

SLAVKO KACUNKO

CLOSED CIRCUIT

VIDEOINSTALLATIONEN

λογος

Slavko Kacunko

Closed Circuit Videoinstallationen

Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst
mit Bausteinen eines Künstlerlexikons

Logos Verlag Berlin

Impressum

Autor, Konzept, Herausgeber

Slavko Kacunko

Satz

Markus Kohm, Edingen-Neckarhausen

Slavko Kacunko, Düsseldorf

Textnachweis

Copyright des Buchtextes und aller Texte auf der DVD-ROM, soweit nicht anders angegeben, beim Autor und bei den Künstlern.

Das Werk (die elektronische Version und Buchversion mit beigelegter DVD-ROM) ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Entnahme der Abbildungen, der Funksendung, der Wiedergabe auf fotomechanischem oder ähnlichem Weg und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten.

ISBN: 3-8325-0600-4

© 2004-2005 bei dem Autor und Verlag

Slavko Kacunko, Düsseldorf

<http://www.slavkokacunko.de>

Logos Verlag, Berlin

<http://www.logos-verlag.de>

Inhaltsverzeichnis

Impressum	3
Einleitung	7
Medienkunstgeschichte: Zustand und Zuständigkeiten	7
Standortbestimmung: Bildkritik und Kulturkritik	22
Struktur und Inhalte	26
1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen	29
1.1 „Installation“	29
1.2 „Performance“	31
1.3 Input/Output (Kybernetikmodell)	33
1.4 „Feedback“	36
1.5 Immediacy/Liveness	38
Exkurs: Zu „Broadcasting“	43
1.6 „Interface“	44
1.7 „Interaction“	47
1.8 Allgemeinere Begriffspaare	55
1.8.1 „Kunst“ und „Medium“	55
Exkurs: „Simulation“ und „Metapher“	64
1.8.2 „Repräsentation“ und „Präsentation“	65
1.8.3 „Analog“ und „Digital“	71
2 Closed-Circuit Videoinstallationen:	
Ein theoretischer Einblick	77
Zur Definition: Ein Überblick	77
Ein Definitionsvorschlag	85
Vorbemerkung: Zu den kunst- und medientheoretischen Forschungsfeldern	88
2.1 Subjekt/Objekt-Verhältnis	89
2.2 Wirklichkeitskonstruktionen	97
2.3 Systemmodelle und Verhaltensmuster	110
2.4 Spielkonzepte und Lernprozesse	117
2.5 Datenerfassung und -kontrolle	125
2.6 Telekommunikation	132

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick	143
Zu Aufbau und Gliederung	143
3.1 Die erste Dekade (1966–1976)	144
3.1.1 Amerika	144
3.1.2 Europa	254
3.1.3 Pazifik (Japan)	
<i>Yamaguchi, Nakaya, Kawanaka, „Video Hiroba“, Tezuka/ „Video Information Center“, Yamamoto, Imura</i>	335
3.2 Die zweite Dekade (1977–1989)	352
3.2.1 Amerika	352
3.2.2 Europa	443
3.2.3 Pazifik (Japan und Australien)	
<i>Imura, Yamamoto, Yamaguchi, M. Kawaguchi, Iwai, Scott, S. Jones, Biggs, Gidney</i>	519
3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)	535
3.3.1 Amerika	535
3.3.2 Europa	640
3.3.3 Pazifik (Japan und Ostasien, Australien)	772
Schlussbetrachtung	813
„Materialität“ der Medien	813
„Immaterialität“ der Kunst: das „Performative“	815
„Suprematie des Scheins“: Der falsche Spiegel	817
„Closed Circuit“ als „Open System“: Zielbegriff Interaktion	827
Medienkunstgeschichte: Strategien und Perspektiven	839
Anmerkungen	843
Literatur und Korrespondenz	915
Internetquellen	1003
Namensregister	1017
Danksagung	1055
Credits	1061

Einleitung

Medienkunstgeschichte: Zustand und Zuständigkeiten

Die rhetorische Frage, ob eine Medienkunstgeschichte in die Zuständigkeit der Kunst- oder Medienwissenschaft gehört, steht und fällt mit der Technikskepsis der Kunsthistoriker und Kunstskepsis der Medientheoretiker. Die mannigfaltigen Gründe für die „angestrenzte Gleichgültigkeit“¹ unter den beiden Wissensdisziplinen spiegeln sich in den jeweilig kursierenden Lösungsvorschlägen wider. Die Aufforderungen, eine etwas nüchternere Perspektive einzunehmen und einen integrativen anstatt des bisherigen konfrontativen Kurses anzusteuern, mit dem Ziel, „die unbestreitbar notwendige Aufmerksamkeit für das Neuartige mit einem Blick auf die Kontinuitäten zu verbinden“ (Schmitz 2001, S. 97), fanden bislang auf beiden Seiten relativ wenig Gehör.

Die Gründe für den nach wie vor herrschenden Zustand liegen einerseits in den unzulänglichen Bemühungen von Kunsthistorikern und anderen Vertretern der „Geisteswissenschaft“, die Entwicklung im Bereich der Medienkunst unter ihre hergebrachten Kategorien zu subsumieren, und andererseits in der Zuspitzung auf vollständig Neues in den neuen Medienwelten durch die Vertreter der Medientheorie. In dieser Hinsicht symptomatisch ist ihr häufiger „Pakt“ mit der „Posthistorie“ und den verwandten Medienphilosophien des „digitalen Scheins“, die sich durch eine sehr selektive Sichtweise auf die konkrete Entwicklung im Bereich der Medienkunst auszeichnen (Bolz 1992 [1991]; 1993).

Im kunst- und medienhistorischen und -theoretischen Umfeld ist bislang kein transdisziplinäres Konzept entwickelt, das die wesentlichen Eigenschaften und die Relevanz der Medienkunst an einer größeren Zahl konkreter Beispiele untersuchen würde. Hinzu kommt ein Zustand wechselseitiger Nichtbeachtung zwischen der „phantasievollen mediafiction“ und der „seriösen Medienwissenschaft“, der die Gesamtlage der Mediendebatte noch unübersichtlicher macht (vgl. Sandbothe/Zimmerli [Hrsg.] 1994).

Der im Hintergrund von „mediafictions“ wirkende „informationstheoretische Materialismus“ (F. Kittler) eliminiert in seiner konsequentesten Form den Beobachterbezug und die konkreten Formen menschlicher Raumzeiterfahrung und ästhetischer Wahrnehmung. Einige Vertreter der jüngeren Medientheorie in Deutschland nehmen inzwischen einen deutlichen Abstand zu solchen Positionen ein und suchen anderweitig ihre Verbündeten.

Das von M. Sandbothe vorgelegte Projekt der Ausbildung einer integralen Medienwissenschaft gehört in eine Reihe solcher „Fusionsvorschläge“ der kulturwissenschaftlich orientierten Medienwissenschaft mit den benachbarten Disziplinen (in diesem Fall mit der sozialwissenschaftlich orientierten Kommunikationswissenschaft), die genauso wie die Abgrenzungsversuche der Kunstwissenschaft als eine Fortsetzung der Legitimationsstrategien der Medienwissenschaft angesehen werden können (Sandbothe 2001). Die vergleichbaren Perspektiven der Verknüpfung von Theater- und Medienwissenschaft – mit dem Unterschied, dass der „stär-

Einleitung

kere“ Partner bei der „Übernahme“ die Theaterwissenschaft sein soll – zeigen in die gleiche Richtung (Lecker 2001).

Die Arbeit von Erika Fischer-Lichte an der Begründung einer Theaterwissenschaft als Leitwissenschaft für die Erforschung der „Kulturen des Performativen“ kann im gleichen Zusammenhang genannt werden: Sie schließt die neueren Entwicklungen im Bereich des Theaters, der Performance- und Installationskunst mit ein (Fischer-Lichte/Pflug [Hrsg.] 1998; Fischer-Lichte/Kolesch/Weiler [Hrsg.] 1999).

Es fällt auf, dass derartige „infrastrukturelle“, durch die aktuelle (eigentlich spätestens seit Mitte der sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts begonnene) Entwicklung der neuen Formen der Medienkunst praktisch erzwungene Lösungsvorschläge die Kunstwissenschaft in der Regel außer Acht lassen. „Erzwungen“ einerseits, weil im kunsthistorischen Umfeld kaum verwertbare Hinweise auf diese Entwicklung zu finden sind, und andererseits, weil insbesondere die Closed Circuit Videoinstallationen (im Folgenden: CC-Videoinstallationen) a) ein für die Medienwissenschaft entscheidendes Interessenfeld (das Problem „Echtzeit“/„immediacy“, vgl. unten) darstellen und weil b) auch für die Theaterwissenschaft die Berücksichtigung dieser Entwicklung für die Aufhebung ihrer traditionellen Formen von Theatralität (als Trennung von Zuschauern und Akteuren, von Subjekt und Objekt der Betrachtung) entscheidend zu sein scheint. Die kurze Geschichte der Medienwissenschaft zeugt von einer Vielzahl derartiger Überlegungen (vgl. u. a. Faulstich [Hrsg.] 1998; Heller/Meder/Prümm/Winckler 2000).

Von den neuesten medienwissenschaftlichen Initiativen, die für „eine von diskursiven Durchsetzungskämpfen freie Perspektive“ jenseits der „Alternativen“ zwischen „Bruch“ und „Kontinuität“ plädieren, wird in diesem Sinne eine größere Bereitschaft für einen kritischen Dialog mit der Kunstwissenschaft erwartet (Gendolla/Schmitz/Schneider/Spangenberg [Hrsg.] 2001). Die institutionellen Lösungsvorschläge bezogen jedoch bislang die konkreten Beispiele der Medienkunst, einschließlich der wenigen kunsthistorischen Beiträge, nur sehr selektiv mit ein.²

Die zurzeit auch im institutionellen kunstwissenschaftlichen Bereich laufenden Anstrengungen konzentrieren sich verständlicherweise noch auf die Datenbankrichtungen, aber ihre Fokussierung auf die „künstlerischen Strategien, mit denen die Betrachter ins Bild gezwungen werden“³, lässt hoffen, dass die Verbindung von kunsthistorischen und medientheoretischen Kompetenzen in der Zukunft der Erfassung und Interpretation von medienkunsthistorischen Fakten dienlich sein wird (Grau 2001; 1997). Vor allem sind konzeptuelle Erfassungsinstrumente vonnöten, welche die hergebrachte kunsthistorische Vergleichsmethodik komplexer und den Phänomenen gerechter darstellen lassen können. Die Definition, Erfassung und Interpretation von CC-Videoinstallationen nehmen in diesem Zusammenhang eine Schlüsselposition ein. Die entsprechende, im vorliegenden Band vertretene Forschungsmethode setzt sich von der Suche nach den historisch weit zurückliegenden Präfigurationen heutiger interaktiver Medieninstallationen⁴ mutwillig ab, welche die Entwicklung der letzten ca. 35 Jahre im Bereich der Medienkunst vernachlässigt und bislang mit unzureichendem Vergleichsmaterial operiert. Wenn nämlich alleine die Legitimation einer „brüchigen“ – weil noch sehr unscharf erfassten – kunsthistorischen Kontinuität in den Vordergrund tritt, erscheint auch der medientheoretisch/-geschichtlich motivierte Vorwurf der Konstruktion einer „präetablierten Harmonie“ gegen die geschichtlich orientierten Wissenschaften gerechtfertigt (Faßler/Halbach [Hrsg.] 1998, S. 18).

Die Rechtfertigungen für den vordergründig semantisch und metaphorisch begründeten Be-

griff der „virtual reality“ sollten anhand ihrer technologischen, epistemologischen, ästhetischen und auch ideologischen Prämissen ebenfalls kritisch überprüft werden: Dies gilt auch für die Konzepte der sog. „augmented“, „enhanced“ oder „mixed reality“ – alles Bereiche, in denen die CC-Videoinstallationen z. T. eine entscheidende Rolle spielen.

Wenn also die Medientheorie auch als Kunsttheorie reflektiert und legitimiert werden soll, muss ebenso eine Genealogie des Mediumspezifischen im (medien-)kunsthistorischen Zusammenhang zugelassen werden. Aus der korrekten Prämisse, dass „Medien und Kunst [...] nicht in einem Oppositionsverhältnis *sui generis* [stehen], sondern [...] diskursive Anordnungen innerhalb wechselnder Ordnungskategorien“ (Schmitz 2001, S. 117) darstellen sollen, folgt nicht die Konklusion, dass sich jede „substanzlogische“ Bestimmung eines „spezifisch Medialen“ als Versuch darstellt, „die eigene historische Gewordenheit zu überspringen.“⁵

Diese medienwissenschaftliche Position sieht die Frage nach der „Medialität“ der Medien zum Scheitern verurteilt, wenn diese auf die ihnen inhärenten Eigenschaften zurückgreift.

Im vorliegenden kunsthistorischen Überblick wird sich dagegen bestätigen, dass die Überwindung der emphatischen Opposition zwischen dem „spezifisch Medialen“ und dem „historisch Gewordenen“ eine Voraussetzung für einen unbefangenen Blick auf die Medienkunst ist, der seine Legitimität sowohl aus dem Bereich der Medientheorie als auch der Kunstgeschichte beziehen will. Die Anerkennung der gesellschaftlichen Relevanz und Wirkungsfähigkeit der Medienkunst wird von Medientheoretikern ausdrücklich ausgesprochen:

„Medienkunst [...] ermöglicht dies, an die alltagsweltlichen Fertigkeiten und das Vorwissen der Rezipienten anzuknüpfen, die im Laufe einer intensiven Mediensozialisation erworben wurden. Auf diese sicherlich unerwartete Weise kann bzw. soll eine immer wieder erhobene programmatische Forderung der modernen Kunst eingelöst werden, die die Entdifferenzierung von Kunst und anderen Praxisformen zum Ziel hatte [...]. Für den Rezipienten kommt dies vor allem darin zum Ausdruck, dass sich die Erfahrungsbedingungen von Objekten, Closed-Circuit-Installationen, Environments und interaktiven Präsentationen der Medienkunst tiefgreifend von traditionelleren Ausstellungsumgebungen unterscheiden, denn erst die Aktivitäten ihrer Nutzer erschließen die Mannigfaltigkeit ihrer Sinnpotentiale“ (Spannenberg 2001, S. 145).

Bei den Beispielen, die Peter M. Spangenberg für die Illustration seiner These anführt (Masaki Fujihata, Jill Scott, Lynn Hershman), handelt es sich ohne Ausnahme um Closed Circuit Videoinstallationen, genauso wie bei den Beispielen von Marie-Luise Angerer, die im Rahmen der Gender-Debatte – im Hinblick auf die erwünschte Körperkultur – ebenfalls hohe Erwartungen an die Closed Circuit Videoinstallationen stellt (in: Gendolla/Schmitz/Schneider/Spangenberg [Hrsg.] 2001).

Demgegenüber scheint das oben zitierte Projekt der Ausbildung einer integralen Medienwissenschaft (Mike Sandbothe) mit seiner pragmatischen Ausrichtung auf die (für die aus der Literaturwissenschaft entstandenen Medienwissenschaften mit konstituierende) theoretische Überwindung des „linguistic turn“ weniger an den „feinen Unterschieden“ aus dem medienkunsthistorischen Feld interessiert: Der Interessenfokus liegt eher auf der etwas „unscharf aufgenommenen“ Demokratisierung, die durch die allgemeine Medienbenutzung im Sinne eines „Universalisierungsprojekts“ erreicht werden soll.⁶

Einleitung

Ähnliche (pragmatische) theoretische Hintergründe und praktische Absichten verfolgt Helmut Schanze im Rahmen seiner Medienbewertungsstudie, die für die wichtige Frage, wie eine Sammlungstätigkeit wissenschaftlich-diskursiv verarbeitet werden soll, ebenfalls weniger geeignet zu sein scheint.⁷

In der aktuellen medienwissenschaftlichen Debatte spielt das Medium Video (einschließlich seiner inhärenten Spezifika und der diese am besten repräsentierenden CC-Videoinstallationen) eine eher untergeordnete Rolle. Die ungelösten Fragen und vor allem die niemals wertfreien Zugänge der Medien- und Kunstwissenschaft zu den Wertungsfragen sind deshalb auf die bisherige „angestrenzte Gleichgültigkeit“ beider Wissensdisziplinen zurückzuführen.

Die künftige Medienkunstgeschichte muss der „posthistorischen“ Endzeitparanoia und den Aufhebungsphantasien eine Kontinuitätsthese entgegensetzen, die sie jedoch nicht zur Konstruktion von „präetablierten Harmonien“ zurückführt, sondern im gleichen Atemzug die Werkzeuge für die Registrierung und Wiedergabe von Neuem und Altem entwickelt. Das Erfordernis zur Neuaneignung der Geschichte erwächst gerade aus der Notwendigkeit einer permanenten Auseinandersetzung mit den neuen Technologien.

„Sobald sich Kritik und Geschichtsschreibung darüber klar zu werden haben, welche Leistungen die neuen Medien auf welchem Wege erzeugen, wird ihr Verständnis für die spezifischen Leistungen der vermeintlich traditionellen Künste erheblich geschärft.“ (Brock 2001, S. 206)

Die Geschichte ist eine Konstruktion und Institution, genauso wie die Kunst, Religion oder das Recht, und es haftet nichts „Wahrhaftiges“ an diesen Sphären, was mehr als die Bedürfnisse der Menschen widerspiegeln würde. Die Konsequenz und Voraussetzung des hier vertretenen Konstruktivismuspostulats ist die Beobachterabhängigkeit, wie sie Brian O'Doherty in seinem berühmtesten Essay plastisch umschrieben hat:

“Life is horizontal, just one thing after another, a conveyer belt shuffling toward the horizon. But history, the view from the departing spacecraft, is different. As the scale changes layers of time are superimposed and through them we project perspectives with which to recover and correct the past.” (O'Doherty 1991 [1976], S. 13)

In seinem ebenso bedeutenden Buch „Die Schrift“ bezeichnete Vilém Flusser die Geschichte nicht nur als eine Funktion des Schreibens und des sich im Schreiben ausdrückenden Bewusstseins, sondern stellte die These auf, dass „das Schreiben, dieses Ordnen von Schriftzeichen zu Zeilen [...] mechanisierbar und automatisierbar“ sei (Flusser 1992 [1987], S. 12). Wie kann man – perspektivisch – diesen Widerspruch zwischen der kontinuierlich (re-)konstruierenden Geschichte, ihrer Einmaligkeit und ihrer potenziellen Automatisierbarkeit und Programmierbarkeit aufheben? Eine brisante Frage, die sich auch auf die Entwicklung und Kontrolle des Neuen richtet. Ein rationelles Wegrationalisieren des Menschen als „Verbrecher“ ist ohne repressive Mittel nach wie vor kaum vorstellbar – ein geschlossener Kreis. Der darin liegende konservative, konservierende (= geschichtliche) Gedanke, den Flusser wegrationalisiert, richtet sich gegen die in seinem Repertoire nicht ausgesprochene, aber implizit enthaltene „Geste des Programmierens“, welche die Selektion und Willkür unmöglich hätte ausklammern können.

Von sechzehn in Flussers Buch „Gesten. Versuch einer Phänomenologie“ (1991) beschriebenen Gesten ist die erste Geste die des Schreibens und die vorletzte und letzte die des Videos und des Suchens. Schon anhand der Reihenfolge der aufgeführten Gesten lässt sich eine lineare, zielgerichtete Entwicklungslinie ausmachen. Sie widerspricht scheinbar dem, was in „Die Schrift“ stand. Scheinbar, weil eine sinnphilosophische Begründung des Unsinnns der Sinnphilosophie in den letzten drei Sätzen von „Die Schrift“ die emphatischen Oppositionen aufhebt.⁸

Das Suchen nach der Erklärung der Geste des Programmierens entpuppt sich deshalb zunächst als Falle für den eifrigen Wissenschaftler. Die Krise der Wissenschaft ist in der Interpretation Flussers die Krise der Geste des Suchens, des Modells aller Gesten, der Geste „an sich“: Aus der Theorie soll eine Strategie des lebenden „In-der-Welt-Seins“ werden, wohlgermerkt keine „richtungslose“ Art der Forschung.

Es handelt sich um eine dialogische Forschung, deren

„utopisches Ziel die immer intersubjektivere Erkenntnis unserer Lebensumstände ist [...] Gegenwärtig besteht das utopische Resultat der Forschung in der optimalen Transformation der Lebensumstände für ein gemeinsames Näherbringen der Möglichkeiten: Telematik.“ (Flusser 1991, S. 272)

Dadurch wird nicht nur der hohe Stellenwert der „Geste des Videos“ und ihrer dialogischen Struktur offenbar; das „Umlernen des Denkens“, das Wieder-in-den-Kindergarten-Gehen des Menschen erfordert keine hermeneutischen Entzifferungen. Es verlangt ein Aufrollen systemanalytischer Lösungen: Das Hereinholen gemeinsamer Möglichkeiten ist nicht nur die Verknüpfung von Ideen aus verschiedenen, von Aristoteles bis vor kurzem noch disparaten Bereichen der Kunst, Wissenschaft, Ökonomie und Politik, sondern fordert ein Verständnis dafür, welche Funktion etwas hat und haben kann. Doch wenn Urteile wie „wahr“ und „falsch“, „echt“ und „künstlich“ in Anbetracht der technischen Bilder mit Flusser aufzugeben sind, wie sieht es mit lebenserhaltenden Funktionen wie Mimesis, Nachahmung oder auch im Computerbereich – „cut and paste“ – aus?

Im Unterschied zur „Simulation“ Baudrillard's, die Flusser keineswegs „sympathisch“ fand, vertrat er eine teilweise ironisch-spielerische Denkweise und eine Haltung, die im Grunde als optimistisch bezeichnet werden kann. Wegen seines Abschieds von der Mimesis-Funktion des Denkens und Handelns musste auch der Begriff „Simulation“ dem Wort „Einbildung“ weichen. Wie sich die dahinter verborgene „projektive Existenz“ (der Apparate) weiterhin „verhalten“ und weiterentwickeln sollte und vor allem, wie ein endgültiges, nicht mehr rückgängig machbares Treffen und Ineinandergehen der Imagination und projektiven Existenz stattfinden sollte, darüber gab Flusser keine Auskunft. Der Grund dafür ist eben die falsch gestellte Proxemik-Frage: Die „Wissenschaft“, die „Geste des Suchens“, ist nicht nur die Schau (Theorie) der ewigen „Formen“, sondern und vor allem ein Dasein (Praxis) im *augenblicklichen* Zustand der „Materie“.

Die „Telematik“ als Horizont der Annäherung materialisiert sich im Kontext der vorliegenden Historie über das scheinbare Paradoxon, die „Geste des Programmierens“. Ein außergewöhnliches Experiment der Umschreibung von Medienkunst und -design aus der Perspektive eines Programmierers unternahm Lev Manovich mit seinem Buch „The Language of New Media“ (2001). Sein Zugang definiert sich in einer deutlichen Abgrenzung von einem traditionellen,

Einleitung

kunsthistorischen Kontinuitätsgedanken, der sich am fertigen „Werk“ und nicht zuletzt an dem kontinuierlichen Raumkegel der Perspektivenlehre der Renaissance orientiert. Manovich begründet dagegen die Aufmerksamkeitsverschiebung durch die Kontinuität zwischen dem Medienwerk und seinen versteckten algorithmischen Regeln und durch die Diskontinuität, die hinter den 3-D-Raumsimulationen der Computergrafik steckt. Auf diese Weise wehrt sich Manovich gegen die Argumente, die besagen, dass die 3-D-Computersimulationen eigentlich einen Regress im Sinne der Rückkehr zur hergebrachten Renaissance-Perspektive darstelle (Manovich 2001, S. 257; zu den Kritikern gehört u. a. Bill Viola, vgl. Viola 1993), und bietet zugleich ein aus der Filmsprache übernommenes ästhetisches Strukturmodell der Montage, das sich auf die digitalen Darstellungsformen übertragen ließe. Es ist ein Argument, das in dieser Form z. B. Klaus Honnef Anfang der neunziger Jahre aufstellte, ohne sich auf die Medienkunst zu beschränken: Er betrachtete die Montage als ein ästhetisches Prinzip, das als symbolisches formales Äquivalent die „Perspektive als symbolische Form“ in den avancierten Erscheinungen zeitgenössischer Kunst abgelöst habe⁹:

„Die Montage ist demzufolge kein austauschbares formales Strukturmodell, möglichen anderen ebenbürtig, sondern, eben weil die Montage Zeit und Raum der Wahrnehmung als etwas Diskontinuierliches und Unstetiges, sich wechselseitig auch permanent Relativierendes aufscheinen lässt, durchgängiges ästhetisches Prinzip der avancierten zeitgenössischen Kunst [deshalb ist es] nicht verwunderlich, dass die Montage, die einst das ästhetische Signum der künstlerischen Einmischung in die Verhältnisse der Realität gewesen ist, durch die Künstler einer von neuem sensibilisierten Aufmerksamkeit für die spezifischen Umstände der Zeitläufe als visuelles Erkenntnismittel gleichsam wiederentdeckt wurde.“ (Wedewer 1992, S. 146–147)

Die Gleichzeitigkeit des Montage-Prinzips und eine gewisse „Treue“ zu manieristischen und barocken Neigungen wie zum „Sog“ oder *ad infinitum* der zentralen Perspektive, wie sie oft zusammen in den Medienkunstwerken auftreten, widersprechen dem Postulat, nach dem die Perspektive von der Montage abgelöst wird. Es kann sogar die Behauptung aufgestellt werden, dass dieser Umstand im Lichte der architektonischen Prinzipien des zeit- oder/und räumlichen Aufbaus der Medienkunstwerke eine feste Qualität darstellt. Während sich Manovich erwartungsgemäß, weil von einer Position der „digitalen“ Gestaltung ausgehend, für das Prinzip der Montage, der Diskontinuität und des „Haptischen“ ausspricht und zugleich mit Recht (in Anlehnung an A. Riegl) auf die historisch-ideologische Begründung von „haptischen“ bzw. „optischen“ Raumauffassungen verweist, muss im Folgenden eine derartige Festlegung ausgeschlossen werden. Die CC-Videoinstallationen als Hauptgegenstand der vorliegenden Historie legen es aufgrund der stetigen Verwendung von Videokameras, also optischen Interfaces, nahe, eher eine Gegenposition anzunehmen.¹⁰

Die Ablehnung von emphatischen Oppositionen als Anerkennungsinstanz der Beobachterabhängigkeit soll im Folgenden einer breiteren Forschungsbasis dienlich sein. Das visuelle Interface – die Videokamera – als unabsehbares Input eines potenziell interaktiven Medienkunstwerkes wird also den Fokus dieses Buches darstellen. Die Frage der Programmierbarkeit – also danach, was und wie etwas zwischen diesem Input und dem einen oder anderen Output geschieht – wird in jeder CC-Videoinstallation einzeln zu beantworten sein.

Zu der ersten grundlegenden, raumbezogenen Komponente des visuellen Interface kommt die zweite, zeitbezogene Eigenschaft der CC-Videoinstallationen hinzu, die sich durch die vorliegende Historie hindurchziehen wird: ihre Augenblicklichkeit. Auch sie ist, ebenso zu Recht, ein kritischer Punkt der Medienphilosophie. Auch hier empfiehlt sich die Ablehnung starrer Oppositionen aus der Überzeugung heraus, dass die Verkürzungen und Pauschalisierungen die Sensibilität für die Ähnlichkeiten zugunsten der groben Unterschiede entscheidend beeinflussen. Paul Virilio schrieb in diesem Sinn über die unumkehrbare Durchsetzung der „teleoptischen Wirklichkeit“ gegen die „topische Wirklichkeit des Ereignisses“ (Virilio 1997, S. 31) und diagnostizierte in der rasanten technologischen Entwicklung eine kritische Beschleunigung der Bewegungslosigkeit:

„In unserem normalen und alltäglichen Leben gehen wir tatsächlich von der extensiven Zeit der Geschichte zur intensiven Zeit einer geschichtslosen Augenblicklichkeit über, ermöglicht durch die gegenwärtigen Technologien.“ (Virilio 1997, S. 47)

Eine wichtige Aufgabe dieses Buches ist es, mit Hilfe von CC-Videoinstallationen eine Geschichte der vermeintlich „geschichtslosen Augenblicklichkeit“ in der Medienkunst zu erzählen. Sie kann nur über eine scheinbar paradoxe Aufhebung der Geschichte in der Augenblicklichkeit, in ihrer Rückkopplung in Angriff genommen werden und muss auch ihre zeitlichen Ingredienzen unter Verzicht auf die emphatischen Oppositionen zu ermesen versuchen. Der visuelle Input, rückgekoppelt mit seinem Output, ergibt also eine weitgehend interpretationsfreie, formaltechnische Definition der CC-Videoinstallation, deren grundlegende mediale Eigenschaft das Mediale selbst ist: die Vermittlung – in diesem Fall die Tele-Vision –, die nicht nur als „Omnipräsenz“, erfasst durch eine „Ethik der Wahrnehmung“ (Virilio 1996, S. 16), bekämpft werden soll, sondern auch im Sinne von Flusser als das utopische Resultat der Forschung in der optimalen Transformation der Lebensumstände und als ein perspektivisch gemeinsames Näherbringen der Möglichkeiten – „Telematik“ – verstanden werden kann.

Das Schreiben einer Historie ist ebenso wie die mediale „Unmittelbarkeit“ bekanntlich eine Konstruktion. Ein Diskurs über die mediale „Unmittelbarkeit“ aus der kunsthistorischen Perspektive kann das einander Näherbringen von maschinellen und menschlichen Sichtweisen durchleuchten und die Chancen und Gefahren ihrer Annäherung und Interpenetration abwägen, ohne sich *a priori* für eine entscheiden zu müssen.

Diese Positionsbestimmung diesseits und jenseits von angesprochenen medientheoretischen Ansichten spiegelt sich in der entsprechenden Abgrenzung von und Anlehnung an die kunsthistorischen Dilemmas. Die apriorische Methode bringt insbesondere in den weniger untersuchten Feldern die Gefahr einer verzerrten Perspektive auf das komplexe Geschehen mit sich. Das Risiko einer unreflektierten Übernahme der im Schoß von politischen und anderen Ideologien entstandenen und verbreiteten Mythen besteht schon auf der Ebene der formalen Erfassung der Medienkunst, welche unweigerlich die Theoriebildung beeinflusst und *vice versa*. Die Beobachterabhängigkeit macht sich besonders an den Schnittstellen bemerkbar, wo die Neufokussierung des Impliziten zu seiner Explikation stattfindet. Die Neufokussierung gibt wiederum interessante Hinweise darauf, wie die Innovation ihre Entstehungsspuren verdunkelt, auch wenn den Spielregeln entsprechend die neue Theorie ihre Vorgänger – wie im Fall der Newton'schen und der modernen Physiktheorien des 20. Jahrhunderts – nicht widerlegt, sondern

einbezieht und zum speziellen Fall machen sollte. Dies wird an den CC-Videoinstallationen mit ihrer buchstäblich technisch eingebauten Beobachterabhängigkeit am deutlichsten:

Drei Bestandteile eines Videosystems für die Aufnahme, Wiedergabe und Speicherung von Bildern, Tönen und Bewegungsabläufen – Kamera, Monitor und Rekorder – wurden zunächst grundsätzlich getrennt gebaut und verfügbar; das Aufkommen von Camcordern auf dem Markt machte äußerlich die grundlegenden Funktionen dieses Mediums unsichtbar, so dass die gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe – das realzeitliche CC-Verhältnis – zum Normalfall geworden war. Die Miniaturisierung von analogen und insbesondere digitalen Videokameras als Überwachungs- und „CUCME“(See You See Me)-Webkameras und vor allem ihr Anschließen an das Computersystem als sein visueller Input machte die Videokamera nur noch zu einem der zahlreichen möglichen Computer-Interfaces. Mit der Zwischenschaltung von Computerhard- und -software zwischen Videoaufnahme- und -wiedergabegerät verlor sich der klare Blick für die CC-Videoinstallationen und ihr Interaktionspotenzial, das jetzt nur noch im entsprechenden Programm, dem Algorithmus, erkannt wurde. Die Beobachterabhängigkeit, genauso wie das Beobachtete, wurde aufgrund ihrer potenziellen Simulierbarkeit auf der Skala der Prioritäten herabgestuft, und die Geschichte der emphatischen Oppositionen bekam ihre neue ontologische Dimension. Mit systemischem Vokabular lässt sich ihre Genealogie als der Weg des Impliziten (das Auge des Menschen) zum Expliziten (Videokamera) und zurück zum Impliziten in einem neuen System (das Computerauge) beschreiben.

Eine der Ursachen des fehlenden Bezugs der Kunstwissenschaft zur zeitgenössischen und insbesondere Medienkunst wurde von der kunsthistorischen Seite im Mangel an „Geschmacksbildung“ oder an „Gegenwartsinteresse“ vermutet (Wyss 1996, S. 37). Der Kunsthistoriker B. Wyss wies darauf hin, dass es Hegel „glänzend verstanden [hatte], die aktuelle Kunst, ein Störelement seines philosophischen Systems, mit gezielten Hieben zu erledigen“ (Wyss 1997 [1985]). Wie der „Suprematie des Begriffs“ damals, so bleibt auch der Suprematie der einen oder anderen Technologie heute die gegenwärtige Kunstentwicklung in ihrem Facettenreichtum verschlossen.

Ein weiterer Grund für das Ignorieren der Medienkunst im Bereich der kunsthistorischen Lehre und Forschung entspringt einer grundlegenden Technikskepsis, die ebenso wie bei einigen medientheoretischen Positionen als Symptom eines traditionellen Denkens in emphatischen Oppositionen angesehen werden kann. Die Gegensätze „Inhalt vs. Form“ oder „Eingebung/Talent/Genie/Ästhetik vs. Technik/Ausführung“ drücken sich im nach wie vor aktuellen kunsthistorischen Dilemma aus, das die technischen Geräte und die künstlerische Idee als Alternativen betrachtet.¹¹ Die entsprechenden Versuche, Medienkunst über den Angriff auf die noch nicht genügend ausgereiften künstlerischen Techniken und Praktiken zu disqualifizieren, erweisen sich als vielversprechend: Vor dreißig Jahren war es – wenn überhaupt wahrgenommen – die „Videokunst“, heute steht man dem breiten Feld der „interaktiven Medieninstallationen“ misstrauisch gegenüber. Das Phänomen, das in manchen kunsthistorischen Äußerungen *a priori* abgelehnt wird, wird von der Medienwissenschaft ebenso oft unkritisch akzeptiert.

Der Mangel an laufenden wissenschaftlichen Untersuchungen und an verwendbarer und einleitender Literatur zur Medienkunst verursachte bereits eine spürbare Zeitverzögerung in der Aufnahme und Verarbeitung von entsprechenden Inhalten. Ein sowohl für die Kunstgeschichte als auch für die Medienwissenschaft „entlastender“ Umstand, der an dieser Stelle berücksichtigt werden kann, ist die Tatsache, dass sich Medienkunst an einer denkbar ungünstigen

(Schnitt-)Stelle zwischen diesen beiden Disziplinen befindet. Als solche wird sie meistens „unscharf“ aufgenommen, selten „gespeichert“ und nur ausnahmsweise weiter vermittelt. Diese Situation ist zum großen Teil den mangelnden Einzeluntersuchungen zuzuschreiben.

Hinzu kommt eine weitere schwerwiegende Aporie: Die Unmittelbarkeit ästhetischer Erfahrung – wenn auch „archäologisch“ erprobt – scheint innerhalb der Kunstgeschichte die Geschichtlichkeit der Kunst tendenziell zu verfehlen. Die Entlarvung des „unschuldigen Auges“¹² als einen Mythos der Moderne birgt in sich die Gefahr einer radikalen Verschiebung der Forschungsakzente zugunsten der Institutionsgeschichte der Kunst, die einen wichtigen Bestandteil, aber letztlich keinen Ersatz für die Werkanalyse bieten kann. Peter Bürger sah in der kunsthistorischen Beschäftigung mit der Gegenwartskunst sogar einen Widerspruch in sich:

„Kein Zweifel, daß die Erforschung des historischen Wandels der Institutionalisierung der Kunst ein wichtiges Forschungsfeld darstellt. Freilich bringt es den Kunsthistoriker in eine prekäre Situation, wenn er sich der eigenen Epoche nähert. Er sieht sich dann nämlich gezwungen, zwei verschiedene und miteinander nicht kompatible Perspektiven der Kunst gegenüber einzunehmen. Als Historiker der Institution Kunst betrachtet er die Kunst von außen, als Rezipient, Kritiker und Interpret muß er sich dagegen im Rahmen der Institution bewegen, weil außerhalb derselben Gegenstände, die sie zu Werken macht, verstummen.“ (Bürger 1995, S. 67)

Der scheinbare Widerspruch löst sich auch bei diesem Einspruch durch die Überbrückung von emphatischen Oppositionen auf: Die Rezeption und Beschreibung des „Werkes“ bringt die „Innensicht“ zustande, die sich durch die Interpretation und Kontextualisierung um eine „Außensicht“ erweitert und die beiden Perspektiven noch einmal reflektiert.

„Soviel ist gewiß, wir brauchen Erzählungen: solche, die der immanenten Entwicklung einer Form nachgehen, aber auch solche, die den Text der Werke zu anderen Texten in Beziehung setzen, ohne jenen auf diese zu reduzieren, schließlich aber vor allem solche, die den Bezug des Interpreten zum interpretierten Werk mit zum Gegenstand der Darstellung machen und so den Schein der Objektivität der eigenen Deutung zerreißen.“ (Bürger 1995, S. 69)

Die „Rettung der Bilder vor dem Begriff“ (Wyss 1997, S. 12) kann erst nach ihrer *vorläufigen* „Entschlüsselung“ unternommen werden. Diese setzt aber einen Abschied von der Angst vor der Aktualität und Augenblicklichkeit voraus.

„Nur die kunstgeschichtliche Annäherung an ein Werk der Medienkunst kann diesem angemessener gerecht werden als die allgemeine Medientheorie, da jene auf die Wahrnehmung des Werks hinlenkt und nicht auf die Reaktionsweisen und die Befindlichkeiten des Medienpublikums. Es gibt keinen Grund, die Erkenntnis der Medienkunst außerhalb der Kunstgeschichte anzusiedeln, obwohl sie und gerade weil sie eine lange Reihe von klassischen Kategorien der Künste nicht nur in Frage stellt, sondern abgeschafft hat.“ (Klotz 1995, S. 44)

Einleitung

Zweifellos ein begrüßenswerter Appell, leider bislang mit wenig Folgen. Die kursierenden kunsthistorischen Praktiken bewegen sich indessen zwischen dem hermeneutischen Kontextüberdruß und der semiotischen Kontexteuphorie.

Wenn die kunstgeschichtliche Hermeneutik mit dem Unbehagen des Faches angesichts der groß angelegten Kontextforschung begründet wird, „die nach und nach das Kunstwerk in seinen spezifischen, anschaulichen Qualitäten aus den Augen zu verlieren droht“ (Fleiß 1994, S. 20; Bättschmann 1984), dann kann man von einer homöopathischen Überwindungsstrategie in Bezug auf eine prekäre Lage sprechen, die genauso wie ihr Gegenpol, der semiotische Kunstwissenschaftsentwurf (Thürlemann 1990), einen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt:

Das nach wie vor prägende Schisma der kunstwissenschaftlichen Praxis, die als „Dilemma“ Inhalt versus Form zwischen der Ikonographie und Stilgeschichte herrscht, will entweder durch die neuen Spaltungen überwunden werden, oder es werden gelegentlich Lösungsvorschläge unterbreitet, die sich mehr an den Überbau als an den Unterbau halten, auch und gerade weil eine „Entfaltung der Theorie am Exempel“ programmatisch versprochen wird. Die geschichtliche Dimension, die sich über die „bedeutungskonstitutiven Inhaltsformen“ und das letztendlich unbegründbare „methodologische Prinzip der Relevanz“ begründen will (vgl. Thürlemann 1990, S. 13), bleibt nicht weniger obskur, selektiv und arbiträr als die kritisierten Wölfflin'schen überzeitlichen „Grundbegriffe“.

Eine Entfaltung der Theorie der Medienkunst *an den* Exempeln bleibt eine Herausforderung für die künftige Kunst- und Medienwissenschaft, wenn sie sich ernsthaft von den äußerst selektiven Vorgehensweisen der neunziger Jahre verabschieden will.

Die vermeintlichen Gegensätze des Sicheinlassens und Reflektierens in der Praxis und der Datenbeschaffung und -bearbeitung in der Theorie sind zwar kein Spezifikum einer bestimmten Wissenschaftsdisziplin, sie werden aber unter dem Namen „New Art History“ durch eine interdisziplinäre Forschungshaltung zu überwinden gesucht, die sich mit den Schwerpunkten in der Ideologiekritik, feministischen Kunstgeschichte, Psychoanalyse, Semiotik, Systemtheorie, Kulturanthropologie, Soziologie etc. noch am nächsten an die Cultural Studies wagt. Die Cultural Studies hatten sich wiederum seit einiger Zeit die meisten Kompetenzen in Bezug auf die Medienkunst erworben (Halbertsma/Zijlmans [Hrsg.] 1995, S. 8; S. 279 ff.).

Beträchtliche Teile der Medienkunst haben die Bestimmung des Wesens der Kunst im Verlauf ihres Entstehens (Heidegger, Mondrian, Cézanne) verinnerlicht, in sich materialisiert. Die CC-Videoinstallationen stellen formaltechnisch gesehen umfassende Illustrationen dieses Grundgedanken dar und scheinen zugleich gegen den Heidegger'schen Hang zur Substantivierung resistent zu sein. Dieser Umstand – die Auflösung des „Werkes“ in den „Prozess“ – machte die Arbeit mit diesem Genre bislang gewiss nicht zur Lieblingsbeschäftigung der Kunst- und Medienwissenschaftler. Auch wenn die Grenzen des kunstgeschichtlichen Gegenstandsfeldes inzwischen in Bewegung gekommen seien,

„hat die Filmforschung oder gar die Fernsehforschung in der Kunstgeschichte noch nicht Fuß gefaßt; sie sind im Begriff, das Gegenstandsfeld einer sich etablierenden Medienwissenschaft zu werden. Man kann sich fragen, ob das kunstgeschichtliche Fach, wenn es sich um das prägende visuelle Erfahrungsmittel der Gegenwart nicht kümmert, noch überlebensfähig bleiben kann; man kann aber auch daran zweifeln,

ob das Fach methodisch und personell den wissenschaftlichen Zugriff auf die neuen Massenmedien bewältigen kann und dafür nicht genuine Voraussetzungen und Ziele preisgeben müsste.“ (Warnke 1986, S. 21).

Die „genuinen Voraussetzungen und Ziele“ der Kunstgeschichte sollen im Folgenden im Interesse dieser Kunstgeschichte vordergründig ahistorisch und aideologisch begründet werden, indem ein Festhalten an dem undefinierten Begriff „Kunst“ empfohlen wird. Die Versuche, ihn wegzurationalisieren und ihm durch die anderen Begriffe eine bestimmte formaltechnische Syntax zu verleihen, schlugen letztendlich fehl (vgl. „Language“ bei L. Manovich 2001).

Der Zustand der „angestregten Gleichgültigkeit“, in dem die Medien- und Kunstwissenschaft ihre gegenseitigen Erkenntnisstände nur sporadisch, selektiv, ja widerwillig wahrnehmen, ist das Ergebnis eines kontinuierlichen Divergenzprozesses, dessen Eigenschaften hier nur skizzenhaft angedeutet werden können. Während der Kunstgeschichte die medialen Kompetenzen immer mehr abgesprochen werden, entwickeln sich Teile der Medienwissenschaft im weitgehenden Verzicht auf die relevanten kunsthistorischen Erkenntnisse. Medienkunst gehört weder zum kunsthistorischen noch zum medientheoretischen Alltag in einer Atmosphäre, in der sich nach wie vor die eine oder andere Seite gelegentlich mit fremden Federn schmückt (vgl. Fleiß 1994, S. 19) und in der „Argumente“ des Typus *ad verecuniam* an die Stelle konkreter Untersuchungen gesetzt werden. Die Aufforderung von Timothy Druckrey weist auf eine Alternative zu diesem Status quo hin:

„Die Medienkünste verlangen schließlich nach einer umfassenderen historischen Perspektive, innerhalb derer die Verbindungen zwischen Technologien, sozialem Wandel und Kommunikation dynamisch, spekulativ, oft performativ [...] und insgesamt mehr ein Glücksspiel denn ein Endspiel sind [...] Dennoch haben die Zentralisierungen der Moderne nach zwei Dekaden krampfhafter postmoderner Verwerfungen erneut die Kunsttheorie heimgesucht, die darum ringt, Kohärenz in die paradox dezentrierten Systeme des Cyberspace zu bringen [...] so muss man den vermeintlichen Kollaps der Moderne einer nüchternen Neubetrachtung unterziehen und die konzentrierte Anstrengung unternehmen, die Geschichte des Modernismus mit einem archäologischen Ansatz und nicht bloß analytisch zu überdenken“ (Druckrey 1999, S. 102).

Nur dadurch kann

„die zunehmende Etablierung des Mediendiskurses, dessen Überlegungen mittlerweile selbst in die traditionell konservative Kunstwissenschaft einzogen, [...] eine von diskursiven Durchsetzungskämpfen freie Perspektive [ermöglichen], in der sich Kontinuität und Bruch nicht als Alternative, sondern als wechselseitige Voraussetzungen gesellschaftlicher und künstlerischer Dynamik darstellen“ (Gendolla u. a. [Hrsg.] 2001, S. 8).

Solange das Faktensammeln im Bereich der Medienkunst als Gegensatz zur theoretischen Reflexion angesehen wird, wird auch die methodische Reflexion einer künftigen Medienkunstgeschichte nicht aufbereitet werden können. Die neuen Methoden der Kunstgeschichte müssen im Dialog mit anderen Wissensdisziplinen für die Interpretation der Medienkunst entwickelt

Einleitung

werden, denn die alten Herangehensweisen stoßen im Dialog mit der Medienkunst an ihre Grenze und bleiben letzten Endes fruchtlos (Halbertsma/Zijlmans [Hrsg.] 1995, S. 11).

Die Übernahme neuer Informationen aus anderen Wissenschaften der Kunst- sowie Technologieumfelder kann zu neuen Einsichten in das Entstehende, aber auch zur Auflösung alter kunsthistorischer „Aporien“ führen (vgl. Kacunko 2001b).

Einen methodologischen Ansatz, der besonders in Bezug auf die Medienkunst weiter ausgebildet werden konnte, präsentierte Michael Baxandall bereits Mitte der achtziger Jahre. Sich gegen eine statische Auffassung der Intention aussprechend, die von einer vorab getroffenen Festlegung ausginge, machte der amerikanische Kunsthistoriker nachdrücklich auf den „Zusammenstoß mit dem Medium“ aufmerksam:

„Wir haben es aber nicht bloß mit einer einzigen Intention zu tun, sondern mit einer unübersehbaren Abfolge sich entwickelnder Intentionenmomente [...] Und wenn wir den Prozeß auch nicht nacherzählen können, so können wir ihn doch postulieren. Ein bestimmter Prozess ist vielleicht nicht rekonstruierbar, aber die grundsätzliche Annahme, daß ein Prozeß stattgefunden hat, kann für die Darstellung der Intention bei einem spezifischen Bild sehr wesentlich sein.“ (Baxandall 1990 [1985], S. 107)

Diese zweifelsohne gesicherte Annahme über den prozessualen Charakter der Kunst trat seit den sechziger Jahren in der künstlerischen Praxis immer mehr in den Vordergrund. In den weiten Bereichen der Medienkunst trat die „in Bewegung gesetzte“ Intention des Autors auch formaltechnisch in ein unauflösbares Rückkopplungsverhältnis mit derjenigen des Beobachters. Zu der Zeit, als die „Betrachterfunktion im Werk“ (vgl. Kemp 1992 [1985], S. 20) ihren endgültigen Einzug in den kunswissenschaftlichen Diskurs fand, war sie noch an den Beispielen aus den traditionellen Kunstgattungen exemplifiziert, also eher in ihrer impliziten Bedeutung untersucht. Gleichzeitig feierte die noch ungeschriebene Historie der CC-Videoinstallationen ihr zwanzigjähriges Bestehen „im Untergrund“, trotz der Tatsache, dass sie bereits zu dem Zeitpunkt auf zahlreiche weltweit berühmte Beispiele (B. Nauman, N. J. Paik, D. Graham, P. Campus, B. Viola etc.) zurückgreifen konnte.

In den CC-Videoinstallationen trat zudem die implizite Betrachterfunktion auch medientechnisch zum ersten Mal auf. Besonders darin deutet sich ihre Relevanz für eine Rezeptionsästhetik an, welche nicht nur in einem geisteswissenschaftlichen „Kontextualismus“ (Kemp 1986, S. 207; Kemp 1992 [1985], S. 23/24) aufgehen soll, sondern sich aufrichtig mit den Errungenschaften der (interaktiven) Medienkunst auseinander setzen will. Zehn Jahre nach der Veröffentlichung des rezeptionsästhetischen Ansatzes von Wolfgang Kemp fand dieser Ansatz jedoch noch keinen Einzug in die Sphäre der Medienkunst. Parallel zu seiner Kritik an der „emphatischen“ Rezipientenorientierung des Poststrukturalismus (ironisch durch die Kürzel VLF – Viewer Liberation Front – bezeichnet) drückte Kemp seine Skepsis gegenüber der digital unterstützten interaktiven Medienkunst über die Feststellung der ihr innewohnenden „Aporie“ aus, die oben als „Geste des Programmierens“ vorgestellt wurde:

„Die erste Bindung dieser Kunst, die den Betrachter befreien will, ist die an das Programm [...] Ich glaube [...] daß sich Wahlfreiheit nur simulieren, nicht programmieren läßt. Programmiert werden Scheinalternativen.“ (Kemp 1996, S. 19/20)

Dieser Vorwurf lässt sich auf die konkrete Medienkunst deshalb nicht ohne weiteres applizieren, weil seine Allgemeinheit eine nur mäßige „Trefferquote“ in Bezug auf die konkreten Medienkunstwerke aufweisen kann. Die bereits in der früheren Beschreibung der entsprechenden Rezeptionsästhetik als entscheidend angesehene Suche nach dem *impliziten* Betrachter, nach der „Betrachterfunktion im Werk“, sah einen tatsächlichen *Eintritt des expliziten Betrachters* ins Werk nicht vor.

Der Kunstgeschichte, verstanden als Interpretations- oder gar Indizienwissenschaft, die sich an den sinnphilosophischen und -kulturellen Fragen orientiert und die „Rezeptionsrealität“ „im vollen Umfang“ (Kemp 1992 [1985], S. 23/24) rekonstruieren will, fehlen nicht nur die Werkzeuge für das Erfassen medialer Kontexte: In ihrer sinn- und bedeutungsphilosophischen „Werkorientierung“ fehlt ihr die grundsätzliche Dynamik und Flexibilität, sich den Werken der (interaktiven) Medienkunst anzunähern.

Der von Jonathan Crary entwickelte und zuletzt stark an Foucault angelehnte Ansatz (Crary 1999) richtete den Fokus auf die wichtigen „Techniken des Betrachters“, bislang jedoch in einem relativ sicheren Abstand von den gegenwärtigen Medienkunstkontexten und -exemplen (eine 1979 in New York abgehaltene, wichtige Ausstellung mit CC-Videoinstallationen bekam von Crary eine eher vernichtende Kritik [Crary 1979]).

Die beiden wichtigsten klassischen Wahrnehmungstheorien, die Emissions-Theorie (z. B. J. Locke) und die Rezeptionstheorie, wurden im Hinblick auf die cartesianische Welt, gesehen oder nicht gesehen durch die Newton'sche Optik, konstruiert. Der „Sender“ und der „Empfänger“ (unabhängig davon, ob es sich dabei um einen Menschen, um eine Maschine oder um beides handelt) blieben trotz der physikalischen Theorien des frühen 20. Jahrhunderts im Kunstbereich theoretisch wie praktisch voneinander abgekoppelt. Bei John Dewey kann die klare Trennung zwischen der ästhetischen Erfahrung des „Produzenten“ mit der Gestaltung als Hauptaufgabe und der ästhetischen Erfahrung des „Rezipienten“ mit der Interpretation als Hauptaufgabe noch deutlich beobachtet werden (vgl. Vogel 2001, S. 138). Bazon Brock stellte zutreffend fest, dass das Neue an den „interaktiven Medien“ darin liegt, „dass zwischen Produktion und Rezeption nicht mehr unterschieden wird“ (Brock 2001, S. 215).

Der gewichtige Grund dafür ist die Tatsache, dass das vormalige „Werk“ zu einem (technologischen) Prozess geworden ist, das nur in seinem andauernden „Entwischen“ in Form von „erwischten“ Spurenfragmenten aufgefasst und begründet werden kann. Es ist die neu definierte, neu gewonnene „Mitte“, die nichts Gemeinsames mit ihren in den vierziger und fünfziger Jahren in Süddeutschland verlorenen Pendanten (Sedlmayr 1948) haben will, das Werk, in dem das „Bild“ und sein Gegenpol, der „Betrachter“, aufgegangen sind. Dies konnte natürlich nicht in einem zeit- und raumleeren Ort der „picture plane“ geschehen, wie es Brian O'Doherty „genealogisch“ und auf ihm eigene metaphorische Weise beschrieb:

“How would we tell the story of the little Picture Plane that grew up and got so mean? How it evicted everybody, including Father Perspective and Mother Space [...] Who is this Spectator, also called the Viewer, sometimes called the

Einleitung

Observer, occasionally the Perceiver [...] He – I'm sure it is more male than female – arrived with modernism, with the disappearance of perspective." (O'Doherty, 1991 [1976], S. 35; 39)

Die Distanz, die zwischen dem „Spectator“, seiner „snobbish cousin the Eye“ und ihrem Gegenüber herrschte, verringerte sich im Kontext der Medienkunst durch die theoretische Anerkennung und praktische Erprobung der medialen Beobachterabhängigkeit. Die unmittelbare Interpenetration der „Instanzen“ „Werk“ und „Betrachter“ brachte die beiden „Paradigmen“ um ihre Eigenständigkeit und machte sie jeweils zum Spezialfall eines künstlerischen und medialen Prozesses.

Die Beobachterabhängigkeit ist die zentrale anzuerkennende Größe im hier vertretenen „Konstruktivismus“, bei dem die beiden aufeinander bezogenen Qualitäten Konsistenz und Begründung nicht als Alternative aufgefasst, sondern aus der Perspektive der Konsistenz, verstanden als Kontext, beurteilt werden sollen. Weder sinn- noch kulturphilosophischer Horizont sollen darin eine aktive Rolle spielen, höchstens als Vergleichsmaterial und vorläufiges, immer wieder zu verwerfendes Resultat gefundener Querverbindungen. Es handelt sich um einen „Konstruktivismus“, der entschieden gegen die Konstruktionen „präetablierter Harmonien“ à la Leibniz treten und gerade auch deshalb im stetigen Dialog mit den „radikalen“, „operativen“ und „gemäßigten“ Konstruktivismen (H. R. Maturana, N. Luhmann, S. J. Schmidt etc.) bleiben will. Wenn weder die Entwürfe noch die Realisationen auf der Strecke bleiben sollen, ist es notwendig, die letzte denkbare Konsequenz an ihren Gegenpol rückzukoppeln, um weiter vorankommen zu können.

Dass vorgefasste Einstellungen konsistente Wirklichkeiten *sui generis* erzeugen, davon zeugen Hypothesen, die lange vor der Formulierung der Autopoiesis-Theorie durch H. R. Maturana und F. Varela sowie des radikalen Konstruktivismus von E. von Glasersfeld aufgestellt worden waren: Der Physiker A. Einstein, der Literaturkritiker und Ästhetiker B. Croce, die Philosophen H. Vaihinger (1852–1933) und A. Schopenhauer, G. B. Vico, G. Berkeley, bis hin zu den griechischen Sophisten, vor allem Gorgia, gehören zu ihren Vorboten (vgl. Watzlawick in: Literatur). R. Buckminster Fuller formulierte 1974 diesen à la Maturana „kognitionsepistemologischen“ und auf das „Massenmedium“ Fernsehen bezogenen Vergleich:

“We know that the human has never seen outside himself [...] All sensing is done by humans entirely inside the brain, with information nerve-relayed from the external contact receivers. The human brain is like a major television studio-station” (Fuller 1974).

Die neueren Erkenntnisse über Funktionsweisen des Gehirns bestätigen die längst eingeleitete Abkehr von den dualistisch konzipierten Wahrnehmungstheorien, die in ihren Rezeptions- und Emissionsvarianten den cartesianische Subjekt/Objekt-Hiatus mit seiner zweifelhaften „deus ex machina“-„Begründung“ zumindest konsistent zu erfassen versuchten.

Siegfried J. Schmidt, sich auf H. R. Maturana und G. Roth berufend, sah in den neuen Einsichten der Gehirnforschung den Anstoß zur Etablierung einer empirisch fundierten Erkenntnistheorie, die ohne Ontologie auskommt (J. S. Schmidt 1990, S. 312). Maturana selbst begründete seine konstruktivistische Kognitionstheorie durch die Gewichtverschiebung von der Subjekt/Objekt-Konfrontation zur Operation des vormaligen „Subjektes“ als konstituierendes Element der Wirklichkeitskonstruktion. Wenn also die Lebenspraxis als operationell primär bezeichnet werden kann (Maturana 1990, S. 59), ohne einen „Realitätsstempel“ aufgedrückt bekommen zu müssen, stellt sich die Frage, ob nicht die Kunstpraxis ebenfalls ohne weitere Begründungen und Erklärungen als Ausgangshypothese einer Geschichte der Medienkunst erfasst werden kann. Dies erscheint zunächst deshalb vonnöten, weil die bisherigen konkurrierenden kunst- und medientheoretischen Versuche an ihrer Vorgefasstheit im Sinne zu selektiver Prinzipien scheiterten, die letzten Endes immer wieder ein oder zwei Dutzende von Künstlern als „Modellbeispiele“ für die verschiedensten Beweisführungen zu Tage brachten.

An dieser Stelle muss jedenfalls der Versuch unternommen werden, die Kunst- wie auch Lebenspraxis vor dem Solipsismusvorwurf zu bewahren, indem das Rückkopplungsverhältnis zwischen dem Kunstwerk und dem Betrachter als zentrale Operation anerkannt wird. Dem widerspricht jedoch Maturanas grundlegende Kritik an jeglicher Rückkopplungsmöglichkeit, denn die lebenden Systeme als Netzwerke von internen Relationen lassen demnach grundsätzlich keine Inputs und Outputs, also keine Kybernetik zu. Maturanas Arbeit am M.I.T. in Cambridge, USA 1958/59, und die Einsicht in die dort damals begonnene AI(Artificial Intelligence)-Forschung veranlasste den chilenischen Wissenschaftler zu einer scharfen Kritik, die bis heute nicht aus dem Weg geräumt werden konnte:

„Das Denken der Leute, die ‚Artificial-Intelligence‘ entwickeln, richtet sich auf die Entwicklung von Programmen [...] In den lebenden Systemen hingegen spielen sich ganz andere Vorgänge ab. Lebende Systeme sind Systeme, die bestimmte Relationen erzeugen. Sie sind Netzwerke von internen Relationen [...] Die Ausgangsstruktur eines lebenden Systems ermöglicht es ihm, dieselben Dinge auf verschiedene Art und Weise zu tun“ (Maturana 1990, S. 44/45) und weiter:

„Die Anfänge der Theorie der Autopoiesis liegen in der Tat um das Jahr 1960 herum [...] wollte ich das vermeiden, was ich für den Fehler der Forscher im Bereich der ‚Artificial Intelligence‘ hielt. Dieser Fehler bestand darin, daß sie ein Modell ihrer Beschreibung der biologischen Phänomene erstellten. Sie erstellten aber kein Modell der biologischen Phänomene selber“ (Maturana 1990, S. 30).

An dieser Stelle also, an der sich die oben angekündigte, paradox klingende „Geste des Programmierens“ formuliert, muss der radikale Konstruktivismus verlassen und die Kybernetik zu Hilfe gerufen werden, obwohl und gerade weil die Frage der Nachahmung biologischer und anderer Phänomene in der Algorithmwelt nicht *a priori* – kongruent zur Ablehnung anderer erwähnter Apriorismen – entschieden werden will.

Die von Max Bense in den fünfziger Jahren versuchte Begründung einer semiotischen Ästhetik durch die Zersetzung der Realität, die sich auf die „Mitrealität des Kunstwerks“ und das „Dargestellte“ bezieht, und die vergebliche Konstruktion von Modi und Formeln, welche

zu einer Rekonstruktion des Ganzen verhelfen sollten, nahm noch groteskere Züge an (Bense 1954, S. 33). Die auf die „triadische“ Situation zwischen dem Künstler, Kunstwerk und Betrachter applizierte kybernetische Theorie versteht die Realität eines Medienkunstwerks als ein in der Regel schon aus Input *und* Output zusammengesetztes System, das durch die Einwirkung des Künstlers und Betrachters aktiviert wird und nicht nur ein metaphorisches „Als ob“, sondern auch einen formaltechnischen Rückkopplungsprozess erzeugt. In der vorliegenden Historie werden die zu behandelnden Werke schon aufgrund ihrer medialen Zusammensetzung nicht mehr als die herkömmlichen Output-Objekte in einer cartesianisch verfassten Welt erfasst und beschrieben werden können, denn als solche ergeben sie weder Sinn noch weisen sie eine innere Konsistenz auf. Das eingesetzte Medium wird buchstäblich in seiner wesentlichen Funktion erfasst und die Mitwirkung des digitalen Computers als Steuerungssystem sowie zusätzlicher Interfaces und raumzeitlicher Parameter im jeweiligen Kunstwerk immer wieder am Exempel quantifiziert und auch qualifiziert. Die breit gefächerte kunsttheoretische Skala reicht von der „Cybernetic Guerrilla Warfare“ und „Self-Correction Through Cybernetics“ und der aus dem Videomedium entwickelten kybernetischen Theorie von Paul Ryan (1971; 1973, vgl. Literatur) bis hin zum „Cybernetic Spirit“ von Roy Ascott (Ascott 2001a [1966/67], S. 95), welcher im Computer das „supreme tool“ einer „behaviouristischen“ bzw. „modernen“ Kunst sieht. Es ist wichtig zu betonen, dass sich die folgenden Ausführungen nur insofern an den kybernetischen Grundsätzen orientieren werden, als sie die Input- und Output-Instanzen in ihrem Rückkopplungsverhältnis als konstituierend für weite Teile der Medienkunst anerkennen und dieses Verhältnis als *conditio sine qua non* aller CC-Videoinstallationen eingestehen. Die inzwischen kursierenden, negativ besetzten Etiketten wie die „retroaktive Medienkunst“ (Schwarz 1997, S. 17) können als ungerechtfertigt betrachtet werden.

Standortbestimmung: Bildkritik und Kulturkritik

„Alle Menschen streben von Natur nach Wissen; dies beweist die Freude an den Sinneswahrnehmungen, denn diese erfreuen an sich, auch abgesehen von dem Nutzen, und vor allen andern die Wahrnehmungen mittels der Augen. Denn nicht nur zu praktischen Zwecken, sondern auch wenn wir keine Handlung beabsichtigen, ziehen wir das Sehen so gut wie allem andern vor, und dies deshalb, weil dieser Sinn uns am meisten Erkenntnis gibt und viele Unterschiede offenbart.“ (die ersten beiden Sätze der „Metaphysik“ von Aristoteles [980 a] [Rowohlt 1966])

Die kritische Begründung der medienkunsthistorischen Perspektive im Allgemeinen und die eines neuen Rezeptionsästhetischen Ansatzes im Besonderen erfordert nicht nur ein Abstandnehmen von traditionellen Dichotomien zwischen dem „spezifisch Medialen“ und dem „historisch Gewordenen“. Die Umschreibung und Eingrenzung des Untersuchungsfeldes samt grundlegender methodischer Ansätze kann den Streit um die Zuständigkeiten und die daraus resultierende „schlechte Stimmung“ für die Ausbildung einer Medienkunstgeschichte nicht aus der Welt schaffen.

Ihre Standortbestimmung erfordert fundamentalere Interventionen in die traditionellen kunst- und medienwissenschaftlichen Grundsätze.

Solange die Rettung des Bildes vor dem Medienbegriff das erklärte oder implizite Ziel der Kunsttheorie und Ästhetik bleibt, wird eine unvoreingenommene Bildkritik im Medienkunstkontext nicht möglich sein. Diese Kritik muss ohne Rücksicht auf Verluste ausgetragen werden. Die Form des Bildes war und blieb das unbestrittene Medium der „bildenden“ Künste, solange die Audiokomponente und Kinästhetik sowie die „beschleunigten Medienbilder“ ohne Hintergrund und Rahmen und das gesamte Feld des Performativen die schmalen Grenzen des „Bildenden“ in der Kunst von Grund auf erschütterten.

Die von H. U. Reck beklagte „systemtheoretisch strapazierte Selbstreferentialität“ (Reck 1998, S. 148) brachte in der Tat als Ausgangspunkt ihrer naturalen Form des Spiegels und ihrer medialen Form der direkten Audio- und Videoübertragung den Begriff des Bildes, des Rahmens, des „Picture Plane“ auf den ernst zu nehmenden Prüfstand. Die zusammenhängende Entwicklung von Telekommunikationstechnologien und der Gen- und Gehirnforschung macht zudem die These, dass die Bilder nur kulturell gespeichert werden können, kaum verifizierbar, vielmehr wird sie falsifizierbar (ebd. S. 148). Wenn die Erzeugungsregeln der Bilder medial entscheidend sein sollten (ebd., S. 143), stellt sich die Frage, wie es mit dem Status von „Bildern“ steht, die stets erzeugt und nie vollendet werden (können). Kann die derart präparierte Basis des „Bildes“ seine Identifikation mit dem Medium einschließlich vielfältiger Manifestation der Medienkunst noch tragen? Oder wäre in diesem Fall nicht der Grundsatz angebracht, der besagt, dass die Erzeugungsregeln der Medien wahrnehmungstechnisch entscheidend sind? Wenn das Bild *als* Medium in der Medienkunst wenig tauglich zu sein scheint, stellt sich die Frage, wie die Geschichte der bildenden Kunst dieser möglichen Kompetenzerweiterung begegnet.

Jacques Lacan ordnete sein 1949 erstmals vorgetragenes „Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“ als eine Identifikation, eine

„durch die Aufnahme eines Bildes ausgelöste Verwandlung. Daß ein Bild für einen solchen Phaseneffekt prädestiniert ist, zeigt sich bereits zur Genüge in der Verwendung, die der antike Terminus *Imago* in der Theorie findet.“ (Lacan 1996 [1966], S. 64)

Die Differenzierung des *imago*-Bildnisses und *aequalitas*-Bildnisses, so wie sie aus der Repräsentationsgeschichte der Kunst bekannt ist, weist zugleich auf die Spaltung hin, die sich aus dem medial bedingten Status des „Bildes“ ergibt. Victor I. Stoichita exemplifizierte an den berühmten „Meninas“ von Velázquez den Unterschied zwischen dem Repräsentationsbild als *imago* und seinem lebensgroßen Pendant als *aequalitas*. Der Funktionsträger von *aequalitas* als einer „Erscheinungsvision“ (vgl. Stoichita 1986) war der Spiegel, das Medium, das die transitorische Funktion des „Bildes“ unter Beweis stellte und der „Repräsentation“ eine mediale Alternative im Sinne der unmittelbaren „Präsentation“ und ihrer offenkundigen Manipulierbarkeit zugleich vor Augen führte. Bild und Evidenz, als ein Verhältnis der Identität und Ambivalenz, in dem es keine Trennung von Wahrnehmung und Interpretation gibt – dies ist die These des radikalen Konstruktivismus (E. von Glasersfeld; Bolz 1993, S. 39, Anm. 51), in dem die ernst genommene Viabilität bereits keine Aus-Bildung des Bildes im Sinne eines stabilen Wahrnehmungsobjektes erlaubt.

Eine Genealogie des Mediumspezifischen, die von der Malerei über Katoptrik zum Videofeedback führt, kann an dieser Stelle nicht näher angegangen werden (vgl. Kacunko 2001b),

Einleitung

es zeichnet sich jedoch am *aequalitas*-Paradigma ein in Bewegung geratener Bildbegriff ab, der durch die mediale Beschleunigung, Animation, Entwicklung von Sichtgeräten und den ungeklärten Status der „Nachbilder“ und anderer Grenzbereiche des alten *imago* die unangenehmen Fragen zur eigenen Rechtfertigung unter neuen medialen Prämissen beantworten muss:

“Why, though, should the sensations that create the impression of images, no longer be called ‘images’ [...] If everything that is a visual sensation can be called an image, then the significance of this word is diminished.” (Rötzer 1994, S. 62)

Die Krise der Repräsentation im medialen Zeitalter bezieht sich nicht nur auf die Referenzlosigkeit von synthetischen, algorithmischen Bildern, sondern und vor allem auch auf den Umstand, dass das „Bild“ ein Ort der Ortlosigkeit geworden ist: In den eigenen „LiveBildern“ übernimmt die stets wirksame und beobachterabhängig flexible *aequalitas*-Funktion die Führung vor der in den Hintergrund getretenen *imago*-Repräsentationsfunktion. Das „Bild“ wird also auch selbst „performativ“, ohne referenziellen, topologischen und chronologischen Rahmen, die es *ex negativo* zu dem machen, was Rötzer als „frameless image“ (Rötzer 1994, S. 74) bezeichnet, wenn er von Virtual Reality spricht – der Negation ihres Selbst. Strukturell komplexer und funktionell einfacher gewordene Medienverhältnisse wenden sich genauso wie der schreibende Reißzahn Flussers, nur mit anderen Mitteln gegen die Bilder, verstanden als „jene Zone des Imaginären, des Magischen und Ritualen, die wir vor die objektive Welt gestellt haben“ (Flusser 1992 [1987], S. 18).

Die vor den Augen entstehenden und schwindenden Medienbilder und -töne, Bewegungsabläufe und anderen Wahrnehmungssensationen haben längst nicht nur das „Bewusstsein“ als einen gesicherten Zufluchtsort verlassen, auch ihre kulturelle Bedingtheit wird zunehmend fragwürdiger und irrelevanter. Die anachronistischen Versuche der Bilderverortung in einer Zeit der Signal- und Datenflüsse weichen letztendlich der unerlässlichen Aufgabe aus, die Erarbeitung von neuen, an den audiovisuellen Medien anwendbaren Erfassungsmethoden in Angriff zu nehmen (vgl. Belting 1998, S. 34).

Unter den Bedingungen der neuen Medienkunstproduktion zeichnet sich innerhalb der Kunstwissenschaft ein Ansatz ab, der sich signifikanterweise bereit zeigt, sowohl den Begriff „Medium“ als auch „Kunst“ dem Oberbegriff und -prinzip „Bild“ als letztem Residuum einer durch die Visual, Cultural und Media Studies umkreisten Disziplin zu opfern: Vor der so neu definierten Kunstgeschichte, genannt „Bildwissenschaft“¹³, steht noch ein langer Weg des Erwerbs von Medienkompetenzen und der Öffnung zu und Profilierung unter den genannten Grenzdisziplinen. Die Fixierung auf das „Bild“, selbst in seiner umfassendsten Definitionsform, unter Verzicht auf das Auditive, Kinästhetische oder Prozessuale würde an dieser Stelle eher einen Rückschritt bedeuten.¹⁴

Neben dem „oszillierenden“ Bildbegriff gehört die „Avantgarde“ ebenso zu den Begriffen, deren Bestimmungen häufig die Gleichzeitigkeit des radikal Verschiedenen exemplifizieren. Als ein Zuschreibungssystem, das sich als Differenz zu etablierten Kunstreferenzen positioniert

(Schmitz 2001, S. 136), gibt der Avantgarde-Begriff samt seiner impliziten Anwendungen Auskunft darüber, wie sich das aktuelle Selbstverständnis von Künstlern und Theoretikern gestaltet. Die Annahme, dass die „digitale Kunst“ heute erneut eine gesellschaftliche Avantgarde-Position einnimmt (Dinkla 2001, S. 65), kann weder verifiziert noch falsifiziert werden, genau so wie die Vertreter der weiter aufgefassten „Medienkunst“ im Sinne der elektronischen Kunst in ihrem eigenen Interesse die Vorsicht vor Selbstüberschätzung bewahren sollten.

Ich stimme Douglas Davis in seiner allgemeinen Einschätzung zu, die besagt, „that the avantgarde is blind to its own hypocrisy, naïve about the political context in which it works, and thoroughly sentimental about its effect on the outside world“ und nichtdestoweniger in der Einsicht, dass „we are still not permitted the conclusion that it is counterrevolutionary“ (Davis 1977, S. 16).

An dieser Stelle möchte ich nur eine, jedoch heute von vielen geteilte Position in Bezug auf die „avancierten Medienkunstpraktiken“ ansprechen: In seiner Ablehnung der „art's claim to an elevated, privileged, avant-garde vision“ (Wilson 2002, S. 20) positioniert Stephen Wilson einen bestimmten, stark auf die wissenschaftliche und technologische Recherche bezogenen Medienkunstzugang in einem ebenso avantgardistischen, von Davis beschriebenen Sinn, jedoch mit anderem Namen: Sollten die Künste „keep watch on the cultural frontier“, hätten die Künstler die primäre Aufgabe, ihre künstlerische und wissenschaftliche Arbeit an den „frontiers of inquiry“ (Wilson 2001, S. 6/7) zu vollziehen. Die Avantgarde-Rhetorik und Überzeugung mit dem naturgemäß erhobenen Universalitätsanspruch kommt auch von der Seite des inzwischen angewachsenen Technoschamanismus und anderen Glaubensrichtungen der gegenwärtigen Medienkunst. Die unter ihnen offen ausgetragenen Durchsetzungskämpfe haben paradoxerweise oft vergleichbare Ziele, die sich unter dem gemeinsamen Nenner der „Kulturkritik“ zusammenfassen lassen.



Die strukturelle Vernetzung und gleichzeitige funktionelle Isolation von Individuen und Gesellschaften im Medienzeitalter bilden eine gewichtige kulturkritische Angriffsfläche (vgl. Morse 1998, S. 3). Der durch die Entwicklung von „Massenmedien“ erreichte heutige Status quo wurde theoretisch durch diverse Gesellschaftsmodelle beschrieben, die in den einzelnen Medienkunsttheorien und -praxen wiederzufinden sind. Im Unterschied zur „Feldtheorie“ von Pierre Bourdieu (vgl. Bourdieu 1982), die in ihrer Nichtbeachtung von sozialen und medialen Elementen im künstlerischen Feld für die Medienkunst nur wenig Anwendungsmöglichkeiten fand, zeigen sich die Systemtheorien und entsprechenden Konstruktivismen wie in den oben erwähnten Beispielen von H. Maturana und F. Varela, N. Luhmann, S. J. Schmidt und anderen sehr produktiv auch in ihrer kulturkritischen Anwendung.

Auch die radikale Kulturindustriekritik von Theodor W. Adorno und Max Horkheimer, so wie sie im entsprechenden Kapitel der zwischen 1942 und 1944 entstandenen „Dialektik der Aufklärung“ vorgetragen wurde, hat – angesichts andauernder globalpolitischer und -wirtschaftlicher Zuspitzungen zwischen dem Norden und Süden bzw. dem „Westen“ und dem Rest der Welt sogar verstärkt – immer noch Konjunktur. Von apodiktischen „Medienverweigerern“ bis hin zu den Netzaktivisten und Hackern werden die in den dreißiger Jahren gestellten Fragen zur

Standardisierung, Schematisierung und Stereotypisierung der Medienprodukte, ihre Fetischisierung und die damit zusammenhängende soziale Kontrolle in den Händen der „Kulturindustrie“ als hochaktuell wiedererkannt und künstlerisch verarbeitet. Die kritisch-materialistischen Medientheorien von Raymond Williams (Williams 1974; vgl. auch Morse 1998) und insbesondere auch von Leo Löwenthal (vgl. Göttlich 1994) bieten eine Standortbestimmung der Kultursoziologie und Massenkultur, die sich differenziert und auch am Individuum orientierend mit den kulturkritischen Themen befasst, wie sie in den zahlreichen künstlerischen Beispielen der vorliegenden Historie noch diskutiert werden sollen.

S. Wilson ist bedingt zuzustimmen, wenn er die Kritische Theorie und die Cultural Studies als die dominanten Diskurse in der Analyse der Kunst im technologischen Zusammenhang herausstellt (Wilson 2002, S. 20). Auch wenn und gerade weil sich die beiden genannten Positionen nicht ohne weiteres vertragen, spiegeln sie die Bandbreite und Pluralität der betreffenden künstlerischen Ansätze wider. Die kontextfernen und infolgedessen inflationären Übernahmen entsprechender Kritikpunkte und Stichwörter (z. B. der bereits in den fünfziger Jahren durch Pasolini „entdeckte“ „Konsumismus“, vgl. Schnell 2000, S. 195) führten in der Theorie wie in der künstlerischen Praxis zu den zu Recht kritisierten Entdifferenzierungen.

P. Weibel verbindet die Systemtheorie und die Kulturkritik in seinem Kontextualismus und Konstruktivismus miteinander und betont, dass das Ziel der sozialen Konstruktion von Kunst die Teilhabe an der sozialen Konstruktion von Wirklichkeit sei (Weibel 1994, S. 57; vgl. auch Gsöllpointner 1999, S. 42/43).

Eine kulturkritisch orientierte Medienkunstgeschichte, die dem raschen Wandel der Medienkunst Rechnung tragen soll, darf die Spaltungen und Homogenisierungen zwischen den „Kunst-“ und „Medienwelten“, die Opportunismen und Machtkämpfe nicht aus den Augen verlieren, auch wenn sie gelegentlich keinen direkten Bezug zu ihrem Gegenstand aufweisen. Denn sie sind am Anfang des 21. Jahrhunderts zu den wichtigen Konstituenten der Wirklichkeit geworden, und die Relevanzsteigerung der Medienkunst ist trotz aller Rückschläge, medialen Standardisierungsversuche und politischen Indoktrination mehr als je zuvor in den Händen ihrer Produzenten.

Weder modernistische noch postmodernistische, „dekonstruktivistische“ Theorieansätze scheinen dafür geeignet zu sein, die bloßgestellten Mythen des Kommunismus und Kapitalismus, der Kultur- und Medienindustrie durch aprioristische Rezepte verschwinden zu lassen oder gar eine ernst zu nehmende Alternative anzubieten: Die „Technik des schwebenden Urteils“ (vgl. McLuhan, „Das Medium ist Massage“, 1967), eine vorläufig antihermeneutische und betrachterbezogene, rezeptionsästhetische Methode wird das Terrain für die kunst- und medientheoretischen Schlussfolgerungen erst philologisch-geduldig vorbereiten müssen, bevor die neuen, im wissenschaftlichen Sinn „verwertbaren“ – affirmierbaren bzw. falsifizierbaren – Erforschungen auf diesen Grundlagen erwachsen sind.

Struktur und Inhalte

Die erste Aufgabe dieser Einleitung ist die Bestimmung der hier vertretenen Position jenseits von medientheoretischen Legitimationsstrategien und dazugehörigen Abgrenzungsversuchen bzw. Fusionsvorschlägen. Ihre Perspektive ist die Etablierung eines gemeinsamen, stärker auf-

einander bezogenen medien- und kunstwissenschaftlichen Dialogs über die Medienkunst.

Die medienkunstspezifischen Alternativen zum Bild- und Kulturbegriff und deren Inhalten sowie zu den anderen kritischen, in Bewegung geratenen Stützpfeilern der Kunst- und Medienwissenschaft sowie verwandter Disziplinen werden künftig offensiver erarbeitet werden müssen. Die vorliegende Standortbestimmung beschränkt sich darauf, im Bezug darauf die eigene Position näher einzugrenzen.

Die darauf folgende Erläuterung von relevanten „Grundbegriffen“ soll schließlich den historischen Überblick vorbereiten.

Die Strukturierung des historischen Teils orientiert sich an der zeit- und ortsspezifischen Entwicklung in Bezug auf die Künstler und ihre Arbeiten. Das konkrete Geschehen wird nicht der *a posteriori* entstandenen Ordnung und Schichtung unterworfen. Deshalb werden im Verlauf des historischen Überblicks erst im Laufe der zweiten Dekade die Konturen der Problemfelder ersichtlich, die ich in der nachfolgenden theoretischen Begründung und durch die gezogenen Querverbindungen hervorheben werde. Dort, wo die kritische Masse und Vielfalt an künstlerischen Arbeiten nicht überschritten wird und kaum ein überregionaler oder internationaler Austausch stattfindet, bleibt die Darstellung regional oder länderbezogen. Das leitende Prinzip der möglichst präzisen Beachtung bekannter Zusammenhänge wird mit der Zahl realisierter und bekannter Werke verknüpft, was die stetige Adjustierung der Tiefenschärfe einzelner Darstellungen zu Folge haben wird.

Das Ziel einer derartigen Anordnung ist die Erfassung der historischen Entwicklung eines der wichtigsten Aspekte der Medienkunst. Eine der wichtigen Aufgaben der vorliegenden Historie besteht darin, Übergangsphänomene unter die Lupe zu nehmen. Die Absicht des Verfassers ist, der üblichen „massenmedial“ verkürzten, zeitgemäßen Fokussierung auf die Brüche, Höhepunkte und „Stars“ eine auf breitere Basis gestellte Darstellung entgegenzusetzen. Sie beinhaltet deshalb Hunderte von Künstlern und über tausend Closed Circuit Videoinstallationen und kann daher in weiten Teilen als Grundlagenforschung bezeichnet werden. Sie verzichtet auf unnötige Pointierung und vermeidet die Adjektive „relevant“ oder „avanciert“, wenn eine Beschreibung und Qualifizierung der Medienkunstwerke vorgenommen werden soll. Die Kriterien gilt es erst noch zu entwickeln, und die vorliegende Studie leistet einen Beitrag dazu.

Die im zweiten Kapitel angesprochenen „kunst- und medientheoretischen Problemfelder“ sind in diesem Sinn als ein Rasterungsvorschlag zu verstehen, der im Sinne einer Ansammlung von „bewegbaren Rahmen“ am konkreten Material flexibel eingesetzt und erprobt werden soll.

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Ein Grund für das bisherige Ausbleiben einer Historie der CC-Videoinstallationen liegt neben den diversen praktischen Schwierigkeiten einschließlich der Materialbeschaffung vor allem auch in der Konstruktion des Untersuchungsgegenstandes. Bevor ich in der Vorbemerkung zum historischen Teil eine Definition vorschlage, werde ich im Folgenden einige Angaben zu den konstituierenden kategorialen Begriffsbestimmungen von CC-Videoinstallationen machen, die zugleich als „Grundbegriffe“ der Medienkunst angesehen werden können. Sie spielen eine zunehmend wichtige Rolle im allgemeinen medienkunsthistorischen Diskurs.

Alle erwähnten (hier mit Absicht in der englischen Form geschriebenen, weil meistens in dieser Form auch im deutschen Sprachgebrauch verwendeten) Begriffe werden in der unten aufgeführten Definition der Closed Circuit Videoinstallation enthalten sein. Sie „beschreiben“ ihre produktions-, distributions- und rezeptionstechnischen Bedingungen.

1.1 „Installation“

Der gängige Begriff „Installation“ wird in der Vorbemerkung zum historischen Überblick eingehender diskutiert und in die Definition der CC-Videoinstallation eingebaut. An dieser Stelle werden einige einleitende Hinweise eingefügt.

Der Terminus „Installation“ wurde erst im Laufe der siebziger Jahre allmählich ein Teil des Kunstvokabulars. Im Oxford Dictionary of Art wurde „Installation“ 1988 definiert als ein

“term which came into vogue during the 1970s for an assemblage or environment constructed in the gallery specifically for a particular exhibition.” (Reiss 1999, S. XII)

Der Begriff „Environment“ kommt der Bezeichnung eines raumgreifenden Arrangements mit skulpturalen, kinetischen, audiovisuellen und anderen Elementen noch am nächsten, das in der Praxis häufig dem Begriff „Ausstellung“ gleichgesetzt wurde und faktisch weit zurück in die Kunstgeschichte der Moderne und Neuzeit verfolgt werden kann. Allan Kaprow bezeichnete 1958 mit „Environment“ die multimedialen Werke in Raumgröße, während Daniel Buren 1971 in seinem antiinstitutionellen und ortsspezifischen Ansatz forderte, dass der Terminus „Installation“ den der „Ausstellung“ ersetzen sollte (Reiss 1999, S. XI).

Germano Celant realisierte 1976 zur Biennale in Venedig eine Ausstellung mit dem Titel „Ambiente Arte“, die dem Grundsatz der Raumgröße der jeweiligen Arbeit gefolgt war und die auch einen historischen Überblick mit den Werken von italienischen Futuristen, russischen Konstruktivisten sowie Pollock, Kaprow und anderen lieferte.

Julie H. Reiss beobachtete im Hinblick auf die Installationen im Allgemeinen, dass

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

“the spectator is in *some way* regarded as integral to the completion of the work.”
(Kursiv vom Verfasser)

Nicht viel präziser – und dies mit Recht – ist die Definition der „Installation“ von Oskar Bättschmann:

„Installationen können als Einrichtungen beschrieben werden, die dazu bestimmt sind, Ausstellungsbesucher durch Einladung oder Anlockung in einen geplanten Erfahrungsprozess einzubeziehen und zu Reflexionen über diese Erfahrung anzustoßen.“ (Bättschmann 1999, S. 122)

M. Rush stellte hinsichtlich der Institutionsgeschichte der „Installation“ den im Laufe der Zeit vollzogenen Wandel fest, der darin bestand, dass weite Teile der Installationskunst trotz ihrer ursprünglich antimusealen Ausrichtung der sechziger und frühen siebziger Jahre zum festen Bestandteil der heutigen Museen geworden sind.

“[...] this ‘context art’, as we might call it, itself needs an institutional context to be seen. Rooted in expanded notions of ‘sculptural space’ in Performance art and the trend toward greater viewer participation in art, Installation is another step toward the acceptance of any aspect or material of everyday life in the making of a work of art.” (Rush 1999, S. 116)

Das Wort „Installation“ suggeriert letztlich, „that an artist must actually come and install the elements, including electronic components in the case of video, in a designated space“ (Morse 1998, S. 157), und in der vorliegenden Historie wird es in dieser wenig spezifizierten und dafür umfassenden Bedeutung verwendet. Der „Installationsrahmen“ lässt sich so gesehen weder an seinem Ort- noch Zeitspezifikum festmachen.

Einen medialtechnisch gesicherten Weg, den Betrachter in eine Installation zu integrieren und mit ihr interagieren zu lassen, erprobten Künstler seit den frühen sechziger Jahren in den CCAudioinstallationen (Cage, Rauschenberg, Paik u. a.). Mit den CC-Videoinstallationen tritt das Live-Bild im Sinne einer mehr oder weniger manipulierten „Gegenwart“, eines „Präsens“, zum ersten Mal neben den realen Objekten und dem vorproduzierten audiovisuellen Material im Installationskontext auf. Anstatt oder zusätzlich zur Repräsentation eines Sujets kommt die mediale Repräsentation des Zuschauers, des vorhandenen oder eines entfernten Ortes etc. hinzu, die aufgrund ihrer „Unmittelbarkeit“ auch als „Präsentation“ und die entsprechende Kunst als eine der „new arts of presentation“ bezeichnet werden kann (vgl. Morse 1998, S. 162). M. Morse fasst diesen bedeutenden Paradigmenwechsel durch (Live-)Video im breiteren Zusammenhang auf und erklärt,

“In that sense, the ‘video’ in video installation stands for contemporary image-culture per se. Each installation is an experiment in the redesign of the apparatus that represents our culture to itself” (vgl. Morse 1998, S. 158).

Von der „Performance“ unterscheidet sich „Installation“ in Morses Interpretation nicht durch die raumzeitlichen Dispositionen, sondern durch die Antwort auf die Frage, wer Subjekt der Erfahrung sei (ebd., S. 163). Einige zusätzliche Differenzierungen werden unten in der Vorbemerkung zum historischen Überblick eingeführt und erläutert werden.

1.2 „Performance“

Das „Performative“ in seinem Wechselspiel mit dem „Theatralischen“ ist ein umfangreicher und von mehreren Wissensdisziplinen untersuchter Problemkomplex, der an dieser Stelle nicht in aller Ausführlichkeit diskutiert werden kann. In seinem Abgrenzungs- und Interpenetrationsverhältnis zur „Installation“ zeigt sich das „Performative“ als Horizont des oben angesprochenen Bilddiskurses und als einer der Ausgangspunkte des medientheoretischen Diskurses. In der allgemeinen Sprachtheorie von Hjelmslev tauchen einige Begriffe auf, die sich als Erweiterung und Alternative zum überlieferten Bildbegriff darstellen. Neben der „Äußerung“ und „Artikulation“ ist es insbesondere der Begriff der „Kompetenz“, der sich durch die Performanz oder Handlung des Subjektes definiert. Die Unterscheidung zwischen der semantischen und modalen Kompetenz kann zum Beispiel für die Erfassung und Analyse von kinästhetischen Dispositionen einer Installation oder Resultaten einer Performance fruchtbar gemacht werden. Auch das „Wertobjekt“, verstanden als ein Gegenstand im weiteren Sinne (Ereignis, Person oder Sache), das einem Subjekt als Projektionsort von Werten dient (vgl. Thürlemann 1990, S. 185–190), könnte aus dem Bereich der „Erzählung“ und des „Bildes“ in den konkreten Raum weiterprojiziert und als inhaltliche sowie formaltechnische Reichweite der „Spurensuche“ des interagierenden Subjektes aufgefasst werden.

Die kunsthistorischen und medientheoretischen Versuche, die Performance als Bild aufzufassen und so der entsprechenden Interpretation verfügbarer zu machen, haben inzwischen eine längere Tradition.¹⁵

Vergleichbare Beiträge über die Annäherungen des „Bildes“, der „Performance“ und der „Medien“ finden sich zudem in den kürzlich veranstalteten Tagungen und Konferenzen.¹⁶

Der Bereich der CC-Videoinstallationen und -performances ist außerdem die Schnittstelle, an der die Abgrenzung von Theater und Performance zur mediatisierten Performance stattfindet, „auf der Ebene der ‚Liveness‘, der Kopräsenz von Akteuren und Zuschauern“ (Leeker 2001, S. 10; vgl. auch Fischer-Lichte 2000). Das „Performative“ in dieser theaterwissenschaftlichen Interpretation wird als wirklichkeitskonstituierender Vollzug von symbolischen Akten beschrieben, der aus der Synthese der „Liveness“ des Theaters und der technisch aufgefassten „Liveness“, vermittelt durch die Computertechnologie, in der „medialen Performance“ stattfindet (Leeker 2001, S. 12).

Das Problem an dieser Definition besteht darin, dass weder Theater noch Computertechnologie eine spezifische „Liveness“ aufweisen können: Während die allgemeine Live-Aufführung nicht am „Theatralischen“ festgemacht werden kann – es gibt zahllose Alternativen zur Live-Kunst außerhalb des Theaters –, wiederholt sich im Hinblick auf die Computertechnologie das überlieferte Dogma über den Computer als „Echtzeitmedium“: Da er ohne Interfaces blind, taub, stumm und unbeweglich ist, wird schnell ersichtlich, dass die „Liveness“ technisch gesehen eine Frage der *Übertragung* ist, also der Rückkopplung zwischen einem Eingabe- und Ausgabegerät. Ob ein Computer dazwischen eingebaut wird, um auf der Algorithmenbasis eine bestimmte Manipulation der Realzeitübertragung zu steuern und manipulieren, bleibt davon unangetastet. In dieser Hinsicht trifft ebenso wenig zu, wenn die „Mischung aus technischer Medialität als Performanz und leiblicher Performance“ als „das Besondere der Verbindung von Theater und Medien“ ausgemacht wird (Leeker 2001, S. 13).

Dieses Besondere findet in den CC-Videoinstallationen und (in einem traditionelleren Sinn)

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

-performances statt. Sie werden nur gelegentlich im Theater eingesetzt, und in dieser Hinsicht kann man Söke Dinkla zustimmen, wenn sie unterstreicht,

„In vielen Publikationen und Veranstaltungen wird zwar eine Veränderung der traditionellen Bühnenkünste durch und mit den digitalen Medien diagnostiziert, diese wird dann allerdings vor allem anhand der Arbeit von interdisziplinär arbeitenden Medienkünstlern belegt.“ (Dinkla 2001, S. 126)

Die rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen machen einen beträchtlichen Anteil der so verwendeten Medieninstallationsbeispiele aus. Die Hervorhebung der „neuen Leitmetapher“ im Sinne einer „Kultur als Performance“ (E. F. Lichte, vgl. die Kritik von Dinkla 2001, S. 128) stützt sich auf die modernen Positionen des beginnenden 21. Jahrhunderts, und sie ist auch historisch wenig geeignet für die tatsächlichen, nicht nur metaphorischen Herausforderungen der heutigen Medienkunst und -gesellschaft.

Die Frage, wer das Subjekt der „Performance“ ist, der Künstler, der Betrachter oder die beiden gemeinsam, entscheidet – wie oben bei M. Morse angemerkt – darüber, ob das „Werk“ über einen tatsächlichen (nicht nur metaphorischen oder impliziten) interaktiven Ansatz verfügt. Sobald die entsprechende Technologie durch den Willen des Künstlers und Regisseurs auch im Sinn einer Inter-Aktion eingesetzt wird, entschwindet auch die Grenze zwischen dem traditionellen Theater und der interaktiven Medienkunst. Einige solche Beispiele werden auch in der vorliegenden Historie behandelt (vgl. Polieri, auch theoretischer Rückblick). Ihre berühmten Vorgänger des frühen zwanzigsten und die Visionäre des neunzehnten Jahrhunderts waren Vertreter einer transdisziplinären, damals noch in der Regel mit dem Adjektiv „total“ versehenen Zugangsweise zum Theater:

Richard Wagner sprach in seinem „Outlines of the Artwork of the Future“ (vgl. Volltext in: Wagner URL), in dem er sein Konzept des „Gesamtkunstwerks“ vorstellte, von einem paradigmatischen rückkopplungsartigen Rollentausch, in dem

“the spectator transplants himself upon the stage, by means of all his visual and aural faculties; while the performer becomes an artist only by complete absorption into the public.” (Wagner 1849, nach Packer/Jordan 2001, S. 5)

Auch das im Rahmen des „Bauhaus“ in Deutschland entwickelte Theaterkonzept von O. Schlemmer und L. Moholy-Nagy forderte den Wegfall der „vierten Wand“ des traditionellen Theaters, die das Publikum bis dahin von den Aufführungen getrennt hatte, und seine Einbeziehung in ein Geschehen, das wohl einen Happening-Charakter bekommen sollte. Die Spiegel und andere optische und akustische Geräte sollten genutzt werden, um gigantische LiveBilder und -Töne von Schauspielern zusammen mit anderen vorproduzierten audiovisuellen Quellen zu projizieren (vgl. Moholy-Nagy [1924] in Packer/Jordan 2001, S. 23; Fricke 1996). Die Happenings, Fluxus- und Intermedia-Ansätze der sechziger Jahre mit C. Oldenburg, A. Kaprow, J. Dine, R. Whitman, R. Higgins und anderen kalkulierten ebenfalls mit dem Einsatz des Publikums und der erforderlichen Live-Übertragungstechnologie in ihren Aufführungen.

Die Videoübertragungstechnologie – mit und ohne Computerunterstützung – und die diese Technologie einsetzenden CC-Videoinstallationen wurden von M. Morse zusammengefasst als Teil „of a larger shift in art forms toward ‚liveness‘“ (Morse 1998, S. 159), was oben bereits als

1.3 Input/Output (Kybernetikmodell)

„Kunst der Präsentation“ und von M. Fried (1967) als „theatrical“ bezeichnet wurde. Morse betonte indessen die Wichtigkeit der Unterscheidung dieses Wortgebrauchs von demjenigen des traditionellen Theaters, in dem keine direkte Beteiligung des Publikums stattfindet (vgl. Morse 1998, S. 161).

M. Leeker betont zusammenfassend mit Recht, dass das Performative gerade nicht mit der Unmittelbarkeit und Authentizität gleichzusetzen ist,

„sondern vielmehr mit der ‚Präsenz der Darstellung‘, d. h. mit der Unhintergebarkeit der Medialität menschlicher Existenz, die sich aus den performativen Akten konstituiert und mit diesen wieder verschwindet“ (Leeker 2001, S. 273).

Infolge dessen stellt sich die Frage, „inwieweit die Erfolgsgeschichte der Medien Voraussetzung und Folge des ‚Performativen‘“ sei (Katti 1999, S. 98). L. Haustein sah zum Beispiel die „Videokunst an der Spitze der Kulturen des Performativen“ (Haustein 1999, S. 110).

Im medienkunsthistorischen Zusammenhang und dem der vorliegenden Historie ist es wichtig, noch einmal zu betonen, dass die beiden Seiten des „Performativen“ im traditionellen Sinn (die passive und aktive Seite) anerkannt und unterschieden werden. Wenn es zur Möglichkeit einer Rollenübernahme durch das Publikum kommt, wird trotz seiner Aktivierung das Performative nicht in Frage gestellt; wenn aber mit medialen Signal- und Datenübertragungsmitteln das Publikum zur freien Erkundung einer realen oder virtuellen Umgebung veranlasst wird, dann handelt es sich nicht mehr um eine erweiterte Performance, sondern um eine nichttheatralische Interaktion, in der die jeweilige Person sie selbst bleibt. Die Mischformen der Medieninstallationen, in denen der Benutzer als Spieler durch Agenten wie z. B. Avatars in einem mehr oder weniger interaktiven Szenario vertreten wird, behalten die Elemente der Repräsentation und Präsentation in unterschiedlichen Anteilen bei, in der Tradition des Happenings und in ihrer Stellung zwischen dem Avantgarde-Theater und der raumgreifenden Live-Collage (vgl. O’Doherty 1991 (1976), S. 47).

Selbstverständlich muss das Performative immer auch in Relation zum Beobachter bzw. Partizipanten der ersten, zweiten, n-ten Ordnung verstanden werden, als eine transitorische Größe: Der allein Interagierende ist zwar kein Performer, für einen Außenstehenden spielt er aber zugleich die Hauptrolle in einer Medienperformance, auch wenn er erkennen kann, dass es sich um eine reale Person handelt, die keine Anstrengung unternimmt, die Rolle eines anderen zu übernehmen, sozusagen ein „Als ob“ zweiter Ordnung zu werden. Der Versuch, die Grenze zwischen Partizipation und Interaktion anhand der Verwendung eines Algorithmus zwischen dem medialen Input und Output zu ziehen, den z. B. S. Dinkla und F. Popper (1997) unternommen hatten, machte noch einmal deutlich, dass die Unterschiede weder an einem Medium noch an einem Konzept festzumachen sind: Es ist immer eine Kombination von beiden, welche die „interaktive Medienkunst“ hervorbringt.

1.3 Input/Output (Kybernetikmodell)

Die Bedeutung des kybernetischen Modells ist für die medienkunsthistorische Debatte von zentraler Bedeutung. Dieses Modell fand spätestens seit den Schriften von Norbert Wiener in der Beschreibung der Funktionsweise von analogen und digitalen Computern eine weite Verbreitung und zog seit den siebziger Jahren dadurch auch in die medientheoretische Diskussion ein.

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Eine ebenso entscheidende Rolle spielen die beiden konstituierenden kybernetischen Begriffe „Input“ und „Output“ bei der Offenlegung der Funktionsweise eines Audio- oder Videosystems, bevor es zum Interface eines Rechnersystems „herabgestuft“ worden ist: Oben wurden bereits drei Hauptaufgaben des Mediums Video erwähnt: Aufnahme (Input: Kamera), Wiedergabe (Output: Monitor oder Projektor) und Speicherung (Videorekorder). Die unmittelbare Verbindung des „Aufnahme-“ und „Wiedergabegeräts“ offenbart die ureigene Eigenschaft dieses Mediums und sein wichtiges Potenzial, die Realzeitübertragung audiovisueller Signale bzw. Daten (vgl. dazu Kacunko 1999, 2000, 2001a, 2000b).

Die „unmittelbare Präsenz“ eines solchen Videobildes und des betreffenden „Reflexionsmediums“ ist das rezeptionstechnisch Eigenartigste und zugleich Befremdlichste an der ihm zugrunde liegenden Technik. Darin liegt der wichtigste strukturell-technische Grund für die anhaltenden Dispute in der Interpretation und im historischen Verständnis der (Dis)Kontinuität zwischen dem analogen und digitalen Code. Daraus wiederum entsteht – von macht- und profilierungstechnischen Gründen einmal abgesehen – das in der Einleitung eingekreiste Problem von medientheoretischen und kunsthistorischen „Zuständigkeiten“. Eine „benutzerfreundliche“ Zugangsweise zur Klärung dieses Problems beschrieb Herbert Franke:

„Die Art und Weise, wie die Daten im Inneren eines Computers umgesetzt werden, ist für den Benutzer unerheblich. Es ist nicht nötig, die Rechenprozesse, ihre Organisation, ihren zeitlichen Verlauf usw. in allen Einzelheiten zu kennen, und bei großen Digitalrechnern ist das auch kaum möglich. Was den Benutzer interessiert, sind die einlaufenden und die ausgegebenen Daten, in der Fachsprache kurz ‚Eingabe‘ und ‚Ausgabe‘ genannt.“ (Franke 1979)¹⁷

Eine radikale Kritik des kybernetischen Input/Output-Modells und der informationstheoretischen Position wurde in der Einleitung bereits einigen Aussagen von H. Maturana entnommen. Sie basierte im Wesentlichen auf den Gehirnxperimenten u. a. an Tauben, die indirekt bewiesen, dass die Arbeitsweise von Organismen grundverschieden von derjenigen der kybernetischen Systeme sei. Demnach gebe es keinen

„außerhalb des Organismus existierenden Mechanismus, durch den die Vorgänge festgelegt werden können, die in einem Organismus ablaufen [...] Es gibt keinen ‚Input‘. Die Interaktionen eines Organismus mit dem Medium lösen die durch seine Struktur determinierten Strukturveränderungen lediglich aus [...] Man kann durch eine Interaktion mit einem strukturdeterminierten Lebewesen nie das bestimmen, was in ihm abläuft. Man kann lediglich Strukturveränderungen auslösen, die aber jeweils durch die Struktur selbst determiniert werden.“ (Riegas/Vetter 1990, S. 16)

Der Antagonismus zwischen den Forschungsgebieten der Biotechnologie und kybernetischen Technologien wurde mittlerweile über die Cyborg-Phantasien und -Experimente im wissenschaftlichen und künstlerischen Bereich weitgehend eingedämmt. Nichtsdestotrotz bleibt im Rahmen theoretischer und künstlerischer, insbesondere der Gender-Ansätze der Einwand vernehmbar, dass die Biotechnologien im Vergleich zu ihren kybernetischen Pendanten in der Forschung deutlich unterbelichtet geblieben seien (vgl. Wilson 2002, S. 150; auch Morse

1.3 Input/Output (Kybernetikmodell)

1998). Gillo Dorfles konstatierte in diesem Sinn bereits in den siebziger Jahren, dass eine Nutzbarmachung der Informationstheorie für die Kunstinterpretation (z. B. M. Bense) höchstens auf der Ebene der Analogien möglich sei (vgl. Dorfles 1987 [1977]). Es wäre interessant, die enorme Verbreitung der Metapher als künstlerisches Mittel in der digital unterstützten Medienkunst unter diesem Gesichtspunkt zu beleuchten.

Auf der anderen Seite schrieb Roy Ascott, einer der beständigsten Befürworter der „l'esprit cybernétique“¹⁸, in seinem Essay „Behaviourist Art and the Cybernetic Vision“ von 1966 über das „feedback and viable interplay“ als die wahren Kunstinhalte. Das Rückkopplungsverhältnis innerhalb von kybernetisch durch ihre Inputs und Outputs definierten Systeme wurde von Ascott als die ausschlaggebende Idee der „perfectibility of systems“ beschrieben, die in sich das Entwicklungspotenzial in der biologischen und sozialen Sphäre birgt:

“Bio-cybernetics, the simulation of living processes, genetic manipulation, the behavioural sciences, automatic environments, together constitute an understanding for the human being which calls for and will in time produce new human values and a new morality [...] There is reason to suppose that a unity of art, science and human values is possible; there is no doubt that it is desirable” (Ascott 1966/67 in Packer/Jordan [Ed.] 2001, S. 101).

An gleicher Stelle grenzte Ascott diese humanistische Position von der Kybernetik, verstanden als Beschreibungsmethode, ab. Die letztere wird im Sinne der Anerkennung von Input- und Output-Instanzen von CC-Videoinstallationen die Ausgangsbasis für ihre Erfassung in der vorliegenden Historie bilden. Als solche stellt sie die grundlegende methodologische Erweiterung dar, die im Rahmen einer Medienkunstgeschichte berücksichtigt werden soll.

Nam June Paik, ein weiterer „Künstler-Schamane“ und luzider „Schamanendenker“, schrieb 1966 einen Text mit ähnlichem Namen: „Cyberneted Art“, jedoch mit einem anderen Fazit:

“Cyberneted art is very important, but art for cyberneted life is more important, and the latter need not be cyberneted.” (Paik 1966 in Packer/Jordan [Ed.] 2001, S. 40)

1948 – in dem Jahr, in dem George Orwell seine düstere Vision des totalitären und entsprechend omnipräsenten Überwachungsstaates „1984“ niederschrieb – veröffentlichte Norbert Wiener seine Abhandlung „Cybernetics or Control and Communication in the Animal and Machine“¹⁹. Für Wiener bedeutete die Rückkopplung von Input und Output die Basis eines kybernetischen Systems, dessen wichtige Bestimmung, die Entropie-Resistenz, für die Bewältigung zahlloser praktischer Aufgaben genutzt werden kann, z. B. im Ingenieurwesen oder in der Nachrichtentechnik. Wieners humanistische, jedoch im Unterschied zu Ascotts emphatischen Äußerungen eher als „down to earth“ zu bezeichnende Äußerungen lassen unschwer erkennen, dass die Kontrolle und Effektivität (vgl. Wiener 1954), also das, was Simon Penny etwas überspitzt als „ingenieur point of view“ (Penny URLa) bezeichnet hatte, die herausragenden Ziele/Ideale der Kybernetik in ihrer ursprünglichen Form waren. Genau gegen diese Eigenschaften werden sich die kritischen Medienkünstler wenden. Selbst die kunsthistorischen Vertreter einer „interaktiven Medienkunst“, die ausschließlich über die Verwendung von digitalen Algorithmen zwischen Inputs und Outputs definiert werden wollen und die letztendlich

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

zweitürngige Frage der ohnehin nichtlinearen Speicherung zur Priorität erklären, stimmen der konstituierenden Rolle des kybernetischen Input-Output-Rückkopplungsverhältnisses für die interaktive Medienkunst zu:

„Erst mit der Speicherung von Daten, auf die später wieder intern und für den Anwender unsichtbar zurückgegriffen werden kann, entwickelt sich aus dem Input-Output-Verhältnis das spiralartige Dialogprinzip, das komplexere Verknüpfungen zuläßt.“ (Dinkla 1997, S. 49)

Im Rahmen der Kunstgeschichte als akademischer Disziplin gab es Mitte der neunziger Jahre auch Vorschläge, die Kunstgeschichte als Systemtheorie neu zu etablieren und durch die Anlehnung an die identitätsstiftende Differenz von Niklas Luhmann indirekt an die Informationstheorie und Kybernetik von Gregory Bateson anzuknüpfen (vgl. Zijlmans 1995, S. 263; 251–277).

Das kybernetische Modell funktionierte auf einer sehr allgemeinen Ebene in Bezug auf Kunst über die Input/Output- bzw. Sender/Empfänger-Analogie, in der Künstler und Rezipient sich in einer traditionellen Weise gegenüberstanden. Eine konsequentere kybernetische Auslegung, in der das Kunstwerk auf eine Nachricht reduziert und als Medium für einen Kommunikationszirkel zwischen dem Publikum und dem Künstler fungieren sollte, schlug Herbert W. Franke in seinem Entwurf einer kybernetischen Ästhetik vor (Franke 1979, S. 34). Gene Youngblood verwendete den Terminus „paleocybernetic“ als ein konzeptionelles Werkzeug, mit dem die Gegenwartssituation in der Welt (der frühen siebziger Jahre) beschrieben werden sollte (Youngblood 1970, S. 41 u. a.). Das kybernetische Modell ist auf seiner grundsätzlichen formaltechnischen, strukturellen Ebene für die Medienkunstgeschichte in der Behandlung des weiten Installationsbereichs und auch der Netzkunst als unverzichtbar einzustufen. Die verschiedenen daraus ableitbaren Schlussfolgerungen gehören in die jeweiligen Kunsttheorien und -philosophien und sollten nicht *a priori*, sondern an konkreten Exempeln verifiziert bzw. falsifiziert werden.

1.4 „Feedback“

Für das kunst- und medienhistorische und -theoretische Verständnis der Medienkunst spielt das Phänomen der Rückkopplung eine entscheidende Rolle. Dies gilt nicht nur in Bezug auf die künstlerischen medialen Selbstbeobachtungstechniken der sechziger und siebziger Jahre, sondern und vor allem auch auf die heutige interaktive Medienkunst und die dazugehörigen Theorien. Im Allgemeinen bezeichnet die Rückkopplung eine Situation, in der das Ausgangssignal eines Systems an den Eingang des Systems zurückgegeben und dort zur Systemsteuerung verwendet wird. In der Biologie verweist sie auf das charakteristische Merkmal der Selbstregulierung in lebenden Systemen, wie zum Beispiel Wärmeregulierung im menschlichen Körper. Im Bereich der Telekommunikation und Kybernetik stellt die Rückkopplung einen besonders wichtigen Funktionstyp dar: Als Rückwirkung des Empfängers auf den Sender spielt sie nach wie vor eine entscheidende Rolle in der Kommunikation. Unter dem kunsthistorischen Gesichtspunkt wurde dieses Problem bislang nicht eingehend behandelt.

Eingeführt wurde der Begriff „Feedback“ um 1942 von Julian Bigelow und Norbert Wiener, und seitdem etablierte er sich als

„zentraler Begriff für die VR-Technologie [VR = „Virtual Reality“] und deren Vorstufen in Wissenschaft, Kunst, Medien (bes. Video) und Literatur“ (Weibel 1993, S. 18).

In der vorliegenden Abhandlung wird der Natur des Untersuchungsgegenstandes entsprechend in besonderem Maße das Videofeedback eine herausragende Stellung einnehmen, auch wenn die übrigen Feedback-Formen wie das Biofeedback oder Force-Feedback gelegentlich zur Sprache kommen werden. Ähnlich wie im Fall der Etablierung eines auf die Grundsätze der Kybernetik gestützten medienkunsthistorischen Diskurses soll im Folgenden die metaphorische Verwendung der Begriffe „Feedback“ und „Videofeedback“ vermieden werden. Medientechnisch gesehen lässt sich die Genealogie des Mediumspezifischen im Videobereich durch die Analyse des Videofeedback begründen. Dessen naturaloge Entsprechung kann wiederum aus der Phänomenologie des Spiegels abgeleitet werden, wie es Umberto Eco in seinem Aufsatz zum Verhältnis der Semiotik und Katoptrik getan hat (vgl. Eco 1988 [1985]). Die wichtigsten Spiegeleigenschaften, seine extensive (Linse) wie intrusive Manifestation (der „Abgrund-Spiegel“, Spiegel *en abîme*, oder Spiegel-„Rückkoppelung“) zeugen von seiner „eingebauten“ Feedback- bzw. Verstärker-Funktion, die auch im elektronischen Bereich die Basis jeder „Telepräsenz“ bildet. In seiner Funktion eines „starrten Designatoren“ sei der Spiegel U. Eco zufolge kein Zeichen, er „steht“ für nichts, auch nicht für den Körper. Der Spiegel sei also nicht interpretierbar, und dies macht die Spiegelerfahrung zu einer „absolut singulären Erfahrung auf der Schwelle zwischen Wahrnehmung und Bedeutung“ (Eco 1988 [1985], S. 38).

Eine prägnante und überzeugende „Genealogie“ im Sinne einer „Geburt des Video aus dem Körper des Spiegels“ präsentierte Eco im gleichen Aufsatz. Das Phänomen der gleichzeitigen Aufnahme und Wiedergabe der Bilder, Töne und Bewegungsabläufe, wie es bereits dem analogen Medium Video eigen ist, stellte in dieser Hinsicht eine synästhetische Erweiterung des katoptrischen Feldes dar. Die intrusive Verstärker-Funktion des Mediums Video, die zugleich sein orbitales Potenzial darstellt, kann deshalb als seine *differentia specifica* innerhalb der audiovisuellen Medien angesehen werden. Ihre technische Bezeichnung ist Videofeedback.²⁰

Vilém Flusser kam 1990 zu einer vergleichbaren Analogie des Video(-Feedback) und des Spiegels, als er Video definierte als „a mirror with a memory attached to it“ (Flusser 1990, S. 6/7). Flusser, der auch an anderen Stellen dem Videomedium eine besondere Bedeutung eingeräumt hatte (vgl. Flusser 1991, auch Kacunko 1999), leitete aus der diesem Medium innewohnenden technischen Eigenschaft seine wichtige „Mission“ ab: Das Medium Video sollte aufgrund seiner realitätsbezogenen „spekulativen“ (also als „katoptrisch“, und nicht metaphorisch verstandenen) Eigenschaften den „entfremdenden Spekulationen“ präventiv entgegenwirken. Dieser Einsatz des Mediums kann also nicht wie im Erzählmedium Film in erster Linie aus der Logik der manipulativen Montage entspringen, sondern eher aus dem „Einfangen“ oder „Einhalten“ des Zeit- und Handlungsflusses und seiner „Hyperrealisierung“. Die Kritik Flussers richtete sich an die Künstler und Kritiker gleichermaßen, anwendbar wohl auch auf die Kunsthistoriker und Medientheoretiker:

“The critics are even less capable of discovering video [...] than are the artists, because they are just as much prisoners of the ‘film prejudice’ as the artists are,

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

and they lack the concrete experience with the video apparatus." (Flusser 1990, S. 6/7)

Die zeit- und raumgreifende Erweiterung des realen und virtuellen (Re-)Präsentationsfeldes aufgrund der Videorückkopplung und des daraus etablierten Closed Circuit Videoverhältnisses wurde erst allmählich als künstlerisches Potenzial erkannt, wie sich einer der Zeitzeugen und größten amerikanischen Kenner sowie Mitgestalter in diesem Bereich, Gerald O'Grady, erinnerte:

"Video feedback introduced far more complex ramifications. Simply pointing the camera at the image it was generating on its own monitor and undertaking a serious examination of the results constituted a rejection of all that had come before. In conventional television, feedback was regarded as one of the most basic and unforgivable of technical errors. Now it came to form the basis of exploration of video image synthesis. Contemplating feedback, creative electronics engineers began to wonder what other visual possibilities could develop from the creative rearrangement of the paths on which signals travel" (O'Grady in: Davis/Simmons [Hrsg.]).

Wenn ein Teil des Output-Signals als Input-Signal verwendet wird, wenn also die beiden in einer Art – zeitlich gesehen natürlich linearer – „Möbius-Schleife“ verknüpft werden, entsteht die Rückkopplung als die technische Voraussetzung für die „immediacy“/zeitliche „Unmittelbarkeit“. Feedback, als Phänomen der unmittelbaren zeitlichen Verknüpfung von Input und Output (vgl. u. a. Morse 1998, S. 15) und *conditio sine qua non* der „immediacy“, stellt also auch die wesentliche Disposition der Closed Circuit Videoinstallationen dar. Nicht nur die (wenigen) medienwissenschaftlichen Positionen zum Thema, sondern vor allem die aus anderen Wissensgebieten (Physik, [neuronal] Epistemologie etc.) vorgelegten Einsichten sollen berücksichtigt werden, um u. a. die Gebräuche und Missbräuche dieses Begriffs im Kontext der Medien(kunst)debatte angemessen zu reflektieren.

Die Rückkopplung als der Anfang und die Bedingung der Möglichkeit einer biologischen (die Funktionsweisen des menschlichen Gehirns einbeziehenden) Erkenntnistheorie spielt auch für die Entwicklung der digitalen „Teletechnologie“ eine entscheidende Rolle: Die Rückkopplung ist der Ausgangspunkt einfachster Signalverstärkungen (z. B. von zwei gekoppelten Kondensatoren, die als Basis für den analogen Computer angesehen werden können), die durch ihre Repetition die Fernübertragung und die für ihre Wahrnehmung erforderliche Stabilität erst ermöglichen. Der heutige „orbitale Blick“ basiert auf dem für die digitale Signalübertragung notwendigen dicht geknüpften Netz von Repetitoren (sie stellen die Basis für die mobile Telekommunikation dar), die das Gleiche leisten, wie z. B. das einfache rückgekoppelte Aufnahme-Wiedergabe-Set (Videokamera + Monitor) in vielen frühen Closed Circuit Installationen.

1.5 Immediacy/Liveness

Die rückgekoppelten Inputs und Outputs sind im technischen Sinn die Erzeuger der „Immediacy“, der audiovisuellen und andersartigen „Unmittelbarkeit“. Diese „Unmittelbarkeit“ stellt

neben dem „Zielbegriff“ der Interaktion den wohl wichtigsten „Grundbegriff“ (eine Art Meta-Kategorie) im Zusammenhang der Medienkunst und -theorie dar. Die von Marshall McLuhan (1911–1980) aufgestellte, auf den Auswirkungen von Medien auf ihre Nutzer basierende Kulturdiagnostik verhalf bekanntlich der Medientheorie zum internationalen Durchbruch (Baltes 1997, S. 10).

Im Mittelpunkt seines einflussreichsten Werkes „Understanding Media: The Extensions of Man“ (dt. 1968, „Die magischen Kanäle“) stand die durch die elektronischen Medien und das Moment der Instantaneität gekennzeichnete letzte Phase der Medienentwicklung, die sich in Abgrenzung von dem davor liegenden mechanischen Zeitalter zu konstituieren begann (vgl. Vogel 2001, S. 134). Durch das Mosaikbild des Fernsehens „in eine allumfassende Jetztzeit“ (McLuhan dt. 1968, zit. nach Baltes 1997, S. 149) einbezogen, will der junge Mensch, „das Fernsehkind“, in McLuhans Vision auch

„eine Rolle und ein tiefes Engagement in der Gesellschaft, in der es lebt“ (ebd.).

„Die elektrische Geschwindigkeit ist gleichbedeutend mit Licht und dem Verstehen der Kausalzusammenhänge. So entdecken die Menschen mit der Verwendung der Elektrizität in mechanischen Situationen leicht Kausalzusammenhänge und Modelle, die beim langsameren Tempo der mechanischen Veränderung einfach nicht beobachtet werden konnten.“ (McLuhan dt. 1968, zit. nach Baltes 1997, S. 153)

Diese noch durchaus pragmatischen, auf das steigende Wahrnehmungsvermögen und die Sozialisation von Menschen abzielenden Zeilen fanden bereits in einem frühen Aufsatz McLuhans ihre erste theoretische, auf die Schriften des kanadischen Wirtschaftswissenschaftlers Harold Innis gestützte Begründung: In „Kultur ohne Schrift“ (Dezember 1953) betonte McLuhan erstmals den instantanen Charakter des Elektrizitätszeitalters und die damit verbundene implodierende Bewegung (Baltes 1997, S. 15).²¹ Bald entstanden in Frankreich wichtige Publikationen zum Thema und zu den anderen, durch Ideen McLuhans inspirierten Problemkomplexen. J. Baudrillard, J. Deleuze, F. Guattari, P. Virilio veröffentlichten die einflussreichsten Schriften.

Auch die späteren Vertreter der „informatischen Ontologie“ wie Friedrich Kittler, aber auch Peter Weibel (vgl. das Konzept der „Chronochratie“ in Weibel 1987) und viele andere kritische und auch affirmative Stimmen behandelten weltweit die „Instantaneität“ aus der medientheoretischen und -historischen Perspektive.

Paul Virilio gehört zu den bekanntesten und schärfsten Kritikern der „medialen Unmittelbarkeit“ (vgl. Virilio 1992 [1990], 1989, 1989 [1988] u. a.). Sein Konzept einer aufgeschobenen Zeit, die Virilio der simultanen „Echtzeit“ entgegenstellte, und die daraus entstandenen Konzepte der „Simulationszeit“ entstanden aus seiner Beurteilung der aktuellen Medienentwicklung, die später noch als „Tyrannei der Echtzeit“ bezeichnet wurde (Virilio 1996 [1995]). Die mediale Realzeit in Virilios Interpretation wirkt sich nicht nur auf die zunehmende Immobilität des Menschen und auf alle daraus folgenden Konsequenzen, sondern auch auf das Aufkommen einer neuen ästhetischen Perspektive aus:

“The aesthetics of appearance, according to which objects or people stand out against an apparent horizon of a unity of time and space as in classical perspec-

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

tive, is supplemented by aesthetics of disappearance of someone in the distance suddenly rising up on the horizonless screen of the cathode-ray tube, the unity of time transferring such aesthetics onto that particular space of encounter: this is real time perspective of big optics clearly supplanting the achievements of the small optics of a perspective of real space, the vanishing of all the points (pixels) of the televised image."

In den kunsthistorischen Kreisen gab es gelegentlich Stimmen, die sich zur Instantaneität als einem Paradigma für das 21. Jahrhundert geäußert haben:

"[...] speed has been replaced by the instantaneous. Means of representation commonly employed in the 20th and 21st centuries, such as still photography and video analogue and digital technologies, 'stop' or 'freeze' both time and speed."²²

Die an Virilio angelehnte starke These vom Ersatz („replace“) der Geschwindigkeit durch die Instantaneität erfordert jedoch im Hinblick auf die Medienkunst eine gewisse Relativierung im Sinne der Zulassung differenzierterer Stufenfolgen.

In Bezug auf die frühe Videokunst verglich D. Ross die „real-time consciousness of the viewer“ mit einer schwarzen Leinwand im Sinne einer medialen, produktions-, aber auch rezeptionstechnischen *tabula rasa* (Ross 1976, zit. nach Ross 1978, S. 139). B. Kurtz schrieb zeitgleich über die „immediacy“ und „the sense of the present tense“ als inhärente Charakteristika des Videomediums (vgl. Kurtz 1976) und teilte damit die Einsicht einer großen Zahl seiner Zeitgenossen, darunter auch N. J. Paik, der zudem sein Verständnis von „Unmittelbarkeit“ aus dem Zentrum der buddhistischen Lehre vom „Jetzt“ entwickelte.

Den buddhistischen Einfluss verband F. Varela mit der Neurophysiologie und -kognition in einer differenzierten Zeittheorie des Jetzt, in der die andere Seite der negativ konnotierten Unmittelbarkeit ausgeleuchtet werden sollte. Sich auf die mystischen Denker der Patristik wie den Hl. Augustinus (354–430, „Confessiones“) und besonders auch auf W. James, E. Husserl und die Vertreter der philosophischen Phänomenologie berufend, versuchte Varela auf der Basis seines Begriffes „living present“ die Bedeutung des menschlichen Lebens und seines Bewusstseins in der „Tiefe des Jetzt“ zu verankern. In seiner „Neurophänomenologie“ weist das Jetzt eine hybride, tripartite Struktur auf, mit den Eckpunkten „retention“, eine Art des Jetzt, die sich auf die Vergangenheit bzw. Erinnerung bezieht, und „protention“, das Jetzt, in dem bereits die Erwartung und damit eine Konstruktion der Zukunft enthalten ist (vgl. Varela 2000). Das vermeintliche Paradox des dauernden Jetzt, insbesondere der „retention“ als bereits vergangenem „present continuous“, sieht Varela durch eine in seiner Terminologie als dynamisch bezeichnete Zeitauffassung gelöst, die sich auf neurowissenschaftliche Messungen stützt. „Dynamisch“ besagt in diesem Kontext, dass die Zeit nicht in der Form von diskreten Einheiten aufgefasst werden darf, sondern in einer „dreidimensionalen Perspektive der Temporalität“ (Varela 2000, S. 14).

Weiter unten im Abschnitt über das Analoge und Digitale werde ich auf einige Konsequenzen der Unterscheidung zwischen der „diskreten“ und kontinuierlichen Zeitmessung für die Erfassung von diachronisch organisierten Kunstformen hinweisen.

Eine Annäherung an die „Unmittelbarkeit“, die immer schon auch als eine „Gleichzeitigkeit“ – also ohne monolithen Charakter – verfasst ist, unternahm E. Pöppel aus der Perspektive

der Hirnuntersuchung, die bestimmte Beobachtungen von F. Varela und H. Maturana bestätigte. Dazu gehört die Einsicht, dass die Zeit kein Gegenstand der innlich erfahrbaren Welt sei, sondern eine Konstruktion, die sich aus mehreren sinnlichen Eindrücken zusammensetzt. Auch Pöppel unterscheidet zwischen mehreren Zeiterlebnissen, „seziert“ sozusagen die Zeit in die Wahrnehmungen von Gleichzeitigkeit, Ungleichzeitigkeit, zeitlicher Folge, Gegenwart und Dauer (vgl. Pöppel 1978). Um den Wahrnehmungseindruck von Gleichzeitigkeit zu erhalten, müssen erst die getrennten Reize in einer Wahrnehmungs- bzw. „Fusionsschwelle“ des jeweiligen Sinnessystems verschmelzen. Die pulsartige Gehirnaktivität mit einem Zeittakt von 30 Millisekunden fungiert darin als ein Zeitgeber und kreiert in einem zeitlichen Bereich zwischen 30 Millisekunden und 3 Sekunden die zeitliche Ordnung und die subjektive Gegenwart. Die Überschreitung der Schwelle von 5 bis 6 Sekunden (beim vollen Bewusstsein, die Meditationstechniken nicht berücksichtigend) bringt das Gefühl des „Zeitvergehens“ mit sich, und die Zeiturteile werden von Pöppel ähnlich wie bei Varela (und Husserl) in die „prospektive“ und „retrospektive“ unterteilt²³ (vgl. Pöppel/Wittman 2000, S. 85–90). Die Unauflösbarkeit des Eindrucks der „Unmittelbarkeit“ und „Gleichzeitigkeit“ manifestiert sich in ihrer Abhängigkeit von der Aufmerksamkeit, der bewusstseinsrichtenden „Geste“ zum Zeitverlauf, welche die Zeit sozusagen langsamer vergehen lässt und dem „Subjekt“ folglich „mehr Zeit“ für die Erfassung des „Objektes“ überlässt (vgl. ebd., S. 89).

Wir sprechen also immer – unabhängig davon, ob wir eine analoge oder digitale Zeitmessung vornehmen – von einem Live-Ereignis, das immer schon auch eine Fiktion ist, fundiert in unserer Zeiteinschätzung. Dies stellt ein fruchtbares künstlerisches Forschungsfeld dar, das die „Virtuosen“ der CC-Videoinstallationen seit Mitte der sechziger Jahre erforscht haben.

Der neurophysiologische, „endo“-Zugang zum Phänomen der Unmittelbarkeit und Gleichzeitigkeit wird traditionell auch aus der „exo“-physikalischen Perspektive beleuchtet. Nach einer Sicht der Quantenphysik (D. Deutsch)²⁴ tritt tatsächlich in jedem Augenblick ein buchstäblich im Heraklitschen Sinne²⁵ neues Universum in Kraft, das sich an dem sich immer ändernden Jetztmoment orientiert. Diese Sicht bestätigt die Interdependenz des klassisch-chaotischen Beobachters und seiner klassischen Umwelt, die sich an der Schnittstelle zwischen den beiden bildet (vgl. Rössler 1992, S. 157; auch Weibel, ebd.), also die „solipsistische“ These *par excellence*, wie sie der Naturwissenschaftler und Philosoph R. Bošković (1711–1787) bereits im 18. Jahrhundert – noch vor der durch D. Hume inspirierten „Kopernikanischen Wende“ der Erkenntnistheorie von Kant! – aufgestellt hatte. Boškovićs revolutionäre Erkenntnis bestand einerseits darin, dass die sinnbezogene Erkenntnis der wahren Existenzmodi eine Unmöglichkeit darstellt, weil 1) die lokalen Existenzmodi, Entfernungen, Größen, 2) die Bewegung, 3) die Änderung unserer Position, oder die Position anderer Dinge und 4) die Gleichheit (also auch „Gleichzeitigkeit“) keineswegs unmittelbar als absolut erfahren werden können. Andererseits lehnte Bošković die Einführung des *deus ex machina* im cartesianischen Sinn ab und folgerte konsequent, dass die Beobachtung des erfahrenden „Subjektes“ einen tatsächlichen Einfluss auf die beobachtete, „objektive“ Welt habe.²⁶

Dieses hochinteressante und implizit sowie explizit in zahlreichen CC-Videoinstallationen behandelte Thema kann an dieser Stelle nicht weiter aufgerollt werden; ich verweise auf den „endophysikalischen“ Zugang von O. Rössler (Rössler 1992) und auch auf die dort enthaltenen historischen Hinweise aus dem Bereich der theoretischen Physik der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts und füge daraus ein Zitat an, das die Komplexität des hier angesprochenen

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Problems vor Augen führt:

„Die meisten von uns würden sagen, daß dieser Begriff in den Bereich der Geisteswissenschaften gehört, weil ‚Jetzttheit‘ dasselbe bedeutet wie ‚Bei-Bewußtsein-Sein‘, und weil das Bewußtsein keinen Platz in der Naturwissenschaft hat. Hinzu kommt, daß die Naturwissenschaft sich in diesem Zusammenhang selbst aktiv in Mißkredit gebracht hat, indem sie die letzte Brücke zur bewußten Erfahrung zerstört hat, als sie zeigte, daß für objektive Gleichzeitigkeit (Gleichzeitigkeit), eine Voraussetzung für die Existenz eines objektiven Jetzt, kein Platz ist in einer invarianten absoluten Welt. Dies zumindest ist Gödels Interpretation von Einsteins und Minkowskis Ergebnis“ (Rössler 1992, S. 157/158).

Das unlösbare Problem des subjektiven Jetzt, physikalisch manifest nicht zuletzt im Gödelschen Prinzip der Einbeziehung des Beobachters in eine reversible Modellwelt, bleibt die unerschöpfliche Quelle der Inspiration und Explikation in den CC-Videoinstallationen und in der (interaktiven) Medienkunst insgesamt. Nicht als Missbrauch des Heisenbergschen Prinzips der Unbestimmtheit, sondern als Weiterführung des Dialogs zwischen dem Anthropozentrismus und der Naturwissenschaft mit anderen Mitteln.²⁷

Hinsichtlich des Zusammenspiels von verschiedenen zeitbestimmenden Komponenten auf der biologischen und physikalischen Ebene kann der Einwand von D. Davis zur Erweiterung des Konzeptes der „Instantaneität“ einbezogen werden:

“Our reaction to live transmission is not cerebral. Thinking about immediacy, as opposed to creating r reacting in live time, is burdened by the cultural past [...] Video is not life, of course, any more than art is, but the two can come together, in a rhythm synchronized by the dynamic view of time.” (Davis 1974, S. 73; 75)

Darin wird zugleich ein wesentliches Potenzial von CC-Videoinstallationen ersichtlich, das viele Künstler und ihr Publikum seit Mitte der sechziger Jahre nach wie vor fasziniert. Das, was Davis in der Interpretation von Sprache bei N. Chomsky besonders bemerkenswert fand

–
“language is both a product and a producer of the mind. It is synchronic and diachronic at once, fulfilling a universal and timeless function, yet always changing” (Davis 1977a, S. 136)

–, spiegelt sich in den Zeitauffassungen, -deutungen und -messungen, die oben in Kürze vorgestellt worden sind. Medientechnisch wurde im (audio-)visuellen Bereich die „Unmittelbarkeit“ in Form der Live-Übertragung realisiert. Sie wird eingehender im Abschnitt „Analog‘ und ‚Digital‘“ behandelt.

Der wichtigste Einwand, den B. O’Doherty gegen die traditionelle Kunst gerichtet hatte, war ihr „zeitloses“ Selbstverständnis, ihre „Absolutheit“ mit der Konsequenz, „that is, it is an assurance of good investment“ (McEvilley 1991, S. 7). Die Geschichte der Kunst und Religion,

“they too were designed to eliminate awareness of the outside world. They too were chambers where an illusion of eternal presence was to be protected from the flow of time.” (ebd., S. 8)

Die Bedeutung des Kontextbewusstseins in so „essenziellen“, kontextkonstituierenden Fragen wie der medialen „Unmittelbarkeit“, „Präsenz“ und „Gleichzeitigkeit“ hob auch M. Morse hervor, u. a. in ihrem ursprünglich unter dem Namen „Surveillance: Closed Circuits and Fragmented Egos“ verfassten Text, der später Einzug in das Buch „Virtualities. Television, Media Art, & Cyberculture“ fand (Morse 1998 [1989]). „Virtualities“, verstanden als „Fictions of Presence“, werden im Video- und Computerbereich eben auf der Basis des subjektiven Eindrucks der „Liveness“ begründet und kulturkritisch ausgelegt:

“‘liveness’ [...] as concomitance, the simultaneous emission and reception of messages – or far more importantly, the impression thereof. Even when the mythical simultaneity of ‘liveness’ that is at the heart of the enunciative fallacy on television is actually or technically achieved [...] a problematic feedback loop arises between news and its reception [...] Furthermore, the very notion of ‘liveness’ is more and more compromised by algorithmic image processing that erases the difference between having been there then and being here now.” (Morse 1998, S. 15)

E. Diller und R. Scofidio beschrieben die beiden Seiten des Missbrauchs von „Liveness“, wie sie von der Seite der Technophilie und Technophobie konzeptuell und künstlerisch betrieben werden:

“For technophobes who blame technology for the collapse of the public sphere, liveness may be a last vestige of authenticity – seeing and/or hearing the event at the precise moment of its occurrence. The unmediated is the immediate. For technophiles, liveness defines technology’s aspiration to simulate the real in real time. This skepticism [about truth] aids, to a degree, these artists’ desire to tease the distinctions: to undermine the authority of ‘live’ over mediated experience and to collapse the two into an indeterminate unity” (Diller/Scofidio zit. nach Wilson 2001, S. 578/579).

Dies erlaubt eine paradox-einfache Teilerklärung für die „Hassliebe“, welche die Medienwissenschaft bzw. -theorie einerseits und die Kunstwissenschaft bzw. -theorie andererseits gegenüber dem Begriff „immediacy“/„Un-Mittelbarkeit“ zu pflegen scheinen. Sie ergibt sich aus der Etymologie bzw. aus der Zusammensetzung dieses Wortes, die zeigt, dass es sich um eine paradoxe Negation der Medialität handelt, die zugleich als eine Bestätigung der entscheidenden Fähigkeit von elektronischen Medien für die „medien-lose“ Signalübertragung in „Realzeit“ fungiert.

Exkurs: Zu „Broadcasting“

Die koexistierenden und in den gleichen Medien miteinander konkurrierenden Konzepte der Signalübertragung mit der Möglichkeit der Zweiweg- oder multilateralen Interaktion und der üblichen Einweg-Ausstrahlung markieren nicht nur die technologischen, sondern auch politischen, soziologischen und ästhetischen Möglichkeiten und Grenzen des oben behandelten Begriffes „immediacy“. Sie manifestieren sich insbesondere an den Medien Fernsehen und

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Internet. Die Parallelen sind auffällig, insbesondere im Hinblick auf die Chancen und die Chancenverwertung im Sinne ihrer tatsächlichen (Nicht-)Nutzung als Medien für die zwischenmenschliche Interaktion bzw. Intersubjektivität. Sie stellen zugleich die psychologischen und institutionellen Grenzen der von Künstlern realisierten CC-Videoinstallationen dar. Die Literatur und die Lösungsvorschläge zum Thema reichen von Bertolt Brecht (1932) und seiner Radio-Theorie²⁸ über Douglas Davis (Davis 1973/1975; 1993) bis hin zu den zahlreichen Theoretikern und Praktikern des Internet-Aktivismus (z. B. Lovink 1994; 2000) und der empfehlenswerten Studie und Kompilation früherer Überlegungen von Margaret Morse (Morse 1998).

Viele der hier aufgeführten Medienkunstwerke behandeln dieses „Closed Circuit“/„Open Circuit“/„Broadcast“-Verhältnis. In meinen Ausführungen werden außerdem die Unterschiede zwischen „Site-“ und „Narrowcasting“ (vgl. S. 85 ff.) besprochen, um auch das Verhältnis zwischen den technologischen Möglichkeiten und ökonomischen/politischen Entscheidungen und die jene reflektierenden künstlerischen Strategien adäquater abschätzen zu können.²⁹

Die Verwendung des Terminus „Closed Circuit“ wird in dieser übertragungstechnischen Hinsicht als Gegensatz von „Open Circuit“ im Sinne von Einweg-Fernsehübertragung definiert, also in der Form, in der sie von D. Ross beschrieben worden ist:

“The term video might be applied to video tapes shown in the closed-circuit context of a museum, [...] or a collector’s home, while the same video tape shown through open-circuit transmission via broadcast or cable TV might be called television purely” (Ross 1978 [1976], S. 141)³⁰.

R. Burnett machte eine vergleichbare Unterscheidung:

“Yet video does need to be distinguished from television even though both media are intimately linked. A productive way of understanding this difference is that television has always been a broadcast medium while video has tended to be lowcast. A lowcast medium is one which is community based and unlikely to generate images which can be used in the more universal sense of broadcast” (Burnett 1995, S. 153).

Der Begriff „Broadcast“ und sein Verhältnis zu „Narrowcast“, „Lowcast“, „Site-Cast“, „Cablecast“ und zu den anderen potenziellen Formen der „Point-to-Point“-Verbindung werden insbesondere in den Abschnitten über die CC-Videoinstallationen im Telekommunikationskontext näher besprochen werden.

1.6 „Interface“

Der Terminus „Schnittstelle“ wurde aus seinem ursprünglichen Gebrauch in der Materialwissenschaft entlehnt, wo er die Grenzen zwischen den Materialien oder Aggregatzuständen bezeichnet, als der Bereich, an dem der Austausch der Materie oder Energie stattfindet. In der Computerwissenschaft und -industrie wurde dieser Begriff für die Beschreibung des Informationsaustauschs zwischen zwei Prozessen übernommen (Wooster 1990, S. 18). Der Begriff

„Interface“ wird in der vorliegenden Abhandlung wie die oben in ihrer Benutzung eingegrenzten Begriffe „Input“, „Output“ und „Feedback“ aus den bereits angesprochenen „Kategorien“ deduziert, formaltechnisch aufgefasst und auf seine hier relevante Bedeutung reduziert. In dieser Hinsicht kann Interface als ein Input- oder Output-Gerät bezeichnet werden, das den Zugang zum „Inneren“ der analogen oder digitalen Maschine und die „Kommunikation“ mit ihr ermöglicht.

Noch lange vor der Markteinführung des Personalcomputers rückte die Frage nach der Art der aktiven Beeinflussung des medialen und realen Umfelds in das Interesse von öffentlichen und privaten sowie kommerziellen Forschungszentren, auch ins Zentrum des medientheoretischen Interesses. Das Wort Interface bezeichnet im heutigen Gebrauch in der Regel die Schnittstelle zur programmgesteuerten Hardware eines Computers. Das Interface ist das entscheidende Element der HCI (Human Computer Interaction)-Technologie, die inzwischen eine Entwicklung von über einem halben Jahrhundert aufweisen kann und die etwas später mit der Integrierung des visuellen Interface im Sinne einer CC-Videokamera begann. HCI weist immer die menschliche Seite im Sinne der Ergonomie oder Psychologie und die Computerseite im Sinne von konkreten Gerätschaften auf. Eine Geschichte dieser Entwicklung selbst in einem kurzen Abriss wäre an dieser Stelle nicht angebracht, zumal das primäre Interesse dieser Historie die CC-Videoinstallationen sind, also Kunstwerke, die in erster Linie und *per definitionem* ein visuelles Interface – eine Videokamera – verwenden, unabhängig davon, ob die Ausgangssignale oder -daten analoger oder digitaler Natur sind, also ungeachtet dessen, was zwischen diesem Interface/diesem Inputgerät und dem audiovisuellen oder kinetischen Outputgerät geschieht. Für Interessierte verweise ich auf zahlreiche historische Überblicke zur HCI-Problematik mit der dort enthaltenen weiterführenden Literatur (z. B. Myers 1998).

Die erwähnte Zusammenführung des digitalen Computers mit der Videokamera in der Funktion seines visuellen Interface wurde in der einflussreichen Arbeit von Myron Krueger an der University of Connecticut Anfang der siebziger Jahre beschrieben. Besonders bemerkenswert darin ist die Tatsache, dass es Krueger in seinen ersten computergestützten CC-Videoinstallationen gelang, trotz der niedrigen Rechnerkapazität der verfügbaren Computermodule eine Interaktion in Realzeit zu realisieren, die zugleich – wie es zwanzig Jahre später z. B. Ch. Sommerer und L. Mignonneau taten – die Einschränkungen der Technologie in „ästhetische Tugend“ umzuwandeln wusste. Die rasante Entwicklung von Halbleitern und Computerchip-Technologie in den neunziger Jahren und die damit zusammenhängende Erhöhung der Speicherkapazität von Computern führten zur Kumulierung der Prozessorenleistung in den Interface-Technologien. Dies führte wiederum zur ansteigenden Effektivität und Verfügbarkeit von Systemen, welche eine audiovisuelle Realzeitinteraktion ermöglichten, und nicht zuletzt zu einer explosionsartigen Aktivität im Bereich der künstlerischen, rechnergestützten CC-Videoinstallationen.

Im Umfeld der Medienkunst und der entsprechenden Kunsttheorien machte sich indessen Anfang der neunziger Jahre die Tendenz bemerkbar, die „interaktiven“ Kunstwerke/Installationen durch die Präsenz bzw. Absenz der haptischen Schnittstellenlösungen (z. B. touch screen) als solche an- oder abzuerkennen. Die visuellen Schnittstellen in Gestalt der CC-Videokamera und die so entstandenen, jedoch unsichtbaren „Live-Felder“ wurden dagegen eher vernachlässigt. Die entsprechenden programmatischen Theorien nahmen in ihren Versuchen, eine „Geschichte der interaktiven Kunst“ zu schreiben, demzufolge wenig Rücksicht auf die

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

CC-Videoinstallationen, unabhängig davon, ob sie rechnerunterstützt waren oder nicht (vgl. Dinkla 1997).

Die Unterscheidung zwischen den optischen und haptischen sowie aus ihrer Kombination zusammengesetzten sichtbaren und versteckten Schnittstellenlösungen ermöglicht ein differenzierteres Verständnis der „Kommunikation“ zwischen dem Menschen und der Maschine, der realen und computergenerierten Umgebung.

Die Entwicklung von „unsichtbaren“ Schnittstellen unter Verzicht auf HMDs („head mounted displays“/„Datenhelme“) und Datenhandschuhe zeigte die Vielfalt der Möglichkeiten der Trennung des Körpers von dem Rechnersystem unter Beibehaltung interaktiver Optionen, die solche „natürlichen“ bzw. „intuitiven“ Interfaces in sich tragen.

An dieser Stelle treten die bereits bekannten und erprobten, jedoch unüblichen und verfeinerten visuellen Schnittstellenlösungen wieder ins Spiel: Die CC-Stereokameras und die ebenso auf der Basis von (Dutzenden von) CC-Videokameras neu entwickelten „Teleimmersionslösungen“ können als ein weiterer praktischer Schritt der Interface-Entwicklung gedeutet werden. Gleichzeitig ermöglicht ein nicht durch emphatische Oppositionen befangener Blick eine realistischere Einschätzung von ästhetischen, kulturellen, soziologischen, militärischen und anderen Leistungen solcher Technologien. Die kritische Beobachtung, aktive Interpretation und kreative Weiterentwicklung der Schnittstellenlösungen seitens der Medienkünstler könnte in diesem Kontext ebenfalls genauer ermesselt werden, wenn die historischen CC-Videoinstallationen im genealogischen Vergleich mit den gegenwärtigen zeitgenössischen Beispielen erfasst werden.³¹

An dieser Stelle möchte ich einen Exkurs bzw. Rekurs auf die Lehre vom japanischen Kunstweg machen, wie sie R. Ohashi für eine erweiterte Interface-Leseart fruchtbar gemacht hat. Ohashi beschreibt die japanische Lehre vom Kunstweg (geido-ron) als einzigartige Position in der Geschichte der Kunstlehren, die sich nicht nur durch das wohl breiteste Spektrum von Kunstarten auszeichnet,³² sondern auch durch ihre „Standortbestimmung“: In der Interpretation des japanischen Dramatikers Monzeamon Chikamatsu (1653–1724) liegt die Kunst „im Dazwischen der Haut als der Membrane zwischen dem Sein und dem Schein (kyoitsu himaku ron)“ (Ohashi 1998, S. 150). Die Verbindung von Kunst und dem ZenBuddhismus im japanischen Kunstweg mit der Gelassenheit, Spielfreude und Lebensnähe als Wunschzielen bringt in einer Variante des Kunstwegs, dem „Kunst-Spiel“ (yugei), das Spiel als das letzte und höchste Ideal des Kunstwegs zum Vorschein. Ohashi ersetzt hier die Kunst, definiert als „Membrane“, durch den Begriff „Interface“ und eröffnet eine interessante Dimension für die Interface-Theorie. Das Charakteristische der Kunstweg-Lehre, das Wesen der Kunst stets vom Standort des Darstellers aus zu begreifen ist im Kern das Gegenteil des cartesianischen Subjekt-Objekt-Schismas, das auf Interaktion hin konzipiert ist:

„Das Interface ist von vornherein ein Gebiet, das nicht selber als etwas Substantielles, sondern als Verhältnis zu verstehen ist. Das Interface-Verhältnis in der Kunstweg-Lehre ist mit dem buddhistischen Begriff ‚Abhängiges Entstehen und Vergehen‘ (engi) vergleichbar. Die Welt des engi ist nicht von außen her zu sehen. Der Betrachter befindet sich in ihr selbst als dynamischer Fokus. Darum kann sie nur noetisch erfahren werden. Noetische Erfahrung heißt, dass das Erfahrene nicht vergegenständlicht werden kann.“ (Ohashi 1998, S. 160)

Insbesondere in den CC-Videoinstallationen, in denen oft der Betrachter als „Darsteller“ in

seiner unmittelbaren Präsenz das Interface der Welt im Sinne einer virtuellen Realität „spielt“, zeigen sich die Möglichkeiten der Verwendung von visuellen Interfaces in Gestalt der CC-Videokameras, bei denen die „Fenster“, „Ordner“ und andere Interface-Metaphern durch den Körper des Subjekt-Objekts ersetzt werden. Die daraus entstehende körperliche Aktivität und Unvorhersehbarkeit werden in den neunziger Jahren für eine Vielzahl von Künstlern weltweit ein starkes Argument bilden, diese Art von Interfaces zu verwenden.

Ein bedeutsames historisches und gedankliches Experiment unternahm L. Manovich, als er aus der Perspektive eines Programmierers die vermeintliche „Transparenz“ und „Neutralität“ von gängigen HCI-Interfaces auf ihre kulturelle Resistenz hin erprobte. Das Computerinterface beschrieb Manovich als einen medialen Träger von kulturellen Botschaften, die *per definitionem* keine neutralen Mitteilungen darstellen können. Im Gegenteil,

“far from being a transparent window into the data inside a computer, the interface brings with it strong messages of its own” (Manovich 2001, S. 65).

Manovich geht an dieser Stelle einen Schritt weiter und zieht die Grenze zwischen „new media design“ und „new media art“ an der traditionellen Inhalt/Form- bzw. Inhalt/Interface-Dichotomie:

“In contrast to design, in art the connection between content and form (or in the case of new media, content and interface) is motivated; that is, the choice of a particular interface [...] can no longer be thought of as a separate level. Content and interface merge into one entity, and no longer can be taken apart.” (ebd., S. 67) [...] Der Paradigmenwechsel, der zwischen der früheren HCI und der der neunziger Jahre stattgefunden hat, sei derjenige der kulturellen Interfaces: „we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form.“ (ebd., S. 70)

Manovich zieht zudem eine weitere, konkrete Schlussfolgerung in Bezug auf die Herausforderung der Idee des Erstrechts von Inhalt bzw. Interface: Die dynamische Generierung von Daten in Realzeit durch die „new media artworks“ (ebd., S. 67) sei ein schlagender Beweis für die Verschmelzung des Interface mit dem, was es vermittelt. In dieser Hinsicht gehören die rechnergestützten CC-Videoinstallationen zu den bedeutsamen „Barometern“ des heutigen Status quo im Bereich der Medienkunst.

1.7 „Interaction“

Die Interaktion zwischen dem Menschen und dem medialen Kunstwerk ist eine mögliche Konsequenz des Zusammenspiels der oben angeführten formaltechnischen und anderen Komponenten. Zugleich ist dieses Zusammenspiel eine unverkennbare Folge des jeweiligen künstlerischen Konzeptes, das implizit oder explizit die Definition der „Interaktion“ mitbeinhaltet.

In der neurophysiologisch legitimierten Erkenntnistheorie von H. R. Maturana wurde aufgrund der oben zitierten negativen Haltung zum kybernetischen Input/Output-Modell ein „Programm“ lebender Systeme nicht zugelassen. Das konstituierende Triebwerk des lebenden

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Organismus, verstanden als ein autopoietisches System, wurde dagegen durch die „Interaktionspräferenz“ seiner Komponenten erklärt. Weil die stattfindenden Interaktionen nach dieser Auslegung (Maturana 1990, S. 47) spontan geschehen, kann man hier durchaus von der in der Einleitung konstruierten paradoxen Bezeichnung „Geste des Programmierens“ sprechen. Wenn die Interaktion konstitutiv für die Realität ist, dann besteht kein Grund, ihr die konstitutive Kraft für die Virtualität abzusprechen. In seiner allgemeinen Medienklassifikation unterstellte M. McLuhan den elektronischen Medien wie dem Fernsehen aufgrund ihrer „Detailarmut“ ein grundlegendes Interaktionspotenzial, das sich in der erforderlichen stärkeren Beteiligung des Publikums manifestiert:

„So schlagen jene Programme am meisten an, die Situationen mit einer Handlung bringen, die ergänzt werden muß“ (McLuhan [1968] in Baltes et al. [Hrsg.] 1997, S. 148).

Bereits diese Beispiele deuten im Ansatz auf die Fülle der Bezugfelder, in deren Umgebung sich Medienkunst insgesamt bewegt. Die Antwort auf die Frage, ob und inwieweit die mit dem Adjektiv „interaktiv“ versehene Medienkunst einen Einschnitt markiert, führt zweifellos zu

„Konsequenzen für den Kunstbegriff selbst und damit auch für das Verhältnis von Kunstsystem und Gesamtgesellschaft“ (Gendolla et al. [Hrsg.] 2001, S. 10).

Das macht den Begriff „Interaktion“ besonders ergiebig für die Feststellung und Beschreibung von Diskurskonvergenzen auch zwischen der Kunst- und Medienwissenschaft. H. Klotz führte als die sechste und letzte Komponente in seiner Beschreibung der „Ästhetik der Videokunst“ „die Möglichkeit der ‚interaktiven‘ Beeinflussung des Bildes durch den Betrachter“ ein und stellte allgemein fest, dass sich mit der „Interaktion“ der herkömmliche Begriff des Bildes als etwas Anzuschauendes grundsätzlich verändere. Als Anreiz zur Handlung verweise sie

„auf die Grenzen des scheinhaft in Gang Gesetzten, also auf die Grenzen des Kunstwerks, die Grenzen der Fiktion. Interaktion ist nahe vor der Wirklichkeit, jedoch nie diese selbst.“ (Klotz 1997, S. 23)

Die „Interaktion“ als ursprünglich sozialwissenschaftlicher, auf die Wechselbeziehung zwischen Menschen bezogener Begriff wurde wie das „Interface“ von der Computerwissenschaft aus den Materialwissenschaften übernommen und neu interpretiert als Zusammenwirken des Menschen mit der algorithmengesteuerten Maschine. Auf diese Begriffsbestimmung stützte S. Dinkla ihre Definition der „interaktiven Kunst“ als „gattungsspezifische Bezeichnung für computergestützte Arbeiten, in denen ein Wechselspiel zwischen digitalem Computersystem und Anwender stattfindet“ (Dinkla 1997, S. 8 [Anm. 6]). Darauf begründet die Autorin auch ihre Klassifikation von interaktiven Kunstwerken in sechs Kategorien: Environments, Installationen, computergestützte Telekommunikation, computergestützter Tanz, computergestützte Roboter oder Automaten und Automat-Doppelgänger. Die auf dem digitalen Algorithmus basierende trennscharfe Abgrenzung interaktiver Medienkunstwerke von ihren analogen Vorgängern wird wie folgt gerechtfertigt:

„Obwohl die qualitativen Grenzen im Einzelfall fließend sind, markiert der Einsatz des Computers eine Zäsur. Daher werden kinetische Environments dann als

reaktiv bezeichnet, wenn sie nicht den Computer, sondern einfache Rückkopplungsmechanismen ohne digitale Speichermöglichkeiten für eine Involvierung der Rezipienten einsetzen.“ (Dinkla 1997, S. 15)

Es wird ersichtlich, dass die „analogen“ CC-Videoinstallationen einen Stein des Anstoßes darstellen, der ungelöst bleibt: Die Möglichkeit der digitalen (Zwischen-)Speicherung wird als Trennungslinie durch die CC-Videoinstallationen und andere Medienkunstwerke hindurch gezogen, eine Eigenschaft, deren medientheoretische Bedeutung in der künstlerischen Praxis keine Entsprechung und derart entscheidende Bedeutung findet. Dinkla baute ihre Klassifikation u. a. auf der Kritik von „ungeklärten“ Gattungsverhältnissen der Medienkunst in der Interpretation von P. Weibel und G.J. Lischka auf (vgl. Weibel/Lischka 1989; Dinkla 1997, S. 17) und baute trotz der ebenso scharfen Kritik von F. Popper (Dinkla 1997, S. 19) letztendlich seine „Notlösung“, die Unterscheidung zwischen „partizipativ“ und „interaktiv“, in ihr System ein. Hinzu kam die Spezifizierung des „künstlerischen Materials“ der (immer großgeschriebenen) „Interaktiven Kunst“ als der „automatisierte Dialog zwischen Programm und Anwender“ (Dinkla 1997, S. 41).

Die oben eingeführte Idee einer „Geste des Programmierens“ – an sich paradox, jedoch nur als eine induktive Größe, nicht deduzierbar – trifft in der unglücklichen Formulierung „automatisierter Dialog“ seinen Gegenpol: Nicht dass es sich dabei nur um eine paradigmatische, wohl nicht zu übertreffende *contradictio in adjecto* handelt; es ist eine ungewollte Beschreibung der „Interaktion“, wie sie von den meisten Positionen im Bereich der Medienkunst grundsätzlich verworfen wird. Die hier angeschnittenen, auf der Basis eines ausgesprochen selektiven Materials konstruierten kunst- und medientheoretischen Aporien lassen sich in einem späteren Begriffsbestimmungsversuch zum „flottierenden Werk“ weiter verfolgen (vgl. Dinkla 2001).

A. Hünnekens übernahm einige von Dinkla und auch von Popper sowie Ascott bekannte Positionen (u. a. die Unterscheidung der „Partizipation“ und „Interaktion“ [Hünnekens 1997, S. 15; „Gesamtdatenwerk“ von R. Ascott etc.]) und schlug auf dieser Basis eine weitere, in sechs Gruppen unterteilte Zusammenstellung von Interaktionsbegriffen vor:

1) Inneres Bild: Gedankenwelt, 2) Videobild: Closed Circuit und Database, 3) Synthesebild: Virtual Reality, 4) Künstliches Intelligenz-Geschöpf: Artificial Reality und Artificial Life, 5) Künstliches Intelligenz-System: Ereigniswelt und intelligentes Ambiente und 6) Datennetz und Datenfluss: Telematik und Gesamtdatenwerk.

Diese Klassifikation weist einige Ähnlichkeiten mit den sechs Problemfeldern der Medienkunst und -theorie auf, die im vorliegenden Buch nach dem historischen Überblick diskutiert werden. Zugleich unterscheidet sie sich deutlich von der hiesigen durch die Zusammenführung von „Closed Circuit“ und „Database“ – zwei interaktionstechnisch grundverschiedenen Herangehensweisen, die Hünnekens offenbar zugunsten von „Database“ entscheidet. Eine zweite Folge der genannten Prämissen – der Identifizierung von „interaktiv“ und „digital“ vor allem – ist die Anlehnung der eher metaphorischen und symbolischen Definitions- und Kriterienvorschläge für die Interaktion und „interaktive Medienkunst“, wie z. B. von J.-L. Le Moigne: Das Symbol, verstanden als „Vermittler aller Wahrnehmung und Interaktion“, wird dort definiert

„als diejenige Aktion, die sich nur aus der Interaktion heraus begründet, ohne die sie weder wahrnehmbar noch verständlich wäre“ (Hünnekens 1997, S. 20)

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

– eine offenbar durch E. Cassirer und S. Langer bewusst oder unbewusst inspirierte Grundposition, die allerdings vor allem im Bereich der narrativ konzipierten und konsolenspielartigen Medienkunstwerke ihre Anwendung findet.

K. Gsöllpointner betrachtete die vermeintliche Neuheit des Betrachterstatus in den Medienkunstwerken als die kritische Stelle der Ansätze von Dinkla und auch von Hünnekens (Gsöllpointner 1999, S. 75). Infolge der schmalen und überpräparierten Basis der „interaktiven Medienkunst“ sei der Begriff „Interaktion“ als überbewertet eingeschätzt worden, was wiederum der digitalen Medienkunst insgesamt eher geschadet als geholfen hätte.

H.-P. Schwarz zitierte 1997 die von R. F. Malina 1990 formulierte Zusammenfassung der fünf wesentlichen technologischen Eigenschaften von Interaktivität als die griffigste ihrer Art. Da es sich dabei u. a. um die Kriterien für die Vergabe von Preisen für die interaktive Medienkunst an der „Ars Electronica“ in Linz handelt – also um Momente von historiebildender Bedeutung –, seien auch sie an dieser Stelle wiedergegeben:

Die fünf wesentliche Merkmale sollten in der Interpretation von R. F. Malina die Struktur von interaktiven Medienkunstwerken dadurch bestimmen, dass sie sich auf bestimmte Eigenschaften des Computers gründen müssen:

- die Möglichkeit, Interaktion im Real-Time-Modus durchzuführen, der den inneren Status des Computers verändert;
- die Fähigkeit des Computers, Lernmöglichkeiten zu integrieren, so dass sich sein innerer Status verändert, während die Interaktion stattfindet;
- die Möglichkeit, den Computer über Telekommunikationsnetzwerke mit anderen Computern über weite Entfernungen hinweg zu verbinden;
- die Fähigkeit, Signale mit einer Vielzahl von Modi zu erfassen und zu verarbeiten, die nicht alle den menschlichen Sinnen zugänglich sind, und diese Signale synästhetisch zu verknüpfen;
- die Fähigkeit, große Mengen von Informationen zu speichern, die wiederum leicht zugänglich gemacht werden können

(Malina 1990, zit. nach Schwarz 1997, S. 48).

Für die hier vorliegende Historie sind diese Bewertungskriterien der interaktiven und rechnergestützten Medienkunst insofern von wichtiger argumentativer Bedeutung, als sie zum größten Teil, durch die ersten vier Punkte, im Grunde nicht die den Computersystemen innewohnenden Fähigkeiten beschreiben, sondern die Potenziale ihrer rückgekoppelten Input und Output-Geräte, ihrer Interfaces. Sie beschreiben die wesentlichen interaktionsbildenden Komponenten von CC-Video- und -Audioinstallationen, wie sie aus den oben genannten „Grundbegriffen“ der (interaktiven) Medienkunst „Feedback“, „Immediacy“ etc. hervorgehen und letztendlich auch die telekommunikative Dimension ermöglichen.

Die Verknüpfung der immer wieder zitierten *opera aperta*, des „offenen Kunstwerks“ von U. Eco, mit der Faszinierung durch die AI-Forschung ist ein unvollendeter Prozess, der letztendlich in der Praxis zwischen den Aporien des „automatisierten Dialogs“ und der „Geste des

Programmieren“ ausgetragen werden muss. Die Spiegel- und andere Medienmetaphern werden zwar nach wie vor für die Erfassung der Interaktivität und Virtualität in der Medienkunst als Ausweichmöglichkeiten bleiben, sind jedoch kein Ersatz für die „archäologisch“, „bottom to top“ aufbauende Kunst- und Mediengeschichte und -theorie (vgl. Esposito und Krämer, zitiert in: Schwarz 1997, S. 50).

I. Sakane organisierte bereits 1989, ein Jahr vor der erwähnten „Ars Electronica“, die erste Ausstellung, die sich gänzlich der „interaktiven Medienkunst“ widmete. Sakane teilt u. a. die Ansicht von R. Malina und anderen Befürwortern einer auf digitaler Basis definierten Interaktion und beschreibt die Interaktive Kunst als „a new genre conceived when computers and other new electronic media appeared“ (Sakane 1995, S. 8).

Auch Sakane spricht von der „participatory art“ (ebd.) und ihrer weltweiten Verbreitung seit den sechziger Jahren und unterscheidet sie von der „contemporary interactive art“ (ebd.), und zwar auf der Grundlage der Art der „Interaktion“. Während die früheren Formen der interaktiven Medienkunst und Kunst überhaupt auf der „mentalen Interaktion“ basierten, zeichneten sich ihre zeitgenössischen Pendanten vor allem durch ihre physische Existenz aus (Sakane 1995, S. 9). Die Zukunft der interaktiven Medienkunst liege indessen im AI-Bereich. Itsuo Sakane gesteht zugleich, dass „this new art form became possible with the arrival of interface technologies“ (Sakane 1995, S. 8), und auch wenn sie an gleicher Stelle nicht definiert werden, bleibt festzustellen, dass unter diesen Technologien neben touch screens und verschiedenen Bewegungs- bzw. Positionsmeldern insbesondere die CC-Videokamera in den neunziger Jahren eine Renaissance als visuelles Interface erlebt hat.

An dieser Stelle können keine differenzierten Analysen von expliziten und impliziten Anwendungen des Interaktionsparadigmas im Bezug auf die enorme Vielfalt der heutigen Medienkunst vorgenommen werden, und ich werde mich weiterhin vornehmlich auf die Begriffsbestimmungen konzentrieren, die zur hier vertretenen Position führen. Zugleich verweise ich auf die inhaltlichen Klassifikationen der Medienkunst von S. Wilson (Wilson 2000) mit den dort enthaltenen unterschiedlichen Interaktionsdeutungen.³³

Eine differenzierte Auslegung des Interaktionsbegriffes im Kontext der Medienkunst legte Lev Manovich in seinem Buch „The Language of New Media“ vor. Sein wichtiges Anliegen, die „neuen Medien“ von den „alten Medien“ abzugrenzen, wird unter äußerster historischer Vorsicht in Bezug auf die Übergangsphänomene vorgenommen; besonders wichtig ist Manovichs Erkenntnis, die „neuen Medien“ als Konvergenz von zwei separaten historischen Übergangsprozessen (trajectories) zu beschreiben, nämlich von Berechnung (computing) und Medientechnologien. Begonnen ungefähr zeitgleich um 1830 durch die Analytical Engine von Ch. Babbage und die Daguerrotypie im zweiten Drittel des 19. Jahrhunderts (Manovich 2001, S. 20), bestätigt diese parallele Evolution die im vorliegenden Band vertretene Ansicht von der Notwendigkeit der „Gleichstellung“ der Computerentwicklung mit derjenigen von einzelnen elektronischen Medien, die für die Erfassung, das audiovisuelle und andersartige „Einscannen“ und die Wiedergabe der materiellen Endo- und Exowelt bestimmt sind und in einer Kombination mit dem Computer natürlich die Funktion der „Interfaces“ einnehmen. Die daraus gezogene Konsequenz, die analog und digital konzipierten Medien in einer Kontinuität zu betrachten, zieht Manovich jedoch nicht und erstellt stattdessen eine Liste von fünf Prinzipien der „neuen Medien“: „numerical representation, modularity, automation, variability, and cultural transcoding“ (ebd.).

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Über die Konsequenzen dieser Festlegung wird unten noch die Rede sein. Bedeutsam an dieser Stelle ist die Unterscheidung von zwei Arten von Interaktivität: 1) „branching-“ oder „menu-“basierte Interaktivität, auch als „geschlossen“ bezeichnet, und 2) die komplexere, als „offen“ bezeichnete Interaktivität, die sich dadurch auszeichnet, dass sie die Modifizierung oder Generierung von Elementen der Struktur und der Struktur als Ganzes gleichermaßen erlaubt. Die letztere Art von Interaktion findet sich in den Medienkunstwerken aus den Bereichen der AI, AL („Artificial Life“), neuronalen Netzwerke etc. (Manovich 2001, S. 40).

Im Hinblick auf die „offene Interaktivität“ stellt Manovich einige Analogien auf, wie z. B. zur Theorie der Familienähnlichkeit des späten L. Wittgenstein (ebd., vgl. auch Welsh 1987, S. 80; 178) und zur linguistischen Theorie von N. Chomsky und schließlich – zur Computerprogrammierung. Bemerkenswert an dieser heiklen Stelle in der gesamten kritischtheoretisch-praktisch-historischen Architektur Manovichs ist, dass der Autor im Unterschied zu vielen Theoretikern und Praktikern der digital basierten Medienkunst kaum Einbußen in der Transparenz seiner Argumentation erleiden muss und eine „Flucht nach vorn“ wagt: Im Fall der Identifizierung der offenen Interaktion mit der Computerprogrammierung unterstreicht Manovich nämlich eine klare Trennung zwischen den Daten und Algorithmen (Manovich 2001, S. 41), obwohl aus Sicht der Gehirnforschung nach wie vor keine Übertragbarkeit auf den AI- und AL-Bereich gewährleistet ist. Während das Input/Output-Dilemma zwischen den kybernetischen und biologischen „Systemen“ also an dieser Stelle erwartungsgemäß ungelöst bleibt, macht Manovich konsequenterweise eine aus der Natur der digitalen Medienverfassung begründete Feststellung, die sich als weitaus anspruchsvoller als theoretische, „up-to-bottom“ aufgebaute Abgrenzungsversuche erweist:

“As with digital I avoid using the word interactive in this book without qualifying it, for the same reason – I find the concept to be too broad to be truly useful [...] In relation to computer-based media, the concept of interactivity is a tautology. Modern HCI is by definition interactive [...] to call computer media ‘interactive’ is meaningless – it simply means stating the most basic fact about computers.” (Manovich 2001, S. 55)

Viel schwieriger als im Bezug zu den interaktiven Strukturen in den „new media objects“ (Medienkunstwerken und -design) stellt sich für Manovich die theoretische Spezifizierung von „users’ experiences“ dieser Strukturen dar. Diesen Aspekt der Interaktivität bezeichnet er zu Recht als eine der schwierigsten durch die neuen Medien aufgetauchten Fragen, er gibt jedoch Hinweise zur praktischen Auseinandersetzung in der kritischen Betrachtung des Konzeptes der „interaktiven Medien“:

“When we use the concept of ‘interactive media’ exclusively in relation to computer-based media, there is the danger that we will interpret ‘interaction’ literally, equating it with physical interaction between a user and a media object (pressing a button, choosing a link, moving the body), at the expense of psychological interaction.” (Manovich 2001, S. 57)

Die Unterscheidung zwischen der „physischen“ und „psychologischen“ Interaktion definiert für Manovich den Rubikon, dessen Überschreitungen von S. Eisenstein bis hin zu J. Lanier zur

Zielscheibe seiner in dieser Hinsicht als cartesianisch zu bezeichnenden Kritik „des gesunden Menschenverstandes“ geworden sind. Zwischen der symbolischen und „postsymbolischen“ Interaktion und Kommunikation im Sinne J. Laniers entscheidet sich Manovich für die erstere Option, denn ansonsten,

“locked in virtual reality caves, with language taken away, we will communicate through gestures, body movements, and grimaces, like our primitive ancestors” (Manovich 2001, S. 59).

Oben mehrfach erwähnt wurde die eher chronologisch motivierte Unterscheidung zwischen „Partizipation“ und „Interaktion“ von F. Popper (Popper 1997, S. 8) seine Verwendung des Terminus „interaktive Simulation“ erscheint mir im Gegensatz zur Ersteren durchaus hilfreich, wenn es darum geht, anhand einer Überprüfung des Input/Output-Verhältnisses die technologischen Voraussetzungen für eine mediale Interaktion zu diagnostizieren.

Genauso hilfreich scheint die Differenzierung zwischen den Kategorien Interaktivität und Narrativität zu sein, die in Bezug auf Computerspiele und auch auf viele Medieninstallationen anwendbar sein könnte, wenn auch mit gebotenem Fingerspitzengefühl hinsichtlich des breiten Übergangsfeldes zwischen Erzählung und Interaktion (Furtwängler 2001). Wenn man die diesbezügliche Begriffsbestimmung der Interaktivität berücksichtigt –

„eine steuernde, manipulierende Aktion des Handelnden (Spielers/Benutzers) zur Einflussnahme auf ein dynamisches, medial vermitteltes System, inklusive einer damit verbundenen Rückkopplung“ (Furtwängler 2001, S. 375)

– kann sie in dieser Form auch als allgemeine Definition der CC-Videoinstallation übernommen werden.

Eine weitere kritische Auffassung der Verwendung des Begriffes „Interaktivität“ in Bezug auf Interfaces wie Tastatur, Fernbedienung, Joystick, Mouse, Touch Screen etc. vertritt M. Morse:

“Interactivity like this has been mistaken for a kind of emancipatory self-expression that will change the very nature of communication [...] However, if interactivity is an extension of the notion of immediate feedback of input on a display, that is, if it is operational and instrumental, does an input device of any kind make what is on the television or on a computer monitor any more intersubjective of liberating?” (Morse 1998, S. 21/22)

Die von Manovich hervorgehobene menschliche Seite der Interaktion formuliert Morse im Horizont der Überwindung der Mensch-Maschine-„Interaktion“ durch den Begriff „Intersubjectivity“. Vergleichbar mit Manovich, zieht auch Morse konkrete Gegenbeispiele aus dem Bereich der Virtuellen Realität heran und bringt in ihrer Kritik der ausschließlich formaltechnischen Definition von Interaktivität noch expliziter die ethische Dimension ins Spiel:

“Of course, in virtual reality taken on its own terms, any sort of interaction is morally acceptable because there is no one actually in its hallucinatory space [...] in fact, because there are no natives, no prior inhabitants, and difference is

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

as accessible as a costume, it is almost an alibi, avoiding of responsibility for what goes on within nonspace – no colonial metaphor need apply. Note that 'interactivity' applies to the interface; it is not yet intersubjectivity. One can now have discourse with others, but only those with the same access to the inside of the same virtual world and then only with their virtual avatars" (Morse 1998, S. 29).

An diesen Aspekt der Interaktivitätsdiskussion schließen sich die weiteren kulturkritischen Gesichtspunkte an, wie sie D. Daniels in Anbetracht des Verhältnisses von Technologie und Ideologie vorgetragen hat. Genauso wie das „Interface“, so stehe auch die Interaktivität immer sowohl für eine Technologie wie für auch eine Ideologie; Daniels sieht die Medienkunst „im berechtigten Verdacht, nur Abfallverwertung oder gar Pseudo-Legitimation von Militärtechnologie“ (Daniels 1999, S. 152) zu sein, und fordert von Künstlern eine aktive Bewusstmachung des Konflikts zwischen seinem eigenen ästhetischen Streben nach Entgrenzung und den dafür eingesetzten Mitteln der militärisch entwickelten Technologie (ebd.). Der Opportunismus und die Naivität im Umgang mit den letzten „interaktiven Technologien“ spielt sich zwischen den beiden paradigmatischen Polen der Interaktivität ab, die für Daniels durch John Cage und Bill Gates repräsentiert werden können:

„Für Cage ist Interaktivität eine ästhetisch und ideologisch begründete Auflösung der Grenze zwischen Autor, Ausführenden und Publikum“, während „für Gates [...] Interaktivität ein ökonomisch und technologisch bestimmtes Muster [sei], nach dessen Vorgaben Millionen von Menschen ihre Arbeitsprozesse strukturieren“ (Daniels 1999, S. 143/144).

Auch Daniels nimmt die Offenheit und Geschlossenheit als Leitmotive für den Bedeutungswandel von „Interaktivität“ im Wechsel von den sechziger zu den neunziger Jahren und gibt der ersteren Bedeutung den deutlichen Vorzug (ebd.).

Ausgerechnet die CC-Videoinstallationen von D. Graham, P. Campus, P. Weibel und B. Nauman vom Anfang der siebziger Jahre sind Beispiele für die in diesem Zusammenhang „ersten im Kunstkontext einer Ausstellung erfolgreichen interaktiven Installationen“ (Daniels 1999, S. 149).

Der Interaktionsbegriff erlebte in den neunziger Jahren einen bedeutsamen Sinneswandel, der nicht immer und ohne weiteres als „fortschrittlich“ in einem nichttechnokratischen Sinn bezeichnet werden kann. Die engagierte Kritik an dem Begriffsgebrauch, die oben bei Manovich, Morse, Daniels u. a. als Resultat der Medienkunstentwicklung betrachtet werden konnte, fand bereits Anfang der neunziger Jahre bemerkenswerte Formulierungen in den Texten des Kurators und Theoretikers der Medienkunst Erkki Huhtamo. Seine Niederschrift mit dem Titel „It is Interactive – but is it Art?“ könnte an dieser Stelle in ihrer Gesamtheit als vorläufiges Fazit und Standortbestimmung des Verfassers zitiert werden, denn sie hat nicht nur keine rhetorischen Leerstellen, sondern berücksichtigt auch weitere wichtige Problemkomplexe, die erst im Verlauf dieser Historie durch konkrete Beispiele angedeutet oder behandelt werden können. Mit dem Verweis auf den Ausstellungskatalog von Siggraph 1993 in New York gebe ich hier einen Ausschnitt wieder:

“There seems to be more and more agreement that interactive art is the art form par excellence using the computer [...] there is a discrepancy between the ideological discourses surrounding and molding the concept, and the actual practices applying interactive technologies. The concept ‘interactivity’ itself has become an empty signifier. It is used in vague and non-specific ways, lifted up from the actual historical processes of its becoming. It refers to a general cultural change, announcing the advent of a ‘society of interactivity’ [...] The concept of interactivity can be effectively used to disguise strategies for marketing, surveillance, and exercise of authority [...] interface design [...] the fact that the interactive system is never ‘innocent’, free of ideological, political, and economical determinations [...] interactive art is in obvious danger of succumbing to these mythicizing tendencies. This becomes evident in pieces [...] that can, at most, be read as naïve celebrations of technology. In such works the value of interactive technology is taken for granted [...] and enough to justify the label of art. In other words, a system is displayed as art, and the technology itself becomes the attraction.” (Huhtamo 1993, S. 133)

Auch für Huhtamo ist die Interaktivität primär eine mentale und intellektuelle Qualität und erst an zweiter Stelle eine technologische Aktivität (vgl. Huhtamo URL). Diese Prioritätsfrage in Bezug auf die interaktive Medienkunst wird im vorliegenden Band über die zahlreichen Beispiele *a posteriori* gestellt. Die profunden, differenzierten und praxisnahen Antworten werden durch die künstlerischen Theoriebeiträge von D. Rokeby, J. Campbell, H. Prehn und anderen zum Schluss erfolgen.

1.8 Allgemeinere Begriffspaare

Die oben besprochenen, für die Definition der CC-Videoinstallation konstitutiven Kategorien kursieren sehr häufig in der Medienkunstdiskussion, und als solche verdienen sie eine „Grundbegriffsbestimmung“ in Bezug auf die hier vertretene Position. Im Folgenden möchte ich einige allgemeinere Begriffspaare zur Sprache bringen, die ebenfalls den Diskussionsstand um die Medienkunst bestimmen.

1.8.1 „Kunst“ und „Medium“

Der Kunstbegriff ist als Grundlage der Unterscheidung von Kunstwerken von anderen Artefakten aus der Sicht von Künstlern und Kunsthistorikern von ausschlaggebender Bedeutung. Das Gleiche gilt für die Medienproduzenten und -wissenschaftler in Bezug auf den Medienbegriff. Die Abgrenzung oder Assimilierung des „Medienimmanenten“ von der einen und „Kunstimmanenten“ von der anderen Seite spiegelt in der Kunst- und Mediendebatte den einleitend angesprochenen Zustand einer unzureichenden gegenseitigen Beachtung der beiden Disziplinen wider.

Die evolutionistischen Kunstgeschichtsbilder des ausgehenden 19. Jahrhunderts und das Aufkommen essenzialistischer Gegenentwürfe des frühen 20. Jahrhunderts markierten die Ausgangslage eines ins Rollen gebrachten Kunstbegriffes, der seinen Höhepunkt und den

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

bislang kritischsten Stand in der gegenwärtigen – expliziten wie impliziten – Debatte um die Medienkunst erreicht hat. M. McLuhan leitete die medientheoretische Polemik um den überlieferten Kunstbegriff ein, indem er das westliche, auf den Subjekt/Objekt- und Kunst/Umwelt-Gegensätzen aufgebaute Kunstkonzept im Zusammenhang mit der Medienentwicklung in Frage stellte. Die Aufhebung dieser Trennung illustrierte McLuhan durch die Einstellung von Balinesen, die kein Wort für Kunst besitzen und stattdessen die gesamte Umwelt als Kunstwerk betrachten, sowie durch die allgemeine Behauptung, „wir machen alles so gut wie möglich.“ (zitiert von McLuhan „Formen der Wahrnehmung“, erstmals auf Dt. in Baltes 1997, S. 179). McLuhan verglich diese „primitive“ Einstellung zur Kunst mit dem Zustand, in dem sich der „elektronische Mensch“ befindet (ebd.).

Infolge dessen haben sich bestimmte Wissensbereiche wie „Media Studies“ und „Visual Culture“ von den kunstgeschichtlichen Zusammenhängen und Implikationen sowie Begriffsbestimmungen weitgehend verselbstständigt. Die Statusunterschiede zwischen Objekten mit und ohne Kunstanspruch werden dort flexibler aufgefasst bis annulliert, so dass der Kunstbegriff zu einem obsoleten Überbleibsel aus der Zeit vor der ersten industriellen Revolution degradiert werden kann.

Die Frage, ob sich die vielen neuen medialen „Bilder“ dem Zugriff der Kunstgeschichte entziehen (ebd., S. 26), kann aus heutiger Perspektive ebenso negativ verneint werden, und die Lösungen erscheinen mir ebenso wenig elegant: Bereits erwähnt wurde die gegenwärtige Suche nach den neutraleren Selbstbeschreibungen seitens der Kunsthistoriker als „Bildwissenschaftler“ – ein aus meiner Sicht vor allem für die Initiativenträger und ihre Nachfolger fataler Entzug der eigenen Kompetenz. „Das Problem des Mediums in die Perspektive der Bilderfrage [zu] rücken“ (Boehm 1999, S. 27) zeugt von einer althergebrachten Ausweichtaktik und nicht vorhandenen Bereitschaft der Kunstwissenschaft, sich mit eigenen auch unrühmlichen Traditionen offen auseinander zu setzen.

Auf der anderen Seite sollte der Einwand von G. Dorfles überdacht werden, der dem angelsächsisch geprägten und durch „Visual Culture“ vertretenen „visuellen Denken“ entgegengebracht wurde:

„Wenn man die Existenz eines visuellen Denkens annimmt, räumt man damit die Möglichkeit ein, daß die Kunst eine völlig andere Wirkungsweise hat als die Logik und die Wissenschaft. Man betritt damit das Gebiet der großen Mythen der Menschheit.“ (Dorfles 1987 [1977], S. 30).

Der an dieser Stelle denkbare Einspruch von Seiten der Gehirnforschung und Erforschung von neuronalen Netzen könnte nur zutreffen, wenn die „Kunst“ *a priori* als eine auf ihre instrumentell-technologischen Elemente reduzierbare Konstruktion definiert wäre. Einer solchen Bezeichnung könnten weder die „Kunst“ noch das „Medium“ standhalten. G. Dorfles hat Mitte der siebziger Jahre, also lange bevor die digitalen Medien ihren Triumphzug durch die Kunstlandschaft angetreten haben, auf die Komplexität der Medienkunst hingewiesen, die sich durch die zunehmende Abschaffung von manuellen und spontanen Komponenten ergibt. Dadurch werden nicht nur Erleichterungen für die Kunst- und Medienproduktion geschaffen, sondern es wird für den „Künstler“ „viel schwieriger, seine Produkte auf der Höhe der Medien zu halten, die die technisierte Gesellschaft ihm zur Verfügung stellt“ (Dorfles 1987 [1977], S. 34).

Aus dieser Perspektive ergibt sich ein berechtigter Anspruch an die Medienkunstproduzenten, -theoretiker und -historiker, die beiden „Phänomene“ bzw. „Phantome“ Kunst und Medium gleichermaßen ernst zu nehmen und ihre strukturelle Zusammengehörigkeit jenseits von Positionsbestimmungen und Legitimationsstrategien zu reflektieren.

Im Hinblick auf die „Kunst“ geht es dabei gerade nicht um die Feststellung eines anthropologischen oder ethnologischen, strukturell einheitlichen Prinzips für die Entstehung des ästhetischen Impulses, sondern darum, den Begriff „Kunst“ als Vorwand beizubehalten und ihn kontextbezogen vertikal, horizontal und in der Tiefe seiner Verwandlungen zu untersuchen. Die Motive und Ursachen für das adäquate Verständnis und Erlebnis von Kunst – genauso wie für alle anderen Konstruktionen wie die der Krankheit, des Verbrechens, des Staates, der Religion oder der Kultur – bleiben beherrschend. Wenn die Kunst ihre Zeit widerspiegelt, dann tut sie dies nicht nur affirmativ, sondern auch negativ, sich gegen die eigene Zeit richtend. Als solche verweigert sie sich dem Automatismus und der Programmierung in ihrer etymologischen Bedeutung im Sinne der Vor-Schrift und zeigt zugleich an vielen herausragenden Beispielen keine Berührungspunkte mit den digitalen Medien.

Auf einer allgemeineren und tieferen philosophischen Ebene wies E. Grassi auf die gegensätzlichen Erlebnisse der „Weltlosigkeit“ einer Realität ohne Kunst und des Sich-Entbergens einer Welt in und durch den Entwurf der Kunst hin (Grassi 1990, S. 109). Die fehlende Übereinstimmung der *techné* als Logos, als *legein*, als Ordnen und „In-Form-Bringen“ mit der empirischen Realität ist einem stetigen Bedeutungswandel unterworfen, und die Prioritätsfrage in Bezug auf das Medium stellt entsprechend ein falsch definiertes Problem dar.

Wenn H. W. Franke das Kunstwerk als Wahrnehmungsangebot definiert, das „in optimaler Weise die angenehmen Emotionen des Wahrnehmungsverhaltens“ auslöst (Franke 1979, S. 255), dann bestätigt sich nur die oben bereits geäußerte Hypothese, dass ein „Optimum“ immer induktiv und relationsabhängig ist und überhaupt nur als approximativer Wert einen Diskussionswert haben kann. Der autonome Kunstbegriff, selbst ein Produkt der medialen Brüche, ist demzufolge ein Phantom, genauso wie der unabhängige Medienbegriff. Bekämpft werden die beiden von der jeweiligen Wissensdisziplin wie das je eigene schlechte Gewissen, ohne Rücksicht auf Verlust der eigenen Fundamente.

„Medien und Kunst stehen also nicht in einem Oppositionsverhältnis *sui generis*, sondern sind diskursive Anordnungen innerhalb wechselnder Ordnungskategorien [...] Die Reflexion der Medien also war und ist in der Konsequenz – ob als Affirmation oder Negation – selbst eine ästhetische Strategie, mit deren Hilfe die als problematisch empfundene Positionierung des Systems Kunst neu geregelt werden sollte.“ (Schmitz 2001, S. 117, Anm. 38; 122)

Genauso wenig wie die Kunst als „vormedial“, können auch die Medien nicht als „nachkünstlerisch“ aufgefasst werden (vgl. Schade 1999).

Anstatt sich mit der Nichtdefinierbarkeit und Interpretationsnachgiebigkeit beider Begriffe zufrieden zu geben und die Kunst mit elektronischen Medien insgesamt als „Medienkunst“ zu bezeichnen, entstehen zahllose, für die Praxis letztendlich fruchtlose Ansätze, die sich *theoretisch* auf die Medien-Kunst-Schnittstelle fokussieren, um durch die Hintertür die eigene, nur *praktisch* zu rechtfertigende Position dem Urteil der Öffentlichkeit anzubieten.

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

S. Wilson stellte in dieser Hinsicht die berechtigte Frage „where should one draw the line?“ (Wilson 2002, S. 9) und bemüht sich zugleich um Präzisierungen (die den Abgrenzungsversuchen gleichzustellen sind), was an Formulationen wie „technological art“, „technoscientific“, „high-tech“-Art und schließlich „Information Arts“ sichtbar wird (ebd.). In diesem Prozess wird der Umstand, dass die künstlerischen Medienexperimente mit zunehmender Geschwindigkeit durch die neue Software und Hardware assimiliert werden, weniger als Verdienst und Vorrang der künstlerischen Aktivität gewürdigt denn als Ausdruck der politischen, ökonomischen und medialen Macht von Assimilierungsmechanismen. Wilson spricht über die Wichtigkeit von „understanding the limits of art“ und über den Imperativ ihrer Überschreitung durch die technowissenschaftliche Forschung. Gerade in dieser Hinsicht und in Anbetracht der „continued usefulness“ (ebd., S. 17/18) des Kunstkonzeptes plädiere ich für seine Beibehaltung. Die „Nutzlosigkeit“ der Kunst und der „Dilettantismus“ ihrer Träger ist nach wie vor ihre „Durchgangsstation“ auf dem Weg zurück in die sich verändernde Gesellschaft. Das Allgemeinwissen und -können und die hohe Spezialisierung sind zwei Seiten der gleichen Medaille, die sich nicht gegen einander ausspielen lassen sollten, wenn eine neue Klasse von „digitalen Sklaven“ unter den „organizers of large amounts of data“ / „people who find unusual relationships between events and images“ und „creative interdisciplinarians“ verhindert werden soll (vgl. Soeresen in ebd., S. 21). Die Medienkunst wird der Alternative „entweder ‚angewandt‘ oder ‚irrelevant‘“ widerstehen können, solange sich der Medienkünstler gegen Bezeichnungen wie „organizer of large amounts of data“ zur Wehr setzt.

Im Unterschied zu S. Wilson, der den Terminus „Kunst“ selbst im Titel seines Buches „Information Arts“ beibehält, verzichtet L. Manovich gänzlich auf den Begriff und schlägt als Gegenmaßnahme gleich mehrere Bezeichnungen vor, darunter „Information Culture“ (Manovich 2001, S. 13/14) als Alternative zur „visuellen Kultur“ und „cultural objects“ als Alternative zum „Kunstwerk“. Die „Sprache“ nahm im Titel seines Buches „The Language of New Media“ die Bedeutung der Begriffe „Ästhetik“ und „Poetik“ an. Der Terminus „new media object“ wird schließlich als Sammelbegriff für die „künstlerischen“ und „nichtkünstlerischen“ digitalen Produkte insgesamt vorgeschlagen.³⁴ Die Wegrationalisierung von Kunst zeigt sich in diesem Kontext als ein notwendiger Schritt im Entwurf einer „Wegrationalisierung“ der humanen Intention aus dem kreativen Prozess und ihrer Automatisierung (ebd., S. 32), die Manovich auch als Programmierer konsequent verfolgt und perspektivisch beschreibt.³⁵ Das „Kulturprogramm“ definiere, so die moderate konstruktivistische These von S. J. Schmidt (Schmidt 1999), das, was Kunst sei, und bereits dadurch, also kulturtechnisch a priori, wird sie legitimiert. Die Medien spielten in diesem Konzept eine wichtige Rolle, indem die Kunstmanifestationen als Medienangebote aufgefasst und durch das „Differenzmanagement“, institutionell sanktioniert werden, ähnlich wie die anderen Wirklichkeitskonstituenten.

H. Prehn plädiert dagegen für eine prozessurale Neuro-Ästhetik, in der die ästhetischen Urteile durch die Wahrnehmung von Ordnungen und durch die Ordnung der Wahrnehmungen empirisch bestimmt werden. Infolgedessen sollte ein „generativer Kunstbegriff“ konstituiert werden, der sich im Kunstprozess selbst, in einer rückgekoppelten Situation zwischen dem künstlerischen Subjekt und Objekt vollzieht. Dieser theoretische Ansatz zeigt sich nicht nur in den von H. Prehn demonstrierten Biofeedback-Installationen, sondern ist im Grunde auch auf eine Vielzahl von CC-Videoinstallationen anwendbar, wie sich im historischen Überblick noch zeigen wird.

Der oben angerissene Streit der Kunstbegriffe im Kontext der Entwicklung neuer Medientechnologien, der offenbar immer noch nach dem ästhetischen „Paragone“-Modell des wertenden Vergleichs und Streitgesprächs mit Hilfe des besseren Arguments zustande kommt, erschöpft sich in der Symmetrie der Argumentation, die „in der parallelen Mystifikation des Technischen im einen, des Improvisatorischen im anderen Falle begründet“ sei:

„Kunst hat nie Abbildstatus gehabt. Selbst der Ausdruck ‚Bild‘ unterstellt eine zu starke Statik. Die Blockierung ausgreifender Methoden in Kunst- und Medienwissenschaften leitet sich aus dieser Statik ab.“ (Reck 1991, S. 130; 131)

Für die empirisch zu entwickelnden neuen Kriterien sei die Kunst durch Commonsense-Überzeugungen über den Kunstanspruch der Kunst ausreichend definiert (ebd., S. 125), und nur in dieser Flexibilität kann sie angesichts der Kunst- und Mediendebatte auch auf die Medienkunstgeschichte übertragen werden. Infolge der wirtschaftlichen und kulturellen Identitätskrise der Idee der digitalen Revolution stellt sich am Anfang des 21. Jahrhunderts auch die kulturkritische Frage,

„wie steht es da um die Medienkunst, die ihre Entwicklung und öffentliche Aufmerksamkeit im Wesentlichen denselben Dynamiken verdankt wie die New Economy?“ (Stocker 2001, S. 17)

In diesem Kontext scheint mir der „vornehme Rückzug auf kunstimmanente Positionen“ genauso irreführend wie die Flucht nach vorne in der kreativen Namensfindung für die neuen/alten künstlerischen Betätigungsfelder wie z. B. „experience designer“ etc. Die Vereinnahmung der Medienkunst durch die bildende Kunst – und darin ist G. Stocker zuzustimmen – ist nicht länger hinnehmbar (ebd., S. 20). Das Hardware-Handwerk und das Software-Konzept gehören aber genauso wie die Performance und Installation zur Medienkunst, die der neueren Medienentwicklung *und* der Kunstentwicklung im Allgemeinen ihr Bestehen verdankt.

Die kulturellen Aspekte spielen in diesem Formierungsprozess neben der technologischen Seite nach wie vor eine gleichberechtigte Rolle, unterschiedlich ausgeprägt in den unterschiedlichen Gesellschaften. Die oben im Kontext der Interface-Problematik angesprochene ostasiatische bzw. japanische Lehre vom „Kunstweg“ (*geido-ron*) und auch der „Pfad“ im Sinne von *michi* (jap.)³⁶ zeichnen sich durch die Berücksichtigung ethischer Prinzipien und eine Verbindung zur Religion aus, die sich offenbar in den VR-inspirierten Entwürfen vom „Ende der Interpretation“ (vgl. J. Lanier) nicht mehr wiederfinden können. Denn es ist nicht nur die Technik, die zu uns spricht, sondern immer auch der Künstler, Programmentwickler etc., und in dieser Hinsicht bleibt eine Kunst ohne Interpretationsmöglichkeit eine Kunst ohne Kenntnis von *ma*, ohne erfahrene Distanz zur Natur (Hashimoto 1998, S. 167/168). So gesehen sind die Produktion und die Würdigung von Kunstwerken als zwei Seiten des gleichen Prozesses zu verstehen, der sich in der Medienkunst am deutlichsten an der Schnittstelle zwischen Input und Output manifestiert – im angewandten Programm und in der Art der eingesetzten Rückkopplung zwischen den beiden einerseits und in der aktiven Beteiligung und „Mitautorchaft“ des Publikums andererseits. Die CC-Videoinstallationen sind am besten geeignet für die Exemplifizierung dieses Prozesses.

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

H. U. Reck sah in der Idee des Gesamtkunstwerks ein Symptom für die gesprengte Grenze zwischen „freien“ und „angewandten“ Künsten, welche dem „Paragone“-Modell und „Entweder“/„Oder“ in der Medienkunstdiskussion ein Ende bereiten dürfte (Reck ebd., S. 130; S. 125). Einige Konsequenzen dieser Neuadaptation des wagnerianischen Konzeptes (vgl. insb. Packer/Jordan 2001; selektiver dagegen prägte R. Ascott den Begriff „Gesamtdatenwerk“ [1990], vgl. in ebd.) sind in den vereinheitlichenden Tendenzen in der jüngsten Medienentwicklung zu beobachten, insbesondere sichtbar in den VR [„virtual reality“]Theorien.

„Das Charakteristikum ‚autarke Verlaufsgestalt‘ soll darauf hinweisen, daß die Interaktion ein Ereignis etabliert, das sich zwar aus einzelnen Aktionen und Reaktionen zusammensetzt, aber als Gesamtablauf eine neue Qualität darstellt, im Gesamtmedien(kunst)werk gewissermaßen.“ (Schwarz 1997, S. 50)

Auch in dieser Hinsicht zeigen die Zeitzeugen eine VR-Genealogie auf, in der die Relevanz von CC-Videoinstallationen besonders hervorgehoben wird:

„Ein zentraler Begriff für die VR-Technologie und deren Vorstufen in Wissenschaft, Kunst, Medien (bes. Video) und Literatur ist der Begriff des Feedback [...] Closed Circuit Video-Installationen, Cyberspace, interaktive Videoinstallation, Virtuelle Welten und andere beobachterabhängige, partizipatorische, interaktive Medienkünste sind also prototypische Formen eines technisch implementierten Weltbildes.“ (Weibel 1993, S. 18; 35)

Der auch aus der Sicht von Medienwissenschaftlern noch wenig geklärte Medienbegriff stellt neben dem Kunstbegriff den zweiten Stein des Anstoßes auf dem Weg zu einem nichttrivialen Aufeinanderbezug von „Kunst“ und „Medium“ im Kontext der Medienkunst dar.³⁷ Wenn jedoch die etymologische bzw. pragmatische Deutung vorläufig akzeptiert wird – „Medium“ bedeutet „Mittel“, „Vermittlung“ oder „Mitte“³⁸ –, kann eine Einigkeit zumindest darin erzielt werden, dass unter dem technischen Medium die zur Kommunikation bestimmten Distributionskanäle verstanden werden. In dieser Hinsicht unterscheiden sich die so genannten *primären* Medien (die menschlichen Elementarkontakte, Spiel, verbale und nonverbale Sprache usw., bei denen zwischen Sender und Empfänger kein Gerät geschaltet ist) und *sekundären* Medien (u. a. Schreib- und Druckkunst) nicht von den *tertiären* Medien, die als Vermittlungsprozesse beschrieben werden, die sowohl auf der Seite des Senders wie auch Empfängers eine Zwischenschaltung technischer Geräte erfordern: Rundfunk, Telefon, Telegramm, Television, Schallplatte, Video, Computer usw.³⁹ Diese Umschreibung deckt sich im Wesentlichen mit der Definition von Werner Faulstich, nach der das „Medium“ [...] als technischer Kanal und Distributionsinstanz für verbale Kommunikation begriffen“ wird, zusätzlich erweitert durch „Fernsehen“ und „Neue Medien“ (Faulstich/Rückert 1993, S. 5).

In seiner zweibändigen „Mediengeschichte in tabellarischem Überblick von den Anfängen bis heute“ räumt Faulstich einige weitere Schwierigkeiten ein, mit denen sich eine Mediengeschichtsschreibung auseinander zu setzen hat. In erster Linie sind es die Abgrenzungen zwischen den einzelnen Medien und die dazugehörigen Klassifikationen sowie die diskussionswürdigen Abgrenzungen von „Fernsehen“ und „Neuen Medien“ und die noch schwierigeren

Unterscheidung zwischen den Einzelmedien innerhalb des gegenwärtig diskutierten „Medienverbundes“. Eine „gemäßigte“ Definition des Medienverbundes (Computer, Interface und Netzwerk) besagt zum Beispiel, dass dieser die Funktionen der „traditionellen“ Medien in einem „Gehäuse“ und in einer (Netz)Struktur subsumiert (vgl. Faßler/Halbach [Hrsg.] 1998, S. 13/14). Die Frage, die sich eine historisch gerichtete Studie stellen muss, ist die: Woraus entstand und worin besteht die heutige „(Schein-)Selbstständigkeit“ der einzelnen (vorwiegend „tertiären“) technischen Medien, und: In welchem Verhältnis stehen diese zum heutigen „allumfassenden“ Medienverbund?

Im Gegensatz zur umfassend dokumentierten Entwicklungsgeschichte des Mediums Fernsehen nehmen die entsprechenden Angaben zum Medium Video in der Regel einen verhältnismäßig bescheidenen Teil ein. W. Faulstich führt diesen Umstand auf die noch relativ kurze Entwicklungsgeschichte des Videos (ca. 40 Jahre) zurück und gibt anhand vorhandener Forschungsergebnisse ein vorläufiges Fazit, in dem unmissverständlich die Speicherfunktion und die damit verbundene Verfügbarkeit der Daten als die bedeutendste Funktion und Leistung dieses Mediums gewürdigt werden:

„Die gesamtgesellschaftliche und speziell die kulturelle Bedeutung des Mediums Video läßt sich an den wenigen Angaben zu Genrepräferenzen und Nutzungsfrequenzen nur sehr unzureichend ablesen. Die Speicherfunktion des Mediums und die damit gegebene Verfügbarkeit audiovisuellen Materials für den einzelnen indizieren eine strukturelle Veränderung des Medienkonsums, die mit der jüngsten Manipulierbarkeit gespeicherter Bilder per Computer besonders deutlich wird. Insgesamt dürfte die betroffene Zeitspanne von rund 30 bis 40 Jahren Entwicklungsgeschichte allerdings noch zu kurz sein, um bereits historische Entwicklungsphasen einer eigenständigen Geschichte des Mediums Video unterscheiden zu können.“ (Faulstich/Rückert 1993, Bd. 2., S. 545)

Gemäß den genutzten Forschungsarbeiten und Quellen liegt der Akzent der chronologischen Daten in Faulstichs tabellarischem Überblick auf der technischen Entwicklung. Die kulturelle Bedeutung des Mediums Video ist erwartungsgemäß nur unzureichend ausgearbeitet. Es handelt sich dabei um eine von der Kunstwissenschaft noch nicht erfüllte oder kaum in Angriff genommene Aufgabe. Die Kunsthistoriker haben die Resultate künstlerischer Auseinandersetzung mit dem Medium Video bisher nur ausnahmsweise berücksichtigt, und wenn, dann nicht im Hinblick auf den entscheidenden Übergangscharakter des VideoMediums in der künstlerisch-technologischen Entwicklung der letzten vier Jahrzehnte. Dieser Übergangscharakter wird an anderer Stelle näher erörtert. Zunächst muss der etwas unklare Status des Mediums Video im Blickwinkel der Medienwissenschaft(en) geklärt werden.

Das Medium Fernsehen und die neuen Medien, die in der zitierten Mediengeschichte aufgeführt worden sind, unterscheiden sich vorwiegend durch ihre Distributionsarten: Satellitenfernsehen, Kabelfernsehen oder Hypermedia z. B. werden über ihre jeweils benutzten Kommunikationskanäle, und nicht über Speichertechniken oder Benutzeroberflächen definiert. Von der Definition des „Mediums“ als „technischer Kanal und Distributionsinstanz“ wird aber spätestens im Fall des Videos Abschied genommen, und seine Bedeutung wird nur in seiner Speicherfunktion betrachtet und gewürdigt. Das Verhältnis der Medien Fernsehen und Video zueinander wird bei den meisten Medienwissenschaftlern nicht explizit problematisiert,

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

während die ausgewählten historischen Daten und Fakten Eindeutiges aussagen: Obwohl sich der „Big Brother“ und sein kleines Pendant Video funktional kaum unterscheiden, verkörpert das Medium Fernsehen eine Distributionsart, das Medium Video dagegen bloß eine Speichertechnik; in anderen Fällen werden diese beiden entscheidenden Funktionen nicht weiter auseinander gehalten.

Die von M. Faßler und W. Halbach verfassten „Ausgewählte[n] Daten einer ungeschriebenen Geschichte der Medienevolution“ (Faßler/Halbach [Hrsg.] 1998) teilen sich bis zum Jahr 1935 in zwei Spalten: „Speichern“ und „Transportieren“⁴⁰, während der zweite Teil (1941– 1995) mit der Überschrift „Speicherung und Transport rücken technologisch zusammen“ (ebd., S. 373–375) keine der erwarteten Auskünfte über das Verhältnis von Video, Fernsehen und Computer gibt. Um so unübersichtlicher erscheint diese „Rasterung“, nachdem im Vorwort von einer künftigen Mediengeschichte als „Archäologie der Interaktion“ (ebd., S. 13) gesprochen wurde und das Wort „Medienevolution“ an die Stelle der allzu oft unkritisch behaupteten „Medienrevolution“ gesetzt worden ist. Etwas Näheres über die Genese der Auffassung von „Video“ aus medienwissenschaftlicher Sicht kann aus folgendem Beispiel erfahren werden:

In der dritten Auflage des von W. Faulstich herausgegebenen Sammelbandes „Grundwissen Medien“ von 1998 definiert W. Uka gleich am Anfang seiner Ausführungen über das „Video“ die Videotechnik als

„ein elektronisches Verfahren zur Aufzeichnung, Speicherung und Wiedergabe von Fernseh-Bildern und Ton auf einem Magnetband“ (in: Faulstich [Hrsg.] 1998 [1994], S. 392).

Die dreifache Aufgabe dieser Technik wird allerdings gleich relativiert, und die Bewertung geht wieder eindeutig in Richtung Konservierung und Speicherung:

„Der Schritt vom Medium Fernsehen zum Medium Video war der Weg von der Produktion elektronischer Bilder zu ihrer Konservierung und Speicherung [...] Die Bedeutung des Videorecorders bestand zunächst in einer Ergänzung der Möglichkeiten des Fernsehens, Bilder gleichzeitig zu produzieren, auszustrahlen und zu empfangen.“ (ebd.)

Die bereits in der Einleitung angesprochenen drei Hauptkomponenten eines Videosystems – elektronische Kamera, Videorekorder und Fernseher/Monitor/Projektor – entsprechen den drei wesentlichen Aufgaben der Aufzeichnung, Speicherung und Wiedergabe der Bilder und Töne. Die Bedeutung des Videorecorders in seiner Eigenschaft, die in der Videokamera in elektrische Signale umgewandelten Hell-Dunkel-Werte des aufgenommenen Bildes auf das Magnetband speichern zu können, werden auch hier von vornherein als die entscheidende Eigenschaft der Videotechnik behandelt; die Grundeigenschaft des Mediums Video dagegen – die *gleichzeitige* Aufzeichnung und Wiedergabe, ohne Dazwischenschaltung eines Videorecorders, also *ohne Speicherung* auf das Magnetband – wird nur beiläufig berücksichtigt. Erst diese technische Eigenschaft ermöglichte die Fernübertragung eines Bildes, das „Fernsehen“ im engeren Sinne des Wortes mit seinem Spezifikum der Live-Übertragung von Bildern, Tönen und Bewegungsabläufen, also auch die CC-Videoinstallationen. Hervorgehoben wurde

dagegen die hinzugekommene Dimension, die elektrisch erzeugten Bilder auch unabhängig vom Zeitpunkt ihres Entstehens verfügbar zu haben.⁴¹

Es wird ersichtlich, wie sich im Rahmen einer solchen, sich als „Grundwissen“ deklarierenden Darstellung der Geschichte eines Mediums fast unbemerkt ein Sprung vom (korrekt definierten) Begriff „Video“ zum Apparat „Videorekorder“ vollzieht. Die anschließend zitierten „fünf Entwicklungs-Niveaus des Artefakts Videorekorder“ des Medienhistorikers S. Zielinski (vgl. u. a.: Zielinski 1986; 1992) schließen den Kreis des medienhistorischen Interesses. Die von Zielinski geäußerte Einschätzung über die Schlüsselbedeutung der Einführung des Videorekorders auf den Markt wird von den Medienwissenschaftlern nach wie vor ohne ausführlichere Kommentare übernommen. Im kunsthistorischen Kontext kann Zielinskis Bewertung des Videorekorders als einer „audiovisuellen Zeitmaschine“⁴² – im Vergleich zum Film handelt es sich dabei nur um einen billigeren und weniger aufwendigen „Montage-Tisch“ – nicht ohne weiteres übernommen werden; nicht nur, dass viele Schlüsselwerke der Medienkunst ohne Montage auskommen, sie kommen gelegentlich auch gänzlich ohne Abspeicherung von Bildern und Tönen aus. Die digitale Realzeitzwischen-speicherung und -wiedergabe kann in diesem Kontext als eine bedeutsame Leistungssteigerung und funktionelle Vereinfachung entsprechender Systeme angesehen werden, jedoch nicht als Garantie für eine nichttriviale Interaktion in einem Medienkunstwerk.

Die Mediendebatte in Bezug auf den Status des digitalen Computers bewegt sich zwischen seiner Anerkennung als Medium und seiner Bezeichnung als Kontrollwerkzeug. A. Kay deklarierte bereits 1977 hinsichtlich seines „Dynabook“-Prototyps den Personalcomputer als ein Medium „in its own right“, als „meta-medium“, das in der Lage sei, „all other media“ zu sein (Kay 1977, zit. nach Packer/Jordan 2001, S. XVII).

Viele Medientheoretiker und -praktiker schlossen sich dieser Qualifizierung an, darunter L. Manovich (Manovich 2001, S. 6). Noch 1960 stellte der Computerpionier J. C. R. Licklider noch 1960 fest:

“relative to men, computing machines are very fast and very accurate, but they are constrained to perform only one or a few elementary operations at a time [...] Computing machines are single-minded constrained by their ‘pre-programming’” (Licklider 1960, zit. nach Packer/Jordan 2001, S. 61).

Diese „schmale Grenze“ bildet zugleich das wichtigste Entwicklungspotenzial des Rechners, der deshalb noch keine „Würde“ des eigenständigen Mediums im technischen Sinn haben kann, der jedoch mit Recht als chamäleonartiges „Metamedium“ bezeichnet werden darf.

In einer scharfen Beurteilung und Abgrenzung von der „sogenannten Medienwissenschaft“,

„einer Wissenschaft, die seit ihrem verstärkten Aufkommen Anfang der sechziger Jahre beständig um eine Bestimmung ihres Forschungsfeldes ringt und auf der Suche nach einem Begriff des Mediums ist“,

versucht M. Vogel aus rationalphilosophischer Sicht einen theoretisch homogenen Begriff des Mediums bzw. eine „stabile Theorie der Medien“ zu entwickeln (Vogel 2001, S. 12/13; 14; 15). In Abgrenzung von den systemtheoretischen und technikphilosophischen Analysen (unter ebenso scharfer Aburteilung des McLuhanschen Ansatzes) zeigt der ausführlich und sorgfältig

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

aufgerollte ästhetisch inspirierte (J. Dewey) Medienbegriff von M. Vogel gerade in seiner „Stabilität“ und „Homogenität“ einen Mangel an praxisnaher Flexibilität.

Die von L. Manovich ausgearbeiteten Prinzipien der „Neuen Medien“ (Numerical Representation, Modularity, Automation, Variability und Transcoding), die sich im Grunde auf ein einziges Prinzip, nämlich die „numerische Repräsentation“ zurückführen lassen, müssen zugleich mit kunst- und medienhistorischem Gegenwind rechnen, wie von dem einleitend zitierten N. M. Schmitz und seiner Kritik einer scheinbaren Aufhebung von sozialen Voraussetzungen der Kunst hinter der Objektivität des medialen Apparates,

„so dass sich sämtliche Spekulationen über irgendeine vorgängig ontologisch fassbare Realität des Medialen, die beispielsweise das Wesen digitaler Kunstwerke unmittelbar aus der Struktur der Programme bestimmen will, als bloße Fortsetzung der Legitimationsstrategien der klassischen Moderne entpuppen“ (Schmitz 2001, S. 123).

An dieser Stelle bleibt festzuhalten, dass weder der technologische noch der kulturelle oder Code-bezogene Medienbegriff in seiner konservierenden und konservativen Funktion des Speicherns und Bewahrens – in seiner bloßen Materialität – aus der medienkunsthistorischen Perspektive tauglich sein kann.

Exkurs: „Simulation“ und „Metapher“

Der Metaphernbegriff ist ein schwer zu präzisierender und zugleich allgegenwärtiger Begriff in der Medienkunstdiskussion. Einerseits verweist er auf die traditionellen Künste der medialen „Repräsentation“ und zeigt, wie sie sich von den „Präsentationskünsten“, darunter CC-Videoinstallationen, unterscheiden (Morse 1998). Andererseits bleibt die Metapher eine Notwendigkeit in der Welt der Computergrafik, einer Welt der synthetischen, rechnergenerierten Bilder, in der gerade durch Metaphern die simulierten Räume, sie bewohnende Wesen und Vorgänge ihre symbolische Konsistenz und dadurch den notwendigen (wenn auch virtuellen) Realitätsbezug erhalten.

Negativ ausgedrückt kann der letztere Umstand auf die immer noch geltende Feststellung von G. Dorfles bezogen werden, die besagt, dass die Metapher der Hauptgrund sei,

„der die Versuche zur automatischen Übersetzung mit Hilfe eines Computers zu Fall gebracht hat“ (Dorfles 1987 [1977], S. 70).

Die Unzulässigkeit der Zurückführung von künstlerischen Ausdrucksweisen auf die Verbalsprache gründet auf der logischen und mathematischen Ebene auf dem Scheitern der so genannten „Begriffsschrift“ von G. Frege, die *ex negativo* zeigte, dass die Logik nicht auf die Arithmetik reduzierbar sei und dass die Sprache ohne „intuitive“ Elemente nicht auskommen könne. Positiv begründet wurde dieses Problem der mathematischen Logik in Russels „Paradox“.⁴³

Der Gebrauch des Begriffes „Language“, wie ihn L. Manovich in seinem bereits mehrfach zitierten Buch praktiziert, ist demzufolge auf die Programmierung in der digitalen Computerwelt anwendbar; seine Erweiterung und auch Übertragung auf die Medienkunst insgesamt erweist sich als unzulässig, es sein denn in ihrer metaphorischen, übertragenen Bedeutung.

Eine Art der zumindest nominellen Lösung von Russels Paradox entstand aus dem Versuch von H. R. Maturana, die verflochtene Dynamik von sozialen und biologischen Prozessen zu beschreiben. Er schlug anstatt des Wortes „Metapher“ den Ausdruck „Isopher“ vor, der ausdrücklich auf die Situationen anwendbar sein sollte, die selbst Fälle dessen sind, was sie veranschaulichen sollen (vgl. Maturana 1990, S. 30).

Maturana vergleicht die Situation mit der Produktion eines Theaterstückes, die während der Aufführung von dessen Ablauf beeinflusst wird, also gewissermaßen ein „im Entwischen Erwisches“, das der Erfahrung einer CC-Videoinstallation in vielen Fällen sehr nahe kommt.

Die „Abnützbarkeit“ von Symbolen und Metaphern wird besonders in der Kunst ersichtlich, welche in erster Linie symbolisch betrachtet wird oder ihre technologische Grundlage (bzw. ihr Fehlen) nicht offen legen will. M. Duchamp sprach von einer Zeitperiode von ca. sieben Jahren, nach der ein Kunstwerk in seiner ursprünglichen Bedeutung nicht mehr existiert. (vgl. auch Dorfles 1987 [1977], S. 73)

Eine differenzierte Position in Bezug auf die hier angesprochenen Fragen vertrat bereits Anfang der siebziger Jahre Robert Arn:

“In electronic media the basic units are not tangible shapes or forms but forces – electrical energy; complex patterns of energy are built by inter-relating simple ones just as in more concrete forms of synthesis. In this context, however, the methods of inter-relating energy forms are of greater and more critical interest because they bear directly on the fundamental concepts of all art – analogy and metaphor. To control one thing with another is the simplest case of what we call analogy; a successful analogue relationship may result in a fusion which we could call a metaphor [...] It is not the valence of relationship that matters, but its complexity; most metaphors are interlocking analogue systems of great complexity [...] Study of artists concerned with the analogue process seems to have led and intuitive critic like Gene Youngblood to create what can be seen as an aesthetic of analogy; he calls most avant-garde video art ‘synaesthetic’. Unfortunately, his aesthetic is partisan and value-based and fails to reveal the connection between the arts of complex analogy and the more general process of metaphor at work in all art” (Arn 1973, S. 21).

(Der Begriff „Simulation“ wird in der Schlussbetrachtung explizit aufgegriffen werden.)

1.8.2 „Repräsentation“ und „Präsentation“

Der Begriff der „Repräsentation“⁴⁴ erfährt seit den sechziger Jahren in der Philosophie wie in der Kunstpraxis und -theorie eine anhaltende „Krise“. Nichtsdestoweniger zeigt er sich in seiner flexiblen Interpretierbarkeit nach wie vor resistent gegen die verschiedensten Angriffe.

M. Foucault und die Denker der „Postmoderne“, der Semiotik, Linguistik, des Marxismus (L. Althusser) und der Psychoanalyse (Wright; vgl. Halbertsma/Zijlmans 1993, S. 279–300) verwendeten den Begriff der „Repräsentation“ in verschiedenen Kontexten und Auslegungen. Die Vertreter der „New Art History“ (ebd.) bezeichnen die Repräsentation als einen ihrer Kernbegriffe. In der Bedeutung von etwas Darstellendem, das nicht selbst das ist, was es darstellt, also basierend auf der allgemeinen „Sein“/„Schein“-Differenz als etwas Indirektes mit

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Verweischarakter, kann jedes Kunstwerk als eine Repräsentation bezeichnet werden (ebd., S. 287).

P. Weibel interpretierte die Krise der Repräsentation in der Entwicklung von technischen Medien. Sie hätten die in der „Nähe zwischen den Dingen in der Welt und den Zeichen auf dem Tafelbild“ begründete Basis der klassischen Repräsentationslehre in Frage gestellt. Dem so bewirkten „Seinsentzug“ entsprängen die neuen kulturellen Praktiken der Abstraktion, die nicht mehr mit dem „Sein“, sondern mit dem „Zeichen“ korrelierten und dadurch die herkömmliche Ästhetik der (Re-)Präsenz durch eine „Ästhetik der Absenz“ abgelöst hätten:

„Die Ordnung der Zeichen war nicht länger der Ordnung der Dinge unterstellt, sondern die Ordnung der Zeichen gewann eine Autonomie gegenüber den Dingen und folgte eigenen Regeln [...] Das beginnende Primat der Zeichen löste eine Krise der Repräsentationslehre aus.“ (Weibel/Lehmann [Hrsg.] 1994, S. 7)

Diese Problematik der einseitigen Abhängigkeit des „Kunstimmanenten“ vom „Maschinellen“ wurde bereits in der angerissenen Diskussion über „Kunst“ und „Medium“ angesprochen. Im Hinblick auf den hier relevanten Problemkomplex der CC-Videoinstallationen trifft auch die Feststellung zu, die in einer neu eingetretenen „Ära der Absenz“ und des Aufkommens von elektronischen Bildern eine neue Art der Präsenz erzeugt sieht, welche die Teile der bislang unsichtbaren Welt sichtbar gemacht hat. Die telematischen Aspekte der industriellen Revolution brachten also eine scheinbar paradoxe Situation hervor, in der das Entfernte mit einer noch nie da gewesenen (Omni-)Präsenz versehen worden war. Eine „Krise der Repräsentation“, wie sie Weibel in der weiteren Argumentation als eine Krise des Darstellbaren oder des Darstellen-Könnens darstellt, kann durch eine „Krise der Repräsentation“ im Sinne eines (mimetischen) Nichtglaubens an das „Urbild“ des Dargestellten ergänzt werden, so dass ein infolge der technischen Entwicklung verursachtes Phänomen durch den parallelen „Glaubenskonflikt“ historisch begründet werden kann.

Der „intuitiven“ Anschauung von (technischen) Bildern ist die Unterscheidung zwischen „real“ („präsent“) und „fiktiv“ („abwesend“) wesensfremd, genauso wie den elektronischen, errechneten Bildern „gleichgültig ist“, ob sie etwas für uns „Gegenständliches“ oder „Abstraktes“ darstellen. Die Distinktion zwischen Wirklichkeit und Illusion als eine der Natur der „Intuition“ und „unmittelbaren Wahrnehmung“ fremde Aufgabe ist eine inzwischen traditionsreiche philosophische Schlussfolgerung (vgl. Croce 1902; Kacunko 2001a), die im Zuge der technologischen Entwicklung und Digitalisierung in der zweiten Hälfte des vergangenen Jahrhunderts aktualisiert, aber nicht erst erfunden wurde. Von einer „Krise der Repräsentation“ sollte im vorliegenden Kontext deshalb nicht generalisierend, sondern „phänomenologisch“ gesprochen werden.

Wenn die „Computerkunst“ als die „in Form von Bildern vorliegenden Resultate von Datenverarbeitungsprozessen“ betrachtet werden kann, welche „durch mechanische Zeichenautomaten oder elektronische Bildschirmgeräte ausgegeben werden“⁴⁵, dann scheint die Frage der Repräsentation zur Frage der Präsentation umgewandelt worden zu sein.

Die von Weibel hervorgehobenen „neuen kulturellen Praktiken der Abstraktion“ (ebd.) zeigen eine Seite des komplexen Prozesses, in dem die „Präsentation“, das „Ausstellen“, auch „Bloßstellen“ eine parallele Strategie verfolgt. Ein „Präsentieren“ von „abstrakten“, direkt aus

einem „digitalen Videogerät“ „herausströmenden“ rückgekoppelten Farbverläufen hat den gleichen medialen und auch „ontologischen“ Status wie ein „Präsentieren“ der „harten Realität“ einer Fußgängerzone oder eines Gefängnishofes mittels einer Überwachungskamera. Der „Seinsentzug“ ereignet sich nicht auf der maschinellen, sondern auf der projektiven, konzeptionellen Ebene und im schlimmsten Fall auf der vom „Standardisieren“ bedrohten Wahrnehmungsoberfläche des Rezipienten.⁴⁶ Aus der „simulierte[n] Präsenz im telematischen virtuellen Raum“ (Weibel/Lehmann [Hrsg.] 1994, S. 25) ergibt sich für Weibel eine Ästhetik der Abwesenheit, die strukturell einer Ästhetik der Telepräsenz gleichzusetzen ist. Der Vorrang des „Bildes“ vor dem verschwindenden „Sein“ als eine der Konsequenzen dieser Akzentverschiebung oder der Übergang des Zeitalters der „Repräsentation“ in das Zeitalter der „Präsentation“ unter den Implikationen Paul Virilios sind mögliche Konsequenzen, die unten in Bezug auf die CC-Videoübertragung noch mal angesprochen werden sollen.

Für M. Morse markiert die Live-Videoübertragung die Schnittstelle, an der sich die „Präsentation“ von der „Repräsentation“ zu spalten beginnt: Die Kluft zwischen der Welt und ihren sprachlichen und anderen symbolischen Repräsentationen sei nur im Produzieren der „referenziellen Täuschung“ erfolgversprechend. Die Werkzeuge für dieses Produzieren nennt Morse „virtualities“ oder „fictions of presence“ (Morse 1998, S. 18). Auch wenn diese „Präsenzfiktionen“ in der alltäglichen Live-Kommunikation im physischen Raum bereits eine fundamentale Rolle spielen, wurden sie erst im Bereich der elektronischen Medien als solche erkannt:

“Even before the computer, instantaneously transmitted electronic messages were also capable of generating feedback loops, be they slack or taut. While closed-circuit video is designed to serve the interaction between physical and image space, news images on screen can induce and even change the events on which they report.” (ebd., S. 20)

Dadurch wurden die „Bilder“, verstanden im traditionellen Sinn als statische Weltrepräsentationen, in „Immersionen“ mit verschiedenen Interaktionsstufen transformiert. Die Rolle der CC-Videoinstallationen in der Ausbildung dieses wichtigen Aspektes der (interaktiven) Medienkunst kann auch aus dieser Perspektive gezeigt werden. Morse zeigte auch, warum ihr Status bzw. der Status von „Präsenzfiktionen“ bzw. „Virtualities“ bislang noch nicht hinreichend anerkannt worden ist:

“The conventions of fiction as representation (as in books or films) are more sophisticated and better understood than the fictions of presence, that vary in mood from persuasive performance to subjunctive presentation to outright lies and deception; such utterances or performances include images meant to shape or invent a world, not represent it.” (ebd., S. 21).

Besonders interessant erscheint das Problem der „Referenztäuschung“ von „Präsenzfiktionen“, wenn es um den Status von Live-Bildern einer digitalen CC-Videokamera geht: Die beiden (Re-)Präsentationsmodi scheinen dort am Werk zu sein. Die Feststellung V. Flussers, dass

“the same techniques that in films serve to synthesize surface and line for the representation of the world should serve the same function in TV for the presentation of the world” (Flusser 1974, S. 241),

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

erfasst zunächst nur die technische Seite. Das Problem zeigt sich besonders deutlich an den CC-Videoinstallationen, die von Morse im Unterschied zu „arts of representation“ als „arts of presentation“ bezeichnet werden; auf der Wahrnehmungsebene erscheinen ihre Live-Bilder nicht selten als klare „Präsentationen“, als spiegelverkehrte Spiegelbilder, technologisch sind es natürlich „Repräsentationen“, technische Mimesisbilder.

In ihrer Anlehnung an J. Derrida und seine „Dekonstruktion“ von „presence“ in Bezug auf die linguistische Sphäre beschrieb Morse die technische Seite der vergleichbaren Befreiung vom „chain of present reference“ (ebd., S. 13) im Video- und Computerbereich, eine Analogie, die sich nicht ohne weiteres in der Beobachtung und Interaktion mit dem CC-Video bild als resistent zu erweisen scheint.

Bislang hat keiner der heute bekannten „turns“: „linguistic turn“, „iconic turn“ oder „anthropologic turn“ den technologischen und Rezeptions- bzw. Interaktionscharakteristika des Live-Video bildes gleichermaßen gerecht werden können.

Eine „kritische Archäologie“ des Repräsentationskonzeptes, an dem sich die Grenze zwischen dem Realen und dem Virtuellen definiert, forderte T. Druckrey in mehreren Schriften als einen Bezugsrahmen in der Artikulation von dynamischen Zusammenhängen zwischen verschiedensten medialen Phänomenen (vgl. Druckrey [Hrsg.] 1996, S. 12).

Die Generation der ersten E.A.T.-Künstler und -Ingenieure (Experiments in Art and Technology) der sechziger Jahre betrachtete Druckrey stellvertretend für den Paradigmenwechsel in Fragen der (Re-)Präsentation:

„Diese Generation führte ihren Angriff auf das Problem der Repräsentation nach dem Einwegprinzip durch. Aus der Verbindung von Kunst und Medien ging schließlich eine Neukonzeption von Präsenz, Identität und Kommunikation hervor, und beide trafen sich zu einem Stelldichein mit Kybernetik, Computern und Satelliten, welche die Schaltkreise schließen und das System hochstarten sollten.“ (Druckrey 1999 [Re-Play], S. 113).

Diese „Schließung der Schaltkreise“ fand in der Tat Mitte der sechziger Jahre in den ersten ausgeführten CC-Videoinstallationen und -performances statt. Die heutigen „immersiven Technologien“ wurzeln tatsächlich in den frühen Experimenten von Künstlern und Wissenschaftlern aus dieser Zeit (vgl. auch Druckrey 1993 u. a.). Das Paradigma der „Repräsentation“/„Darstellung“ von Wirklichkeit wurde im Zuge der Entwicklung von Medientechnologie und -kunst nicht vollständig durch die „Präsentation“/„Vorstellung“/„Erzeugung“ abgelöst (vgl. Rötzer, zit. nach Wirths 1998, S. 13), auch wenn der hybride „Status“ von digitalen Medienbildern jenseits der Computergrafik bislang noch nicht eindeutig geklärt ist. Die Oppositionen zwischen scheinbaren Alternativen dienen – wie oben mehrfach gezeigt – vor allem den Positionsbestimmungen und einem introspektiven, nicht aber dem retrospektiven Blick. P. Virilio beschrieb dieselben medientechnischen Ursachen für die „Krise der Kinos“, wie es oben M. Morse in Bezug auf die Fiktionskonventionen des Filmes als Repräsentation tat:

„Die gegenwärtige Krise der Kinos hat ihre Ursache also nicht in der Ausstrahlung von Filmen im Fernsehen, sondern sie verrät vielmehr eine Krise des Begriffs der Darstellung, die mit dem Aufschwung verbunden ist, den die ‚Direktübertragung‘

genommen hat. Eine Direktübertragung in Realzeit ist das Ergebnis der Entwicklung der Videoskopie, die nicht mehr nur beschränkt ist auf die Wohnung“. (Virilio 1997 [1990], S. 12)

In seiner Diagnostik und Argumentation stützt sich Virilio ebenso wie Morse und Weibel auf die oben besprochene „Kategorie“ der „Unmittelbarkeit“, wie sie mit dem Aufkommen der direkten Videoübertragung (und CC-Videoinstallation) erstmals in dieser Deutlichkeit beobachtet werden konnte. Einer differenzierteren Betrachtung unterzogen, entpuppte sich diese „mediale Unmittelbarkeit“ (eine klassische *contradictio in adjecto*) in der Analyse von M. Morse als Präsenzfiktion – als Notwendigkeit und Gefahr zugleich. Ch. Katti bezeichnete den „Präsenzglauben“ als konstitutives Element, das eine Live-Übertragung erst zum Ereignis macht. Ebenso wie Morse auf Derrida zurückgreifend, überträgt Ch. Katti die dort vorgetragene Rolle der Stimme in der abendländischen „Präsenzmetaphysik“ auf den „Blick“ und die „Bildlichkeit“ (Katti 1999).

Warum überzeugt diese medientechnisch plausible These vom „Präsenzmisstrauen“ im LiveVideobereich nicht auch wahrnehmungstechnisch? Liegt es nur an den kulturellen Determinanten und Sehgewohnheiten, oder liegt es vielleicht doch an der zu scharf gezeichneten Opposition zwischen Ton und Bild, also auch am statisch-traditionell aufgefassten Bild- und Medienbegriff?

V. Flusser führte 1974 die folgenden Gründe für die unklare und möglicherweise unerhebliche Distinktion zwischen „Repräsentation“ und „Präsentation“ im Medien(Kunst)bereich auf:

“a) the pictures and sounds themselves do not allow the distinction to be drawn [...] b) the pictures and sounds have an ‘artificial’ and therefore ‘fictitious’ character, whether they present or represent events of the world. To watch the landing on the moon is like watching science fiction [...] c) the vague knowledge that all messages have been manipulated confers a fictional character [...] d) the pictures and sounds that obviously represent events are often more perfect than those which present them and therefore look ‘truer’.” (Flusser 1974, S. 235/236)

J. Belton machte einen Versuch, das Medium Video als „a sound technology rather than as an image technology“ zu definieren (Belton 1997, S. 61). Dieser scheinbar überraschende, jedoch medientechnisch zulässige Befund ist auch insofern interessant, als er einerseits das betreffende Medium als Teil einer kontinuierlichen historischen Entwicklung von Repräsentationsmodi zeigt und andererseits auch seine einmalige Eigenschaft, ein *synästhetisches*, audiovisuelles Erlebnis in Realzeit zu erzeugen, also einen Realitätseindruck, der z. B. im Film nur simuliert werden kann. Es ist jedoch erst das Zusammentreffen und Rückkoppeln von medial repräsentierter Realität und ihrem „Subjekt“, das der „Präsenzfiktion“ zumindest eine distinkte epistemologische Qualität verleiht.⁴⁷

„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.

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

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.“ (Torcelli 1996, S. 38)

Die gegenwärtigen medialen Formen der Repräsentation zeigen gerade in ihren Unmittelbarkeitsmodi, dass die Realität nicht auf das Hörbare, Sichtbare oder Berührbare reduziert werden kann. Die analogen und rechnergestützten CC-Videoinstallationen einschließlich der entsprechenden VR-Immersionen profitierten von dieser Erkenntnis und brachten sie zugleich als Erfahrungswert hervor.

Die ambivalente Natur der „Repräsentation“ im medialen Bereich begegnete L. Manovich in stets wechselnder Bedeutung, in Bezug zu den jeweils komplementen/konträren Kategorien: 1. Representation – simulation; 2. Representation – control; 3. Representation – action; 4. Representation – communication; 5. Representation – information; 6. Visual illusionism – simulation. (Manovich 2001, S. 16/17).

Den Begriffsgegensatz Repräsentation vs. Kommunikation beschrieb Manovich als Folge der oben zitierten Parallelentwicklung der Computertechnologie und medialer Erfassungstechniken, die er auch als „representational technologies“ und „real time communication technologies“ bezeichnete.⁴⁸ Im Kontext der „Kunst“/„Medium“-Problematik zeigte ich bereits einige Unschlüssigkeiten in der praktischen Anwendung der Mediendefinition im Sinne der „Speicherung“. L. Manovich versuchte die oben angeführte medien spezifische Argumentation im Hinblick auf die Divergenzen von Repräsentation und Kommunikation historisch zu ergründen:

“Clearly, we are more impressed [...] with modern media’s ability to record aspects of reality and then use these recordings to simulate it for our senses than with its real-time communication aspect [...] Why? The reason is that the new recording technologies led to the development of new arts in a way that realtime communication did not [...] Despite persistent experiments of avant-garde artists with the modern technologies of real-time communication [...] the ability to communicate over a physical distance in real time did not seem by itself to inspire fundamentally new aesthetic principles the way film or tape recording did.” (Manovich 2001, S. 162)

Diese Argumentation erscheint mir u. a. deshalb problematisch, weil sie die künstlerischen Potenziale von Realzeittechnologien und die entscheidende Rolle unterschätzt, die sie in der Medienkunst seit den sechziger Jahren spielen. Die vorliegende Historie möchte die Vielfalt von Einsatzmöglichkeiten und das ungebrochene Interesse von Medienkünstlern an diesen Technologien durch Hunderte von CC-Videoinstallationsbeispielen unter Beweis stellen. Manovichs beiläufige, aber als schwierig bzw. schwerwiegend zu bezeichnende Frage, „is it necessary for the concept of the aesthetic to assume representation?“ (ebd., S. 164) deutet auf das ungelöste Problem der strikten Entzweiung von „repräsentativen“ und „kommunikativen“ Technologien hin. Auch in seiner fortlaufenden Kritik der VR und der ihr innewohnenden „Simulation“ nimmt Manovich die „Representation“ als positive Alternative an, wenn auch in ihrer Bedeutung die Eigenschaften der „(Re-)Präsentation“, wie sie in den CC-Videoinstallationen vorkommt, beschrieben werden:

“[...] if in the simulation tradition, the spectator exists in a single coherent space – the physical space and the virtual space that continues it – in the representational tradition, the spectator has a double identity. She simultaneously exists in physical space and in the space of representation.” (ebd., S. 113)

Diese Simultaneität und „doppelte Identität“ des Betrachters lässt sich nur durch die „real time communication technologies“ bewerkstelligen; die „representational technologies“ stellen darin formaltechnisch keine Notwendigkeit dar, wenn auch eine Kombination von beiden in den rechnergestützten CC-Video- und -Audioinstallationen die Regel ist.

1.8.3 „Analog“ und „Digital“

Die in der medientheoretischen Debatte der letzten Jahre relativ genau diagnostizierte Position des elektronischen Videobildes zwischen dem analogen und digitalen Code wurde bislang an wenigen einschlägigen Beispielen aus der Medienkunst untersucht und exemplifiziert. Diesen Schritt unternahm die Medienwissenschaftlerin Yvonne Spielmann in einigen Publikationen (Spielmann/Winter [Hrsg.] 1999; Spielmann 2000). Die Bestimmung des Verhältnisses von „Bild“, „Medium“ und „Kunst“ spielt für sie in der Auseinandersetzung mit den neuen Medien eine zentrale Rolle. Auf der Suche nach einem geeigneten Bildbegriff, der den transformatorischen Bedingungen von Bildlichkeit in den neuen Medien gerecht wird, stellt die Medienwissenschaftlerin die Frage, inwieweit eine aus den klassischen Künsten hervorgegangene Auffassung von „Bildlichkeit“ für die Beschreibung von neueren „Medienbildern“ noch Gültigkeit beanspruchen kann. Im Gegensatz zur angloamerikanischen Debatte mit ihrer Konzentration auf die Konstruktion von Sichtbarkeit, die optischen Apparate und die Wahrnehmungsbedingungen wählte Spielmann die Möglichkeit der Auseinandersetzung mit der Konzeptgeschichte des Bildes und mit der Frage nach dessen medienpezifischer Bedingtheit. Der den transformatorischen Bedingungen von Bildlichkeit nachempfundene Bildbegriff – verstanden in Anlehnung an Baudrillard als „Simulation“ – stößt durch die Beibehaltung der Opposition von analog und digital und durch die historisch unzureichend begründete Einschätzung der Videorückkoppelung an seine Grenzen.

Inwieweit ein Reflektieren einer – wenn auch brüchigen – funktionalen Kontinuität zwischen analog und digital die Rolle der (Video-)Rückkopplung als Konstituente von CC-Videoinstallationen medien- und wahrnehmungstechnisch begründen kann, dafür mag zunächst eine pragmatische und eine philosophische Sichtweise als Beispiel genommen werden. In einem Interview vom März 1995 beschrieb Nam June Paik seine Sicht auf die pragmatischen Vorteile der digitalen Technik für die Bearbeitung der Videobilder:

“From everything which is digitalized, it is easier to do random access processes. In the digital media you have a so-called ‘addressing system’. The frustrating time of analogue editing is a problem. You have to memorise [...] analog editing is based on a time-coding system. Digital is easier to get access to. In digital you can also deprocess anything, it is easier, it comes from algebra.” (N.J. Paik in: Melitopoulos/Lazzarato 1996 [1995], S. 18)

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Die Verbesserung der Qualität des „Spiels“ mit der Einbeziehung des Zufallsprinzips, die Erleichterung der Montage durch den schnelleren Zugriff auf das Material und die Möglichkeit der mehrfachen vollständigen Überarbeitung und Neukonzipierung gehören aus der Sicht des Praktikers eindeutig zu den Vorzügen des Digitalen, was sich allerdings in Bezug auf den Produktionsvorgang etwas ambivalenter darstellt:

“So in many ways, it is o.k., that you are focussing your questions to the issue of digital and analogue. I think it is a good question, I never thought of that clearly [...] I mean, I didn't get completely, what digital means. It is like making babies with chemicals. It takes long time.” (ebd.)

Auch die Frage der Kontinuität zwischen dem Analogen und Digitalen entscheidet sich für Paik durch die bestehende Absicht, das Interesse und den Produktionszweck:

[Frage:] “Is there a continuity from digital to analogue or is there a break?”

The continuity comes from function and purpose [...] So it is new or old depending on the kind of interest. But there is a continuity of function. People are used to this, because of its psychological impact. It is more perfect than the old thing. The digital appeal is more perfect than a real appeal, so there is a certain kind of a modern feeling.” (ebd.)

Die digitale Isolation eines gestalterischen Problems ermögliche seine schnellere Lösung, doch über diese praktische Komponente hinaus sieht der Medienkünstler keinen weiteren nennenswerten funktionalen Unterschied zwischen dem Analogen und Digitalen. Inwiefern weist diese künstlerische Position über sich hinaus, ausgehend von einem allgemeineren und tieferen Verständnis des analogen/digitalen Stellenwerts von Videobildern, -signalen und -daten?

Im Gegensatz zum häufigen medientheoretischen Akzent auf dem Unterschied zwischen der analog-kontinuierlichen und digital-diskontinuierlichen Aufzeichnung von elektronischen Impulsen möchte ich mich auch dieser Frage zunächst von ihrer sichtbaren Seite, über das (Re-)Präsentierte annähern. N. Goodmans philosophische Betrachtung dieses Problems begründet die von Paik ex negativo zugegebene Schwierigkeit eines „harten“ Schnittes zwischen dem Analogen und Digitalen: Für Goodman bedeutet „analog zu sein“ zwar eine notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung für eine Abbildung, da kein Symbol an sich digital oder analog sei (Goodman/Elgin 1993 [1988], S. 164). „Digital“ und „analog“ treffen demnach nicht auf isolierte Symbole, sondern auf Symbolschemata zu; und weil Schemata und Bilder nicht identifizierbar seien, kann das Analoge – also auch das Digitale – nicht „ontologisch“ mit dem Pikturalen zusammenhängen:

„Das aus Punkten zusammengesetzte Bild gehört zwar zu einem digitalen Schema, aber es gehört, wie jedes andere Symbol, auch zu manch einem analogen Schema; und in der Tat gehört jedes Bild, ob aus Punkten zusammengesetzt oder nicht, zu irgendwelchen digitalen Schemata [...] gehören Symbole im allgemeinen zu beiden Schematypen und teilen sich deshalb nicht gemäß dem Schematyp, zu dem sie gehören, in digitale und analoge auf.“ (ebd., S. 169)

Der medientheoretisch unscharf definierte Unterschied zwischen der produktions- und rezeptionstechnischen Auffassung des inzwischen substantivierten „Analogen“ und „Digitalen“ mag an den beiden Gegenbeispielen deutlich geworden sein.⁴⁹

Im Hinblick auf die Wiedergabe von Objekten, also den Outputmodus, unterscheidet R. Schnell grundsätzlich die „analogen Bildmedien“ von digitalen, „rechnergesteuerten Informationsmaschinen“. Die letzteren

„reproduzieren nicht Wirklichkeit, sie [...] simulieren eine nur scheinbar vorhandene Gegenständlichkeit“ (Schnell 2000, S. 237).

Im vorigen Abschnitt über die Aspekte der (Re-)Präsentationsauffassung wies ich auf den Konsens hin (entweder positiv oder *ex negativo*), der in Bezug auf die fließende Grenze zwischen den gebräuchlichen Repräsentationskodes⁵⁰ in analogen und digitalen Medien, über die darin stets vorhandenen „Präsenzfiktionen“ und „Repräsentationssimulationen“, auszumachen ist. Wenn sich die Aufmerksamkeit auf die Ausgabeprotokolle konzentriert, dann scheint der „ontologische Sprung“ vom Analogen zum Digitalen in der Tat vollzogen zu sein. Die *konzeptionelltechnische* Fokussierung auf den Output im Sinne der Anerkennung der besonderen „Materialität“ des Digitalen, gepaart mit der *wahrnehmungstechnischen* Fokussierung auf den Output im Sinne des (traditionellen) „Bildes“ – also das Wissen um die Digitalität des Bildes und das *Fühlen* seiner Sinneswirkung – sie werden allzu oft entweder in ein Prokrustesbett zusammengepresst oder gegeneinander ausgespielt.

Die allgemeine Darstellung der „Interaktion“ (die außerhalb der Software stattfindet) beinhaltet, wie oben gezeigt, ein rückgekoppeltes Input/Output-Modell mit Möglichkeiten zum Eingriff durch den Interagierenden. Dieses Modell unterscheidet den methodologischen Zugang zu den CC-Videoinstallationen und vielen weiteren Medienkunstwerken von dem Zugang zu Tafelbildern, Skulpturen, Fotografien oder Filmen etc. am Werk ist, und zwar unabhängig davon, ob es sich um synchron oder diachron verfasste Artefakte handelt. Dies bedeutet, dass das Input/Output-Modell *als Ganzes* einen Vorrang vor der rigiden Fixierung auf den Output allein – auch bei den rechnergestützten Medienkunstwerken – haben soll. Die Ausgabedaten müssen trotz oder gerade angesichts ihrer zwischenzeitlichen Digitalisierung in der Verbindung zu den Eingabedaten und -protokollen betrachtet werden, damit ihr „Interaktionsmodus“ oder dessen Abwesenheit festgestellt werden kann.⁵¹

Wenn also neben der Wiedergabe auch die *Aufnahme* von Objekten in einem Prozess des Digitalwerdens berücksichtigt werden soll, dann ergibt sich der Eindruck eines weitaus friedlicheren Miteinanders des Analogen und Digitalen, als es in den expliziten und impliziten Medienmaterialismen vorkommt. Die Aufnahmeapparatur des Mediums Video gilt als Modellbeispiel des analogen Zerlegungsprinzips, das im Falle der Digitalisierung dem „Sampling“ entspricht (vgl. Manovich 2001, S. 28). Erst dank der *numerischen Repräsentation* erhält das dadurch digitalisierte Objekt seine charakteristische Flexibilität (so gesehen wird die Übertragung durch Speicherung ergänzt, aber nicht grundlegend ersetzt, was nur für den Bereich der synthetischen Produkte der Computergrafik gilt).

Mittels einer spiralgelochten, rotierenden Metallscheibe gelang es Paul Nipkow am 24. Dezember 1883, offiziell einen mechanischen „Bildzerleger“ – die „Nipkowscheibe“ (vgl. Abb. in Schnell 2000, S. 185) – zu patentieren und somit erstmals

„ein am Orte A befindliches Object an einem beliebigen anderen Orte B sichtbar zu machen“ (Goebel (1953, S. 267) in: Schnell 2000, S. 184).

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

Die Lichtpunktserien-Photonen wurden somit in elektrische Impulsserien umgewandelt und auf der anderen Seite der Kommunikationsleitung mit den gleichen Mitteln zurückkonvertiert, „repräsentiert“. Mit Hilfe von zwei Synchronisationsmotoren wurde der Gleichlauf der Scheiben und damit die Live-Übertragung des Bildes ermöglicht.⁵²

Die Entwicklung des Fernsehens wird in dieser Hinsicht zu Recht als „die entscheidende Medienrevolution der Moderne“ beschrieben, die Revolution von „elektronischen Bildmedien“ (Schnell 2000, S. 188). Die darauf folgende „Digitalisierung“ bestand medientechnisch im Wesentlichen im „Übersetzen“ von Realitätszusammenhängen und der Erarbeitung von leistungsfähigen Plattformen, welche die arbeitstechnischen Leitprinzipien von Industriegesellschaften auf die Informationsgesellschaften übertragen. Auch wenn die stattfindende digitale Revolution zusammen mit der Evolution von Kommunikationstechnologien einen grundlegenden Wandel darstellt, gilt es mit R. Schnell festzustellen, dass die Gemeinsamkeiten zwischen den analog und digital hergestellten Bildwelten im Sinne einer Generierung von symbolischen Welten und des beibehaltenen referenziellen Charakters gerade für die Medienkunst von entscheidender Bedeutung bleiben:

„Insoweit gilt, dass auch die Rechenmaschine ein ‚Repräsentationssystem‘ konstruiert.“ (Schnell 2000, S. 238)

Die tägliche, analoge und kontinuierliche Erfahrung wird in diesem Prozess zunehmend durch maschinelle Mess- und Wahrnehmungsinstrumente ersetzt und dadurch von Grund auf „neu strukturiert“. B. Viola beschreibt diese Interpenetration eher aus der Perspektive des „analogen“ Menschen:

“Possibly the most startling think about our individual existence is that it is continuous [...] It is memory, and to some extent sleep, that gives us the impression of a life of discrete parts, periods, or sections, of certain times or ‘highlights’. Hollywood movies and the media, of course, reinforce this perception.” (Viola 1982, in Packer/Jordan 2001, S. 288)

Die „Fähigkeit zum Vergessen“ forderte einer der „Väter“ der Computerentwicklung, V. Bush, bereits in Form des „Privilegs zum Vergessen“:

“Presumably man’s spirit should be elevated if he can better review his shady past and analyse [...] His excursions may be more enjoyable if he can reacquire the privilege of forgetting the manifold things he does not need to have immediately at hand, with some assurance that he can find them again if they prove important.” (Bush 1945, in Packer/Jordan 2001, S. 135)

Die „Erfahrung“, einschließlich der Interaktion in und mit den Medienkunstwerken wird jedoch zum großen Teil immer noch auf der Basis der Existenz des Erinnerungsvermögens und der daraus abgeleiteten Assoziationsfähigkeiten von Menschen konzipiert – ein weiteres scheinbares Paradox an der Schnittstelle vom Analogen zum Digitalen, zu dessen Auflösung ein weiterer Computerpionier, J. C. R. Licklider, eine Möglichkeit in ihrer Symbiose sah, ohne den Prioritätsstatus in Frage zu stellen:

“In addition, men will handle the very-low-probability situations when such situations do actually arise [...] Men will fill in the gaps [...] the computer will serve as a statistical-inference, decision-theory, or game-theory machine [...] Finally, it will do as much diagnosis, pattern-matching, and relevancerecognizing as it profitably can, but it will accept a clearly secondary status in those areas.” (Licklider 1960, in Packer/Jordan 2001, S. 62/63)

Die Genealogie des Digitalen aus dem Analogen und nicht gegen das Analoge ist bedeutsam für das Verständnis der Medienkunstgeschichte als eines (dis-)kontinuierlicheren Prozesses. Verschiedene mediale Steuerungsprozesse wurden durch den Einsatz von digitalen Computern beschleunigt oder optimiert, jedoch bereits durch ihre analogen Vorgänger eingeführt. Die Videodisk als Datenträger oder das „Rendering“ als Bildgenerierungsprozess sind gute Beispiele (vgl. Morse 1998, S. 73; Schwarz 1997, S. 86). Umso überraschender erscheint die verbreitete Argumentationsführung über die Kriterien für die interaktive Medienkunst bzw. die Rechtfertigung der Abgrenzung gegen die interaktive Computerkunst:

„Wenn das Werk genauso gut – oder angemessener – ohne den Computer, aber mit anderen Mitteln hätte realisiert werden können, dann ist ein solches Werk meiner Ansicht nach von geringerem Interesse.“ (Malina 1990, S. 154)

Genauso wenig hilfreich scheint mir die folgende Beschreibung des Verhältnisses:

„Unterdessen steht die Entwicklung der Großtaten der aktiven Optik der Computergraphik kurz bevor: die Kopplung der passiven Optik der Aufnahmekameras mit einem Computer, der dazu in der Lage ist, das übertragene Bild wieder herzustellen, so wie es früher allein die Glaslinsen taten. Die numerische Optik löst nunmehr die analoge ab, wie diese ihrerseits die okulare Optik des menschlichen Blicks vervollständigt hatte“ (Virilio 1997 [1990], S. 25).

Das oben geschilderte, gemeinsame Zerlegungsprinzip des Analogen und Digitalen und die „Verwandlung“ von Signalen und Daten als Basis aller Medien wird an dieser Stelle nicht nur unterdrückt, sondern selektiv als passiv bzw. aktiv qualifiziert.

Das „ganzheitliche“ Zusammenspiel von Daten und Algorithmen mit den unverzichtbaren „Interfaces“ soll als die diskrete Einheit bei der Erfassung von Medienkunstwerken eingeführt werden, damit der Output und das automatisierte Kontrollsystem nicht gegeneinander ausgespielt und so tiefgreifendere Erfassungs- und Vergleichskriterien verhindert werden können. Die Fähigkeit des Computers, nicht nur zu zerlegen und analysieren, sondern auch zu synthetisieren, soll bei diesem Einsatz nicht übersehen werden. Diese Fähigkeit, virtuelle Welten hervorzubringen, darf indessen nicht für das eingelöste Versprechen der seit Kant gesuchten „synthetischen Urteile *a priori*“ gehalten werden, wie es V. Flusser wohl dank seiner späten Kant-Lektüre in das eigene Denk- und Beobachtungssystem einbaute (vgl. Flusser in: Druckrey [Hrsg.] 1996).

Die polemisch zugespitzten Konfrontationen von „analog“ und „digital“ zeigen sich als Träger von ahistorischen Konstruktionen, wie es N. M. Schmitz feststellte:

„Natürlich ist der Begriff zur Klassifikation der Kunst mit industriellen Techniken sinnvoll, allein bleibt festzuhalten, dass eben jene Faszination an den jeweils

1 Medienkunst: kategoriale Bestimmungen

avanciertesten technischen Medien, insbesondere aber an den Simulationstechniken charakteristisch ist für die gesamte neuzeitliche Kunst. Hier also und nicht in der Differenz analog/digital liegt m. E. die entscheidende Zäsur [...] Denn eigentlich ist es ja paradox: Die Überwindung der alten Kunst durch eine neue digitale soll gerade mit den Paradigmen einer Moderne geleistet werden, die eben alle jene Eigenschaften neuzeitlicher Kunst überwinden wollte, die diese mit der Pragmatik der ‚ars digitalis‘ verbindet. Hier wird sozusagen der Teufel mit dem Beelzebub ausgetrieben oder angesichts der fast moralischen Heftigkeit der ‚digitalen Bilderstürmer‘ die analogen Bösewichter durch die binär-codierte Engel aus dem Paradies verbannt.“ (Schmitz 2001, S. 111, Anm. 28; S. 116)

Die bereits erwähnte, differenzierte Darstellung des Übergangs zwischen den „alten“ und „neuen“ Medien von L. Manovich bestätigt die hier vertretene Grundeinsicht über die fundamentale Rolle und Zwischenposition, die dem Medium Video zuzuschreiben ist:

Seiner Ansicht nach sind viele der Prinzipien von „neuen“ Medien bereits in den „älteren“ Medien enthalten (Manovich 2001, S. 50). Manovich zeigt in seiner Analyse von Mythen des Digitalen, was die „neuen“ Medien nicht sind (ebd., S. 49 ff.), und kommt so zum bevorzugten Vergleich mit dem Medium Film. Nichtsdestotrotz räumt er auch das historische Erstrecht von frühesten Fernsehexperimenten von Nipkow (vgl. oben) und Carey (1875) ein (ebd.; vgl. auch: Abramson 1955). Das entscheidende Zugeständnis macht Manovich in der Erklärung, dass letztendlich die numerische Repräsentation das „Prinzip von Neuen Medien“ im Wesentlichen ausmacht und zugleich den ihnen innewohnenden „digitalen Atomismus“ relativiert (ebd., S. 53). Das Digitale kann nämlich als Spezialfall des Elektronischen betrachtet werden und deshalb,

“in essence, television and radio signals are already new media. Put differently, in the progression from material object to electronic signal to computer media, the first shift is more radical than the second. All that happens when we move from analog electronics to digital computers is that the range of variations is greatly expanded.” (ebd., S. 133)

Genau an der dem Medium Video innewohnenden Eigenschaft spalten sich die „alten“ und „neuen“ Medien, und genau dort zeigt sich auch die Grenze der Klassifikation, die Manovich vornimmt.

In der vorliegenden Abhandlung wird auch in Bezug auf die Frage des Verhältnisses zwischen analog und digital ein genealogischer und medienkomparatistischer Ansatz verfolgt werden, und in dieser Hinsicht im Einklang mit F. Furtwängler

„in klarer Opposition zu jenen populären Modellen, die ihrerseits den Bruch der digitalen mit den analogen Medien betonen, um das ‚Neue‘ in den ‚neuen neuen‘ Medien doppelt zu unterstreichen“ (Furtwängler 2001, S. 371)⁵³

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Zur Definition: Ein Überblick

Die angeführten allgemeineren kategorialen Bestimmungen und Diskussionsansätze sollen im Folgenden durch die Eingrenzung des Untersuchungsfeldes ergänzt werden. Bevor ich die hier vertretene Definition der CC-Videoinstallation vorlege, werde ich einige diesbezügliche Positionen vorstellen, in denen sich die Relevanz des Gegenstandes in unterschiedlichen Perspektiven widerspiegelt.

Durch eine Gleichsetzung von „Closed Circuit“, „geschlossenem Kreislauf“ bzw. „geschlossenem Regelkreis“ mit Feedback kann es zum Missverständnis kommen, dass nur diejenigen CC-Videoinstallationen, die ein Rückkopplungs*bild* hervorbringen, diesen Namen tragen:

„Geschlossener Kreislauf oder Rückkoppelung – Bezeichnung für eine Installation, in der das Ergebnis gleichzeitig Ausgangspunkt seiner Erzeugung ist, beispielsweise eine Kamera, die das von ihr erzeugte Videobild von einem Monitor abfilmt“ (Schwarz 1997, S. 187 [Glossar]);

und:

„Closed-Circuit – Rückkopplung, geschlossener Kreislauf. Heute meist für die Rückkopplung visueller Signale, insbesondere in Videoinstallationen, verwendeter Begriff für das Verfahren, ein Monitorbild mit der Kamera aufzunehmen, die eben jenes Monitorbild erzeugt. Die erste künstlerische Closed-Circuit-Videoinstallation realisierte Les Levine 1968 mit der Arbeit ‚Iris‘.“ (Donga 1998, S. 227)

In der Tat bezieht sich die Videorückkopplung auf das Input/Output-Verhältnis von Eingabe- und Ausgabegeräten, das als technische Voraussetzung des Live-Videobildes fungiert und eine CC-Videoinstallation ausmacht. Ob dadurch ein Rückkopplungs*bild* entsteht, ist dabei unerheblich.

Gene Youngblood widmete dem Thema ein Kapitel seines frühen Buches „Expanded Cinema“ (1970) und benannte es „Closed-Circuit Television and Teledynamic Environments“. CC-Videoinstallationen definierte Youngblood als „teledynamische Environments“ und bezeichnete sie sogar als die „einzige reine Fernsehkunst“:

“The self-feeding, selfimaging, and environmental surveillance capabilities of closed-circuit television provide for some artists a means of engaging the phenomenon of communication and perception in a truly empirical fashion similar to scientific experimentation.

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

This approach to the medium may in fact constitute the only pure television art, since the teleportation of encoded electronic-signal information is central to its aesthetics. The actual transmission of information across space/time is not an issue when video equipment is used only for aesthetic manipulation of graphic images as in synaesthetic videotapes and videographic film. I use the term teledynamic environment to indicate that the artist works directly with the dynamic of the movement of information within physical and temporal parameters. The physical environment is determined [...] by the characteristics of the closed-circuit video system. The artist is concerned not so much with what is being communicated as with how it's communicated and the awareness of this process. Thus television becomes the world's inherently objective art form." (Youngblood 1970, S. 337/339)

Jud Yalkut schloss sich Youngbloods Charakterisierung von CC-Videoinstallationen als „teledynamischen“ Videoräumen an und hob die „Selbstvisibilität“, Instantaneität und eine fernsehenkonstruierende Ästhetik als ihre bedeutsame Eigenschaften und künstlerische Potenziale hervor:

“Video, unlike its prepackaged older brother, television, which is controlled by economic and political exigencies, is accessible to all and can relate most directly to the human situation through its selfviewability, its possibilities for alternate information sources, undictated by external peculiarly motives, and its real time sensibility of instantaneous simultaneity of events, merging the inner and outer perceptions of man in a total gestalt experience.

Artists engaged in the revitalization of television in its incarnation as the new video medium have explored closed circuit TV systems, have modified and totally distorted the overflow of network cliché iconography, and have moved into portable video equipment, and the creation of environmental teledynamic video spaces.” (Yalkut 1974, S. 3)

Das Konzept vom Kunstwerk als „Environment“, wie es in den sechziger Jahren erarbeitet worden war, beinhaltete die Idee von einem Betrachter, der das „Werk“ „bewohnen“ soll, anstatt ihm passiv gegenüberzustehen. Sie bezieht sich auf die sichtbaren Raum-Arrangements, wie es z. B. in den ortsspezifischen Werken von Robert Smithson der Fall war, kann aber ebenso akustische „Environments“ implizieren, wie sie John Cage oder Robert Rauschenberg bereits zuvor entwickelt hatten (vgl. Oxley 1994, S. 33). In seiner kritischen Beurteilung von Videobändern bezeichnete Allan Kaprow 1973 die „bandlosen“ CC-Videoinstallationen als die „einzige interessante Videokunst“:

“But in contrast, the closed-circuit, environmental videographers are trying to make use of what in the medium is not like film or other art. Their most experimental feature, it seems to me, is the emphasis upon situational processes, that than upon some act canned as a product for later review [...] In the last analysis, environmental (tapeless) video, the kind whose only product is the heightening of consciousness and the enlargement of useful experience, seems to me the only

interesting video art. Yet, at this time, it is still a lavish form of kitsch. Like so much arttech of recent years, video environments resemble world's fair 'futurama' displays with their familiar 19th century push-button optimism and didacticism. They are part fun house, part psychology lab" (Kaprow 1974, S. 95).

Wulf Herzogenrath wies in einer Rekapitulation Anfang der neunziger Jahre darauf hin, dass die CC-Videoinstallationen auch das Alltagsleben seit den siebziger Jahren maßgeblich geprägt hatten, sei es durch die Überwachung in Banken und öffentlichen Orten oder auch im Elektronikgeschäft. Die Einheit von Zeit und Raum, von Realität und Abbildung trug zur Verwandlung des Betrachters in den „Doppelgänger“ bei und zeigten,

„wie diese direkte Einbeziehung des einzelnen Betrachters die komplexe Technik der Massenkommunikation auch zur Individualisierung des Einzelnen in diesen Kunst-Werken führen kann. Erst der einzelne Betrachter vollendet durch sein Eintreten und Mitmachen die vom Künstler gesetzte Struktur. Das eigene Erlebnis, die existentielle Frage nach dem eigenen Abbild, der ‚wahren‘ Wirklichkeit des Bildes und des Schattens wird hier thematisiert.“ (Herzogenrath 1994, S. 11)

Edith Decker beschränkte sich in ihrer Beschreibung von Charakteristika der CC-Videoinstallationen auf die thematisch eher neutrale, fernsehähnliche Realzeitübertragung und verglich sie mit den „thematisch variablen“ Multimonitorinstallationen.⁵⁴ Nichtsdestotrotz besteht bis heute nach wie vor Konsens über das „Erstrecht“ von CC-Videoinstallationen und -performances in Bezug auf die künstlerische Anwendung des Mediums Video:

„Kamera und Monitor gelten als die ersten (und damit im emphatischen Sinne ursprünglichen) videospezifischen Arbeitsmittel, wie sie in den Closed-Circuit - Installationen und Performances [...] eingesetzt wurden [...] erst in zweiter Linie dagegen die narrativen Bezüge zum Film oder Fernsehen.“ (Frieling 1999, S. 12)

Den Unterschied zwischen der „Unmittelbarkeit“ von CC-Videoinstallationen und dem Einsatz des vorproduzierten Videobandes hob im Hinblick auf die frühe Videopraxis auch M. Rush hervor:

“For [...] early practitioners of video art [...] was video's capacity for instantaneous transmission of image that [...] was most appealing, in addition to its relative affordability [...] the spontaneity and instantaneity of video were crucial. Video recorded and revealed instant time, whereas film had to be treated and processed. According to Graham, 'Video feeds back indigenous data in the immediate, present-time environment.' Film is contemplative and 'distanced'.” (Rush 1999, S. 83/84)

Die Hervorhebung von „mediengerechten“ Einsatzweisen des Videos im Sinne der Realzeitübertragung findet sich u. a. auch bei Wolf Kahlen wieder:

„Nur hier, vor dem Kult des Instanterlebnisses, den man uns erzählen will, wird dieser Prozeß als solcher deutlicher. Dieser Kult hat nur seine Berechtigung, wenn wir von Videoerfahrung sprechen, die im geschlossenen Kreis (closed circuit) von

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

physisch oder mental handelnden, über das Medium vermittelten und auf diesen Transfer reagierenden Teilnehmern stattfindet. (Darum ist eine mediengerechte Videoperformance oder -Installation nur eine solche, die diese Wirkungen der Perzeption sinnvoll nutzt. Alle andere Nutzung bleibt aufgesetzte Zutat, Aufzeichnung, es sein denn, sie erfüllt andere narrative oder formale Funktionen“ (Kahlen 1980, S. 11).

David Ross, der erste Leiter einer musealen Videoabteilung und Kurator einiger wichtiger früher Videoausstellungen in den USA, bezeichnete die „Videokunst“ in ihren frühen Manifestationen als

“the perfect manifestation of the myth of avant-garde artistic practice [...] dematerialized artmaking was an explicit challenge to the hegemony of the modern museum” (Ross 1995, S. 433).

An dem Gegensatz B. Nauman vs. N. J. Paik beschrieb Ross weiterhin die Polarisierung, die auch innerhalb der frühen „Videogemeinde“ von Anfang an herrschte:

“Those seeking an electronic palette for the creation of a glowing, digitalized painting technique were sadly mistaking the name of the thing for the thing itself, and were clearly blinded to the critically distinctive properties of the medium: immediacy, the ability to reconstruct the notion of a time-based audience, and the ability to faithfully create fully credible representations of real time.” (ebd, S. 437)

CC-Videoinstallationen zeigten sich nicht nur im Hinblick auf ihre zeitbezogenen und raumgreifenden Wirkungsfähigkeiten – darunter vor allem die Instantaneität und Ortsbezogenheit – für die Künstler als ein hochinteressantes Betätigungsfeld.

Juan Downey beschrieb in einem Text mit dem Titel „Video, Art of the Cultural Difference“ die Auswirkung des CC-Videoerlebnisses, das er bei den ansonsten von der übrigen Welt vollkommen abgeschottet lebenden Yanomami-Indianern in entlegenen Gebieten am Amazonas beobachten konnte:

“Video, as process or as instrument, impresses the Yanomami no more than an outboard motor, a shotgun, or a flashlight. From the point of view of the Indians, television is simply yet another thing that the ‘strangers’ make, as desirable as any other consumer goods [...] Closed-circuit or live television appeared to them no more surprising than a mirror, and the fact that the videotape requires no developing did not interest them, for the simple reason that they do not know about the cinema and its slow laboratory processing. The closed circuit and the freedom from processing, then, are advantages not inherent in video but rather in comparison with cinema; a catalyzing process in our culture, but not in the Yanomami’s” (Downey 1980, S. 5).

Eine engere Definition von CC-Videoinstallationen, bezogen auf die Übertragungskanäle von Live-Signalen, gab Eugeni Bonet:

“The case of the closed circuit installation presents certain peculiarities which differentiate it from other types of installations/objects. Firstly, in the closed circuit as such, the process of video-recording does not necessarily intervene, and for this reason its inclusion in the specific category of video work is relatively problematical and contradictory [...] In addition, we must not forget the full form of the term: closed circuit TV. This means that the signal recorded by the camera is not emitted by the air, but remains ‘closed’ in the cable which transports it to the terminal-screen [...] it is logical that the use of the closed circuit began with mirroring and visual control operations” (Bonet 1980, S. 29).

Bonet schilderte zudem die analoge Zeitverzögerung zu Recht als eine der wichtigen Er-rungenschaften der frühen CC-Videoinstallationen.⁵⁵

In der hier vorgestellten Definition von CC-Videoinstallationen wird der Umstand, ob Vi-deosignale und -daten via Kabel oder über Mikrowellenemission bzw. andere Übertragungs-wege geleitet werden, nicht als entscheidend angesehen, solange es sich um eine „point-to-point“-Übertragung handelt, also nicht um Einweg-„Broadcasting“ aus einem Zentrum in Richtung vieler Übertragungsorte oder Haushalte (vgl. oben den Exkurs über „Broadcasting“ im Abschnitt „Immediacy“).

Diese Definition stützt sich auf den ursprünglichen technischen und institutionellen Kontext von „Closed Circuit Television“ aus den fünfziger Jahren. Im Glossar einer Geschichte der elektronischen Kamera aus dieser Zeit wurde angeführt:

“CLOSED CIRCUIT. A Television program not broadcast but confined to the studio. May be recorded if need be.” (Abramson 1974 [1955], S. 200)

Douglas Davis vertrat dagegen eine Position, die sich durch eine entsprechend kritische Haltung zu den (technisch enger aufgefassten) CC-Videoinstallationen auszeichnet:

“Although [...] opportunities exist to broadcast, most artists [...] prefer to act only in terms of closedcircuit or installation space [...] The proper revolutionary function of a videotape is in broadcast, where it reacts an audience in one instant many times larger [...] I ask for a closer correlation between personal ethics and public rhetoric, based on the simple fact that we can change the world only in the present tense.” (Davis 1977, S. 21/22)

Die kritische Instanz im Bereich der CC-Videoinstallationen, an der der theoretische Diskurs und die künstlerische Praxis *in dem* und *über das* Medium divergieren können, reflektierte Stuart Marshall bereits 1976:

“If the elementary artist/video equipment confrontation results in the medium acting as its own object, the most obvious re-deployment takes the form of the medium acting as a feedback system enabling the artist to become an object of his/her own consciousness [...] The artist’s theory of video has therefore frequently developed into an examination of the notions of consciousness and selfhood, an area readily associable with psychoanalytic theory. From the viewpoint of this theory, the work suffers from being at the same time the discourse of the medium

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

and discourse about the medium. This is not necessarily to criticise the works as art works but rather as theoretical bases. The confusion of logical typing or meta-levels that this work displays gives rise to a neuroticism in the works as theory, in that the theory serves to disavow [...] aspects of the art works." (Marshall 1976, S. 243)

Anfang der neunziger Jahre wurden die konkreten Leistungen und Entwicklungspotenziale von CC-Videoinstallationen auf der Suche nach gemeinsamen Nennern mit der neuen Medienkunst neu interpretiert:

„Zur hohen Schule der künstlerischen Selbstaufhebung wurden dann die sechziger und siebziger Jahre. In unablässigen Phantasieschüben entwickelte die Fluxus-, Happening- und Closed Circuit-Bewegung fließende Übergänge zwischen Zufalls- und Kunstformen, Künstlern und Nichtkünstlern [...] um in einem Wechselspiel von Ikonoklasmus und Entgrenzung aus dem Käfig der Kunstwelt auszubrechen [...] Wenn die sogenannte interaktive Kunst und die Closed Circuit-Installationen einen gemeinsamen Nenner haben, dann den, daß sie im Rausch des Virtuellen und der televisiven Pixelstürme erneut nach den übrigen Sinnen des Körpers fragen. Mit unterschiedlicher Zielsetzung haben sich in den letzten Jahren eine Fülle ‚interaktiver‘ Kunstwerke dem Zwiespalt zwischen visueller Repräsentation und Körperverlust gewidmet.“ (Bredenkamp 1995, S. 7/8)

In den Begründungsbemühungen um eine „Interaktive Medienkunst“, wie sie Söke Dinkla in der zweiten Hälfte der neunziger Jahre vorgetragen hatte, zeigten sich die CC-Videoinstallationen als Stein des Anstoßes auf dem Weg der strikten Abgrenzung von neuen, rechnerunterstützten Kunstwerken von ihren analogen Vorgängern. Die versteckte Anwesenheit und strukturelle Bedeutung von CC-Videokameras in den computergesteuerten Installationen – also das Fortleben von CC-Videoinstallationen in der „Interaktiven Medienkunst“ – musste trotz fragwürdiger Klassifikationen zugegeben werden:

„Im folgenden wird innerhalb der Interaktiven Kunst zwischen zwei Formen unterschieden: den Installationen und den Environments. Interaktive Environments beziehen den umgebenden Raum stärker [mit ein] als interaktive Installationen. Während in letzteren der Zugang zum audiovisuellen Geschehen über Instrumente wie Joystick, Maus, berührungsempfindliche Monitore u. ä. erfolgt, werden die Rezipienten in den Environments meist versteckt über Videokameras oder Sensoren involviert.“ (Dinkla 1997, S. 10)

In diesem Kontext konnte eine Demarkation zwischen den früheren CC-Videoinstallationen und ihren digitalen Pendanten aus den neunziger Jahren letztendlich nur durch eine unzulässige Reduzierung von Ersteren auf ihre „selbstspiegelnden“ Variationen gesichert werden:

„Der kybernetische Zirkel, in dem sich der User unwillkürlich befindet, ermöglicht eine Reflexion der eigenen Rolle, die über die bloße Selbstbespiegelung der Closed-Circuit-Installationen der siebziger Jahre hinausgeht.“ (Dinkla 2001, S. 87)

Nichtsdestotrotz werden die rechnergestützten CC-Videoinstallationen von M. Krueger, D. Rokeby oder L. Hershman immer wieder als Hauptbeispiele für die „Interaktive Medienkunst“ einbezogen.

Die Rolle und Bedeutung von CC-Videoinstallationen für die „Interaktive Medienkunst“ wird gelegentlich auch explizit hervorgehoben:

„Für die Entwicklung der Interaktiven Kunst ist [...] noch ein weiterer Faktor entscheidend: das Prinzip der visuellen Closed-Circuit-Installation, das Ende der sechziger Jahre [...] auch im Ausstellungskontext eingeführt wird [...] Die technische Konstellation der Closed Circuit-Anordnung, in der die Kamera auf die Besucher gerichtet ist, erfüllt eines der wichtigsten Ziele der Partizipationsbestrebungen Cages und Kaprows, das sie selbst nie vollständig erreichen konnten: Sie läßt den unvorbereiteten Besucher ohne Anleitung zum Handelnden werden. Der Rezipient ist zugleich Zuschauer und Akteur“ (Dinkla 1997, S. 38/40).

Vom „Prinzip der Closed-Circuit-Installation“, das interessanterweise im gleichen Atemzug mit Videodisc-basierten „Database“-Arbeiten vorgestellt worden war, schrieb auch A. Hünnekens (vgl. Hünnekens 1997, S. 22).

In der Diskussion über die Genealogie der heutigen (interaktiven) Medienkunst überwiegen jedoch die Ansichten, in denen die entscheidende Rolle der CC-Videoinstallationen deutlich benannt wird. Heinrich Klotz äußert sich dazu wie folgt:

„An die Geschichte der Videokunst knüpft sich parallel eine Geschichte technischer Erfindungen, wie z. B. die Closed Circuit Installation, mit der es möglich wurde, den herantretenden Betrachter – zunächst mit leichter Verzögerung, bald aber auch in Echtzeit – mit in das Videobild hineinzunehmen, also die Welt des Kunstwerks mit dem Realraum des Betrachters scheinhaft zu identifizieren. Damit war ein bedeutender Schritt getan hin zur Interaktion, die die Videowelt verändert hat.“ (Klotz 1997, S. 22)

Das Zusammentreffen des elektronischen „Auges“ und „Gehirns“ fand im Laufe der achtziger Jahre im Medienkunstbereich statt, als Video und Computer in Kombination die bis dahin kaum erforschten Möglichkeiten in zunehmendem Maße zu demonstrieren begannen.⁵⁶ Bis heute nicht vergessen wurde indessen die Bedeutung der CC-Videotechnologie für die Konstruktion von späteren VR-Immersionen:

“It is television that first raises the problem of constructing full-fledged parallel visible worlds and the linking them with our own [...] More completely interactive and immersive technologies are not different in kind – they are simply better informed about where you physically are in material space and, we might add, social space [...] Ongoing surveillance by machines is then a corollary of the feedback of data from interaction with machines” (Morse 1998, S. 6/7).

Darin kann auch eine Vorwegnahme von Strategien zur Untersuchung der erkenntnistheoretischen Aspekte von (Re-)Präsentation beobachtet werden, wie sie heute in den neuen Entwicklungen der Medienkunst durch die Auflösung von künstlerischen und medialen „Gattungsgrenzen“ vonstatten gehen (vgl. Hanhardt 1997, S. 15).

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Kathy R. Huffman wurde in ihrer Einschätzung der Vorreiterrolle von CC-Videotechnologie in Bezug auf die heutige interaktive multimediale Kunst noch konkreter:

“Video was a rejection of the frozen moments in time most familiar to artists [...] In the earliest actual practice, video was used in the same way as surveillance devices are today, it was employed to keep watch over and to observe reality [...] video’s ability to document experience in real time. Towards these goals, many artists created sophisticated settings in which a prepared physical environment was integral to the understanding of the electronic space being created with video technology. This act – creating electronic territory and involving the viewer in it as a physical entity – is a direct predecessor to contemporary, interactive multimedia art, and immersive technology. Installation artists introduced strong concepts of both psychological and physiological territory, and advanced an awareness of extended boundaries, and an electronic ability to define space, time, and energy.”
(Huffman 1996, S. 203/204)

Selbst Itsuo Sakane, ein großer Fürsprecher der digitalen Medienkunst, würdigte im Katalog der von ihm veranstalteten ersten Ausstellung der „Interaktiven Medienkunst“ „Wonderland of Science Art – Invitation to Interactive Art“ (Kanagawa, Japan 1989) die frühen CC-Videoinstallationen als die erste Generation der „interaktiven“ Medienkunst:

“There are a number of reasons why interactive art is gaining popularity. There is, first of all, an essence of reconsideration on art itself in the background. This reconsideration is directed on the loss of simple and original interaction in art caused by authoritarianism. In line with this, we must not neglect the fact that, due to the rapid progress of electronics in the last 40 years or so, feedback from viewers can be easily blended into expressions of art. It has become possible to instantaneously feedback the response from the viewers to the works thanks to video cameras, sound and optical sensors (detecting devices), interfaces giving access to information, and mostly to computers which enable high-speed data processing. The use of information engineering terms, such as ‘feedback’ and ‘cybernetics’, in the first-generation interactive art emphasizes the inclination of the artists in those days towards new technology” (Sakane 1989, S. 4).

Marie-Luise Angerer bezieht sich in ihrem Plädoyer für eine Kunst der intensiven Körpererfahrung ebenso auf die früheren CC-Videoinstallationen:

„Ein Blick zurück auf die jüngere Geschichte der Medienkunst zeigt, dass insbesondere im Bereich der Videokunst [...] bereits Ende der siebziger Jahre – auf den Körper im Raum, den Körper als Raum, den Körper und damit sein Ich lost in space fokussiert wird.“ (Angerer 2001, S. 177)

und

„[...] würde ich vorschlagen, von einer neuen Intensität der Körpererfahrung zu sprechen und mit den zahlreichen Beispielen aus der Video- und Installationskunst zu beginnen, um die Kontinuität und das Neue dieser Erfahrung im Bereich der NMK [Neue Medien Kunst] zu sehen.“ (ebd., S. 182)

Insbesondere auch aus der Genealogie der „neuen Medien“ von L. Manovich wird am Beispiel der „Bildschirm“-Entwicklung (screen) ersichtlich, dass kein radikaler Bruch mit der Vergangenheit stattgefunden hatte:

“In my genealogy, the computer screen represents an interactive type, a subtype of the real-time type, which is subtype of the dynamic type, which is a subtype of the classical type.” (Manovich 2001, S. 103)

Der „Realzeitbildschirm“ muss in diesem Kontext als Output-Seite des CC-Videosystems verstanden werden, wobei die Bildschirmtechnologie explizit als Bedingung für die VR, „Telepresence“ und „Interaktivität“ angeführt worden ist (ebd., S. 94). Es ist vor allem die Realzeitmanipulation, die diese Technologie für Manovich so beachtenswert macht:

“What is new about such a screen is that its image can change in real time, reflecting changes in the referent, whether the position of an object in space (radar), any alternation in visible reality (live video) or changing data in the computer’s memory (computer screen). The image can be continually updated in real time. This is the third type of screen after classic and dynamic – the screen of real time” (Manovich 2001, S. 99).

Diese Genealogie, vervollständigt durch ihre Input-Komponente, die CC-Videokamera, umschreibt in der Tat die Leistung der visuellen Interface-Technologie als einen unverzichtbaren Teil von vielen heutigen, computergestützten Medieninstallationen.

Die hier zitierten Definitionen und Äußerungen über die Rolle und Bedeutung von CC-Videoinstallationen dürfen nicht als Versuche der historischen Reduzierung der Medienkunst auf einen Bereich der „Videokunst“ verstanden werden, genauso wenig wie die nachfolgende Definition die Absicht verfolgt, heutige digitale Medieninstallationen aus den CC-Videoinstallationen abzuleiten. Wie sich die Querverbindungen darstellen, wird sich erst nach dem anschließenden historischen Überblick deutlicher abzeichnen.

Ein Definitionsvorschlag

Alle Medieninstallationen lassen sich hinsichtlich ihrer Raumbezogenheit entweder der Kategorie „Skulptur“ oder „Architektur“ bzw. „Environment“ zuordnen. Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden beiden Kategorien liegt in ihrer physischen Betretbarkeit. Charakteristische Beispiele für die erste Gruppe stellen zahlreiche „Videoskulpturen“ des koreanischen Künstlers Nam June Paik dar, die seit 1974 unter dem Titel „TV-Buddha“ geschaffen worden sind: Grundsätzlich ist keine von ihnen betretbar. Als typisches Beispiel für die zweite Gruppe gilt das architektonische Environment „Live/taped Video Corridor“ (1970) des amerikanischen Künstlers Bruce Nauman, das auf seine Betretbarkeit hin konzipiert worden ist. Auch hinsichtlich ihrer Zeitbezogenheit können die Medieninstallationen zwei grundsätzlichen Kategorien zugeordnet werden: Zur ersten gehören diejenigen Installationen, die ausschließlich das vorher aufgenommene audiovisuelle Material benutzen; zur zweiten zählen die Live-Installationen, repräsentiert durch die beiden erwähnten Beispiele von Nauman und Paik.

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Gegenstand des vorliegenden Buches sind die Closed Circuit Videoinstallationen (CC-Videoinstallationen). Mit „Closed Circuit“ ist eine Live-Übertragung audiovisueller Signale beschrieben, wie sie erstmals mit den Medien Radio und Fernsehen ermöglicht wurde: Die direkte – „Closed Circuit“ – Verbindung zwischen einem Aufnahme- und einem Wiedergabegerät (Mikrofon/Lautsprecher oder Videokamera/Monitor) entsteht durch die auditive oder visuelle Rückkopplung, die ihrerseits die Grundlage für die Verstärkung des Signals bildet. Auf diese Weise werden Live-Übertragung und -Manipulation von audiovisuellen Signalen selbst zwischen verschiedenen Orten und Zeiten ermöglicht.

Für die Beschreibung der Rückkopplung und des Closed Circuit Verhältnisses sind die kybernetischen Begriffe „Input“ und „Output“ am besten geeignet: sie bezeichnen eindeutig das Aufnahmegerät (Mikrofon oder Videokamera = Input) und das Wiedergabegerät (Lautsprecher oder Fernsehmonitor bzw. Videoprojektor = Output). Ein auditives oder visuelles Aufnahmegerät kann mit einem entsprechenden Wiedergabegerät verbunden werden, so dass nicht nur ein Live-Bild oder -Ton übertragen werden kann, sondern auch die aktuellen Aufnahmen einer Videokamera nur als Geräusch oder Musik wahrgenommen werden können oder umgekehrt, dass die Aufnahme eines Mikrofons ein aktuelles Fernsehbild erzeugen/beeinflussen kann.

Das kritische Element unserer aus dem Zusammenhang der audiovisuellen Kunst bestimmten Definition der CC-Videoinstallation stellt die Entscheidung dar, die letzte Möglichkeit auszuschließen⁵⁷; genauso wenig konnten die rein auditiven Installationen (mit den nur auditiven Inputs und Outputs) berücksichtigt werden. Aus dieser Fokussierung ergibt sich das folgende Bild der Optionen:

Input	Output
AUDIO	AUDIO
AUDIO	VISUELL
Visuell	Audio
Visuell	Visuell

Die beiden hervorgehobenen Begriffspaare bezeichnen die Kombinationen, die für eine CC-Videoinstallation charakteristisch sind und aus denen die einzige notwendige und ausreichende Bedingung für eine CC-Videoinstallation hervorgeht (die weder trivial noch metaphorisch, sondern medial im engeren Sinn begründet ist) – nämlich die Einbeziehung eines visuellen Inputs, einer funktionierenden elektronischen Kamera.

Um die vorliegende „kumulative“ Bestimmung des Untersuchungsgegenstandes zu vervollständigen, muss der bereits mehrfach verwendete und nicht explizit definierte Begriff der Installation geklärt werden:

Die räumliche und zeitliche Unterteilung von Medieninstallationen in „skulpturale“ und „architektonische“ bzw. in „live“ und ausschließlich mit bereits aufgenommenem Material arbeitende bezieht sich jeweils auf den relativen und potenziellen Parameter „Betrachter“ und seine räumliche oder zeitliche Positionierung innerhalb/außerhalb des Zeitraums der Installation. Folgt man dem gleichen Prinzip der Anwendung von relativen Größen, können alle Installationen nur relativ in Bezug auf ihren räumlichen oder zeitlichen Umfang bestimmt

werden; ansonsten können sie durch jede beliebige materielle Zusammensetzung von Elementen definiert werden. Sie sind räumlich in jedem individuellen Fall messbar, aber es können keine absoluten Größen „der“ Installation(en) oder ihre Platzierungen *a priori* benannt werden. Genauso wenig kann eine Installation durch ihre absolute Dauer „erkannt“ werden: Manchmal handelt es sich um eine Dauerinstallation, die Installationen im Galeriekontext dauern heute meistens zwischen einer und vier Wochen, während sich in den siebziger Jahren zum Beispiel die Dauer einer Installation oft auf wenige Stunden – und damit auf eine Art Demonstration – beschränkte. Aus diesem Grund muss eine allgemeine Definition der „Installation“ im künstlerischen Kontext ihrer einzigen präzisen Bestimmung, ihrer relativen Dauer entnommen werden. Da die Zeit der Anwesenheit des Publikums in den meisten Fällen für eine Installation unerheblich ist oder nicht im Voraus bestimmt wird, muss ihre Dauer durch den Anteil des Performativen erfasst werden: Dadurch wird die „Installation im künstlerischen Kontext“ präziser von den verwandten künstlerischen Formen unterschieden, ohne die Übergangsphänomene und Grenzfälle außer Acht lassen zu müssen. Wenn der Anteil des Performativen (dazu gehören unter anderem die Ausführungen von PerformanceKünstlern, Theater-Schauspielern, Happening-Teilnehmern, Aktion- oder Event-Agierenden, Tänzern etc.) in der Gesamtsituation oder „Gesamtinstallation“ nur einen Teil der Zeit ausmacht, während deren die dazugehörige(n) Live-Kamera(s) eingeschaltet ist/sind, handelt es sich um eine „Installation“ (im weiteren Sinn, mit performativen Elementen).

Wenn das Performative im oben beschriebenen Sinne länger dauert als die „Performance“ der Live-Kamera oder deckungsgleich ist mit ihr, dann handelt es sich um eine Performance im weitesten Sinn, wie sie zum Beispiel in der englischen Sprache auch für Theater- oder Tanzaufführungen verwendet wird; die Beispiele aus dem letzteren Bereich werden im Zusammenhang der CC-Videoinstallation grundsätzlich nicht berücksichtigt, sie werden jedoch ihrer Relevanz den einzelnen künstlerischen Beiträgen beigemessen. Aus vielen historischen Beispielen wird ersichtlich, dass nur eine in Bezug auf den Anteil des Performativen bestimmte relative Dauer über den „Status“ eines prozessualen Werkes entscheiden kann: Die Performance-Aufführungen im weitesten Sinne können zum Beispiel durchaus länger dauern als die Installationen, insbesondere als diejenigen mit „demonstrativem“ Charakter. Ein Beispiel: Die Videotheater-Aufführungen des deutschen Künstlers Kain Karawahn, bei denen die Live-Kamera oft in eine extreme Umgebung gebracht oder extremen Umständen ausgesetzt wird, dauern in der Regel länger (teilweise aus mehreren Akten bestehend) als seine CC-Videoinstallationen, so dass die „Installation“ selbst (bei der keine weiteren performativen Einflüsse seitens des Künstlers vorgenommen werden) so lange dauert, wie die Kamera zur Übertragung von Live-Bildern an den CC-angeschlossenen Monitor/Projektor in der Lage ist.

Die letzte einleitende Begriffsklärung bezieht sich auf die relative zeitliche und räumliche Spannweite des Live-Signals. Zeitlich entspricht das „Live“ des Videosignals einerseits unserer Vorstellung und Annahme der „Gleichzeitigkeit“, und hier handelt es sich zwar um „subjektive Werte“, die allerdings einen Bereich der „erweiterten Gegenwart“ („present continuous“) von ungefähr 3–8 Sekunden bezeichnen (über die physikalischen, neuronalen und philosophischen Messungen, Annahmen und Kompromisse zu diesem Problem wird im theoretischen Teil ausführlicher berichtet). Wie bei den oben aufgeführten Präzisierungen und Abgrenzungen sollen auch der räumlichen Spannweite des Live-Signals keine absoluten Grenzen im Rahmen einer Definition von CC-Videoinstallation gesetzt werden; mit dieser konsequenten Entscheidung

wird sie fast „semiotisch“ oder arbiträr, denn die relative Größe wird im Fall der Reichweite des Signals oder des „Umfangs“ von CC als elektronischer geschlossener Kreis(lauf) nur noch durch die Verwendungsart des Mediums bestimmt. Fernsehen und Video als Medien können zum Beispiel nur arbiträr, in einem außermedialen (politischen) Konsens über ihre Verwendungsart voneinander unterscheiden werden. Fernsehen als Medium kann als Verbreitungsmedium im Sinne einer Ein-Weg-Ausstrahlung (broadcasting) interpretiert werden, und dies ist weltweit überwiegend der Fall. Im Gegensatz zum so beschriebenen „open circuit“ kann die gleiche Technologie im Sinne eines bilateralen oder multilateralen Informationsaustausches genutzt werden, wie es beim „closed circuit“ Verhältnis zwischen Input- und Output-Information der Fall ist. Die beiden technischen Begriffe bezeichnen jeweils das Gegenteil ihrer aktuellen Ausnutzung der interaktiven Potenziale des Mediums: Während der technologische „open circuit“ ein geschlossenes, nicht interaktives System bedeutet, bezieht sich der technologisch abgeschlossene „closed circuit“ auf das durch die Rückkopplung zwischen den Teilnehmern entstehende offene, interaktive System. Zwischen den beiden Extremen existieren einige Mischformen wie „site-casting“ – eigentlich CC, üblicherweise disponiert auf kleinere Entfernungen innerhalb einer Gemeinde – oder „narrowcasting“/„cablecasting“, bei der es sich ebenfalls um ein nicht sehr umfangreiches Distributionsnetz handelt, das aber auch eindeutige Eigenschaften von „broadcasting“ aufweist (vgl. oben).

Zwischen der ambivalenten Natur der Medien Fernsehen/Video und Internet besteht eine eindeutige Parallele. Auch beim weltweit gespannten Netz besteht die Möglichkeit, es für die Kommunikation zu verwenden, auch wenn die größten Anteile des World Wide Web tatsächlich als Ort des Kommerzes und der Informations- und Ideologieverbreitung funktionieren. Deshalb werden all diejenigen Kunstprojekte, die ausschließlich im Rahmen des Internet existieren, trotz ihrer Verwendung von Live-Kameras (web-cams) in dieser Historie der Live-Installationen nicht berücksichtigt, ebenso wenig wie die künstlerischen Projekte, die eine Live-Übertragung im Rahmen eines Fernsehsenders einschließen.

Die Mischformen und relevanten Parallelen im Rahmen der Arbeit von einzelnen Künstlern und Künstlergruppen werden dagegen selbstverständlich angesprochen.

Die Verwendung eines vorproduzierten Videobandes oder die Möglichkeit der Live-Übertragung des Videobildes sind im vorigen Kapitel als Hauptkriterien für alle Ausdrucksformen der videobasierten Medienkunst genannt worden. Die zeitliche Komponente, die diesem Hauptkriterium zugrunde liegt, soll bei den meisten raumbezogenen Arbeiten um den entsprechenden Aspekt erweitert werden, so dass die Kriterien für die Klassifizierung der Videoinstallationen in der Strukturierung des „Zeitraums“ gesucht werden müssen. Die Videoinstallationen können in 1-Kanal- und Mehrkanal-Installationen unterschieden werden.

Vorbemerkung: Zu den kunst- und medientheoretischen Forschungsfeldern

Theorien fungieren als zeit- und ortsspezifische Phänomene, und als solche teilen sie ihr Schicksal mit der künstlerischen Praxis. Ihre selbstreferentiellen Fixierungen und (Allgemein-)Gültigkeitsansprüche reflektieren ein unauflösbares Rückkopplungsverhältnis zwischen Immanenz und Transzendenz. Als solche zeigen sie sich sowohl als „natürliche“ als auch als

„historische“ Spezialfälle mit einer begrenzten, häufig überschaubaren Reichweite. Um vorläufig bestehen zu können, muss eine Theorie mindestens zwei Voraussetzungen erfüllen: Sie muss eine große Klasse von Beobachtungen auf der Grundlage eines Modells beschreiben und sie muss bestimmte Voraussagen über die Ergebnisse künftiger Beobachtungen ermöglichen (Hawking 2000, S. 15). Die Bedingung der Möglichkeit jeder Theorie stellt demnach das Prinzip der direkten Beobachtung dar, ein Prinzip, das spätestens seit Galilei als leitendes Prinzip der Wissenschaft gilt. Die verschiedenen Wissenschaftsmodelle stützen sich zwar nicht nur auf diese und derartige „empirische“ Traditionen (diese Einschränkung gilt im besonderen Maße für die „Geisteswissenschaften“), als eine Art „Metakorrekтив“ jedoch bleibt ihre Rolle letztendlich unbestreitbar.

Heute gilt es festzustellen, dass bestimmte Modelle und Voraussagen von Medientheorien und -philosophien der letzten Jahrzehnte nur wenig Bestätigung in den heutigen Ereignissen finden können. Die Überprüfung der Tragfähigkeit von Medien(Kunst)-Theorien ist in diesem Kontext nicht nur eine der wichtigen Aufgaben der Medienkunstgeschichte, sondern auch eines der vitalen Instrumente ihrer eigenen Rechtfertigung in einem inzwischen überaus umwobenen akademischen, institutionellen, soziopolitischen und wirtschaftlichen Umfeld.

Die theoretischen Entwürfe und Klassifikationen können nicht mehr oder nicht nur anhand von „Sonden“ induziert werden, sondern es sind schließlich und vor allem die (auch von den Kunsthistorikern seit langem geforderten, jedoch selten unternommenen) orientierungsfördernden Aufnahmen und Einblicke in die Forschungsfelder vonnöten, welche es erst möglich machen, die künftigen „Sonden“ an der fruchtbarsten/vielschichtigsten Stelle einzusetzen. Die in dem vorliegenden historisch-geografischen Einblick aufgeführten Exempel und die darauf bezogenen Beobachtungen haben auch diese Funktion im Ansatz zu erfüllen. Die daraus herausgefilterten (und stets aufeinander bezogenen, sich gegenseitig keineswegs ausschließenden) kunst- und medientheoretischen Problemfelder haben ihrerseits die Aufgabe, die Fülle des Materials durch vielseitige und vielschichtige Querverbindungen perspektivisch in präzisere und zugleich flexiblere, ineinander greifende und der künstlerischen Praxis kongruentere theoretische Differenzierungen zu überführen. Anhand dieser „Themenbereiche“⁵⁸ wird spiegelbildlich die kunst- und medientheoretische Relevanz von Closed Circuit Videoinstallationen für die Medienkunst präziser zu erfassen sein.

2.1 Subjekt/Objekt-Verhältnis

Die mit Hilfe der elektronischen Medien erreichte Unmittelbarkeit und Unverzögerlichkeit der Daten- und Informationsübertragung rückte seit den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts ins Zentrum des medientheoretischen Interesses. Daraus erschlossen sich neue Einsichten auf das hergebrachte Subjekt/Objekt-Verhältnis, und zwar unabhängig davon, ob die kulturelle Ausgangsposition eine westlich-cartesische oder z. B. eine östlich-(Zen-)buddhistische war. Zu den auffälligsten medienphilosophischen Folgeerscheinungen der Entwicklung im Bereich der elektronischen Medien gehörten zweifellos der „Medienmaterialismus“ (z. B. Kittler 1988, 1989) und insbesondere die Ontologie des „digitalen Scheins“ (z. B. Bolz 1990–1993). Diese theoretischen Positionen wurden wie diejenigen ihrer Kritiker (z. B. Gendolla u. a. [Hrsg.] 2001) unter weitgehendem Verzicht auf Beispiele aus der Medienkunst aufgebaut und können

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

deshalb nur ansatzweise eine Verwendung in der sich (neu) formierenden kunstwissenschaftlichen Auseinandersetzung finden. Nicht nur die allgemeinen ontologischen, epistemologischen und psychologischen Schlussfolgerungen der so genannten „digitalen Revolution“ sollen dabei berücksichtigt werden (z. B. Fuhrer/Josephs [Hrsg.] 1999, Schneider/Becker [Hrsg.] 2000, Turkle 1998), sondern auch die technologischen Voraussetzungen dieser medialen Entwicklung, einschließlich ihrer „philologisch“ und insbesondere auch „metaphorisch“ interpretierten Folgen.

Die im Gesichtskreis der Geschlechtsstudien geführte Debatte beleuchtet mit Nachdruck die psychologischen Auswirkungen der sich im Kontext neuer Technologien neu formierenden Subjekt-/Objekt-Modelle. Die Argumentationen für und gegen die „Cyborg-Lösung“ von Donna Haraway (Haraway 1985) stützen sich, von divergenten strategisch-politischen Leitlinien abgesehen, oft auf die poststrukturalistischen Theorien, die wiederum die Lacansche Theorie als Inspiration und einen der „Kronzeugen“ des auch medial und künstlerisch historisch mitgeprägten „De-“ und „Rekonstruktivismus“ ansehen. M. L. Angerer beschreibt die medial bedingte Subjekt/Objekt-Transformation wie folgt:

„Auf Kosten seiner Mobilität transformiert sich der Körper zum/als Bild. Doch diese Transformation ist wie jene der Mimesis in ihrer psychosexuellen Dimension als eine von einem fundamentalen Begehren durchkreuzte zu begreifen [...] dadurch, durch die Pose als Objekt – wird dieses zum Subjekt. Das heißt, in Lacanscher Terminologie, das Subjekt ist weder Betrachter/in noch Objekt des Betrachtens, sondern es macht sich selbst gesehen.“ (Angerer, zitiert bei Gsöllpointner/Hentschläger [Hrsg.] 1999, S. 57)

Die medien- und zugleich kunsthistorische Inspirationsquelle für die entsprechenden theoretischen, bei Lacan (Lacan 1949/66/96) formulierten Fragen und Schlussfolgerungen wurzelt in der Zeit der Einführung von portablen Videogeräten und frühen CC-Videoinstallationen. Die meistzitierte Position aus dieser Zeit, diejenige von Rosalind Krauss (Krauss 1976), basiert wiederum auf dem psychologischen Ursache-Wirkungs-Verhältnis des „elektronischen Spiegels“ und wurde mit Hilfe des Freudschen Begriffes „Narzissmus“ umschrieben. „Narzissmus“, in Freudscher Terminologie ein pathologisches Stadium, ist zugleich eine andere Bezeichnung für die „Liebe“ bzw. Selbstliebe, Autoerotik: Das Kind, zunächst „vorbehaltlos in sich selbst verliebt“, lernt mit der Zeit die „Objektliebe“, die „Liebe der anderen“, und dadurch wird auch der eigene „Narzissmus“ relativiert und auf die „Objekte“ der Umgebung übertragen. Die „Liebe“ zeigt sich also (wie auch alles andere, was daraus deduziert werden kann) als ein medienspezifisches, nichtunmittelbares Phänomen: Selbst und gerade die Selbstliebe bzw. der Narzissmus kommt nur mittels einer Wasserspiegelung, eines Spiegels oder auch eines elektronischen Spiegels zustande. Unter Einbeziehung der entsprechenden Terminologie beschrieb R. Krauss den „Paradigmenwechsel“, der zwischen der Objektfixierung der Kunst der Moderne und der Zeit danach stattfand, und exemplifizierte die neue „Ästhetik des Narzissmus“ an dem Medium Video:

“One could say that if the reflexivity of modernist art is a *dédoublement*, or doubling back, in order to locate the object [...] the mirror reflection of absolute feedback is a process of bracketing out the object. This is why it seems inappropriate to speak of a physical medium in relation to video [...] the feedback

coil of video seems to be the instrument of a double repression: For through its consciousness of temporality and of separation between subject and object are simultaneously submerged. The result of this submergence is, for the maker and the viewer of most video art, a kind of weightless fall through the suspended space of narcissism" (Krauss 1978 [1976], S. 54; 56).

Die Schlussfolgerungen von R. Krauss basierten in erster Linie auf den CC-Videoinstallationen und wurden insbesondere durch das Beispiel von Peter Campus belegt. Angesichts dieser kritisch-theoretischen „Realzeitaufnahme“ und im Hinblick auf die inzwischen in ihren Grundzügen bekannt gewordene historische Entwicklung von CC-Videoinstallationen kann heute von einem historisch gesehen voreiligen Fazit gesprochen werden, das sich auf nur eines der Problemfelder bezieht und sich nicht auf CC-Videoinstallationen insgesamt und anwendungstechnisch auch nicht auf das Medium Video „an sich“ übertragen lässt.

Zur gleichen Zeit bezog sich u. a. auch Stuart Marshall auf die Theorie der „symbolischen Ordnung“ und der „Spiegelphase“ von Jacques Lacan im Hinblick auf die positiven Möglichkeiten der CC-Videoanordnung:

“The video system is a very new and different mirror that not only presents a nonreversed image of the self but also allows for an observation of the self that is not spatially fixed [...] or temporally fixed [...] Video's extraordinary power lies in this novelty and it is this function of image return specific to the medium that persists as a model for intersubjective relations in many video works" (Marshall 1978, S. 109).

Die „Objektfixierung“ als „Entfremdung“ und ihre Überwindung werden als „medienspezifische“ Überwindung des „Subjektpostulats“ interpretiert, die sich bei der CC-Videoübertragung als Modell für intersubjektive Beziehungen manifestiert und in die psychoanalytische Sprache rückübersetzt wie folgt klingt:

“The Imaginary describes the intersubjective structure of identification in terms of the structuration of looking. The subject sees his/herself as the object of his/her look while constituting him/herself as the object of the look of the other self [...] Modelled on perspective projection and revealing a certain ideology of notions of space, the camera places the subject in its identification with it as the transcendent source of a coherent world of vision that has been 'brought into place'. That such an identification must take place in the viewing of the tape or installation is the condition of the image's comprehensibility. To recognise what is seen is here to misrecognise in the mode of the camera's look. It is this fundamental misrecognition, describable in terms of the Imaginary structure, that will articulate the misrecognition of the image of the self as other. In every sense one can say that the camera constitutes the look for the subject and in that constitution positions the subject" (ebd., S. 112).

Die Lacansche Konstruktion des „Anderen“ ist mit der Konstituierung des „Subjektes“ verbunden und mit seinem gleichzeitigen „Selbstverlust“ durch den Eintritt in die „symbolische

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Ordnung“. Der Verlust des ursprünglichen „paradiesischen“ Zustandes kann hier kunsthistorisch als Gewinn verzeichnet werden, als eine ahistorische Begründung des eigenen historischen Untersuchungsgegenstandes, der Kunst. Eine konsequente sprachtheoretische (F. Saussure/ J. Lacan) oder medientheoretische Begründung der Medienkunst läuft jedoch Gefahr, ihre Kompetenz zu überschreiten, wie es an den oben erwähnten Medienphilosophien der späten achtziger und frühen neunziger Jahre und einzelnen späteren Theorien der (interaktiven) Medienkunst zu belegen ist. Der Verzicht auf eine „Kontrollinstanz“ im Sinne zahlreicher historischer Medienkunstbeispiele weist unmittelbar auf die Grenzen von Medienkunsttheorien hin.

Die CC-Videoinstallationen erweisen sich als geeignete künstlerische Beispiele für die theoretische Begründung und Verwerfung von Subjekt/Objekt-Verhältnissen und -Konstruktionen, welche aus der Koppelung des Menschen mit der Maschine hervorgebracht werden. Die oben zitierte Marie-Luise Angerer greift in ihrem sich stark mit Körpererfahrung(en) beschäftigenden, auch „archäologischen“ Ansatz auf die Theorien der Subjektkonstruktion und Identitätsbildung zurück und sucht im Dialog u. a. mit Guattari, Lacan und Foucault eine flexiblere, „poröse“ Medienkritik, welche zur Aufdeckung bzw. Wiederentdeckung der Rolle des Körpers im Medienzeitalter beitragen soll:

„Dieser non-humane Part sollte jedoch nicht mit einer anti-humanistischen Position verwechselt werden, meint Guattari, wie sie Althusser, Lacan, Foucault und anderen unterstellt worden ist, sondern vielmehr sei dies ein Denken, welches Subjekt-Objekt-Relationen in anderer Weise definiere. Ich bin hier allerdings mehr der Ansicht, dass eine genauere Überprüfung dieses Non-Humanen anstünde [...] Das Subjekt ist damit als Leerstelle benannt, also als ein Moment, das nichts ist, jedoch dem positiven Sein des Individuums als Reales vorsteht. Dem gegenüber ist das Non-Humane, das dem Subjekt nicht unbedingt gegenübersteht, jedoch in unterschiedlicher Weise zu dessen Identität beiträgt, in einem porösen Austausch mit Objektwelt“ (Angerer 2001, S. 172).

Das unauflösbare Subjekt/Objekt-Verhältnis besteht natürlich auch auf der exo- und endophysikalischen Ebene, wie es Max Planck, Kurt Gödel, Werner Heisenberg und andere Physiker im frühen 20. Jahrhundert zeigen konnten: Die Unbestimmtheitsrelation und die damit verbundene „Subjektabhängigkeit“ des beobachteten Objektes gehören in dieser Hinsicht zu den meistzitierten Beispielen (vgl. z. B. Adriaansens 1995, S. 4).

Im Text „Description(s)“, in: „Video: Territory of Limits“, publiziert im Rahmen einer internationalen Videokonferenz in Montreal Mitte der achtziger Jahre, stellte René Payant genau diese Fragen:

“Description is at once an operation and its result. It implies a relationship to an object. In the case of video, is it an object? [...] Can video, for example, describe itself? What is the role of perceptive activity in the descriptive activity? How can discrimination become operative?” (Payant 1986, S. 171/2)

Die CC-Videoinstallationen und die direkte Videoübertragung stehen seit Mitte der sechziger Jahren im Fokus auch affirmativer Überlegungen. Am Zenit dieser medienoptimistischen

Zeitperiode drückte Gene Youngblood 1970 unmissverständlich die Hoffnung und den Glauben seiner Generation aus:

“We are tragically in need of new vision: expanded cinema is the beginning of that vision. We shall be released. We will bring down the wall. We'll be reunited with our reflection” (Youngblood 1970, S. 49).

Die Rolle der Technologie kann selbstverständlich genauso wenig wie die Rolle des menschlichen Wahrnehmungsapparats alleine die Gesetzmäßigkeiten aufdecken, die an der Schnittstelle zwischen „Subjekt“ und „Objekt“ aktiviert werden. Diese Selbstverständlichkeit im Sinne einer Ablehnung der Monokausalitäten wird jedoch überraschend selten explizit unterstrichen, wie es Ron Burnett in Bezug auf die frühe Idealisierung der tragbaren Videokameras und -rekorder tat. Die Frage „who is doing the seeing?“ blieb demnach allzu oft auf der Strecke:

“Many of the claims of the portapak, including its ability to create new venues for communications and creativity, suggest at one and the same time that the machine sees what the eye cannot, or is able to observe what people themselves tend to leave out [...] any suggestion that the electronic image shows what the eye cannot see, leaves out the question of who is doing the seeing. It also transforms the technology into an autonomous vehicle with a set of formal concerns which are not derived from the pragmatic context into which the technology is placed. The early idealization of the portapak as a [...] vehicle for change is in part situated in this elevation of the formal into an ontological category” (Burnett 1995, S. 143/144).

Unter Bezugnahme auf das Buch „The Tragedy of Technology“ (1988) von Stephen Hill zeigt Burnett, dass die Innovation nicht „im Rückwärtsgang“ „gelesen“ werden darf, als Exempel der Veränderung, sondern nur im kontinuierlichen Prozess der Erneuerung. Dies hat wiederum Konsequenzen für die Konstruktion von Subjekt/Objekt-Verhältnissen: Genauso wie die Technologie nicht in der Lage sei, die „Subjektivität“ zu offenbaren oder zu entdecken, sei umgekehrt die „Subjektivität“ ohne Technologie nicht möglich gewesen. Auch die diesbezüglichen psychologischen, psychoanalytischen und physikalischen Theorien kommen in dieser Hinsicht nicht ohne Rücksicht auf das jeweilige medienpezifische Rückkopplungsverhältnis zwischen „Subjekt“ und „Objekt“ aus. Burnett betont jedoch genauso die kultur- und kunstspezifische Seite des Problems:

“The more important question is how human agents from varying backgrounds, of different genders, with dramatically different ethnic and family histories are able to negotiate meaningful relationships with the technologies they are inextricably bound to” (ebd., S. 148).

Die von McLuhan vermeintlich etablierte Identität zwischen dem Medium und seinem Inhalt basiert auf der problematischen Annahme, dass eine Differenz zwischen dem „Medium“ und der „Message“, der Maschine und dem Menschen an sich existiere:

“The separateness of machine and human is a human construction. It is the response of subjectivity to its own creative endeavours [...] It is not without

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

interest that assembly-line robots need cameras in order to 'see' and that their version of sight cannot function without human intervention. The idea – a mythic one – that cameras can operate without humans to direct them, transforms the physics of optics into the metaphysics of vision" (ebd., S. 150).

Der mutwillige Missbrauch von Metaphern⁵⁹ in den neueren Theorien der Medienkunst, Interface-Theorien und „digitalen Ästhetiken“ – stark unterstützt von einer kunst- und lebensfremden, überfinanzierten Elite der „Forschungszentren“, oft mit militärischem oder kommerziellem Hintergrund – liefert unmissverständliche Beweise für eine Medienkunstdogmatik, zu deren Mitteln die Verdeckung der historischen Gewordenheit der Medienkunst gehört. Die CC-Videoinstallationen, verstanden als Orte, an denen „Subjekt“ und „Objekt“ kreiert und re-kreiert werden, werden zu einem „lebendigen Kunstort“ nur dann, wenn die essenziellen Eigenschaften und Implikationen des entsprechenden Rückkopplungssystems nicht aus den Augen verloren werden, unabhängig davon, ob sie gelegentlich äußerlich verborgen bleiben (vgl. u. a. Arn 1973, S. 20).

Les Levine, der Künstler, mit dem der vorliegende historische Einblick begann, fasste seine Ansichten zur Frage der Kunst, der Phantasie und des Subjekt/Objekt-Verhältnisses wie folgt zusammen:

“A work of art is a metaphor for the world, for the way the world can be seen, for how you find yourself in it and what you can do in a relationship to it. But more than anything else a work of art is permission to be what you see. To participate in the vision that is presented” (Levine 1990, S. 6).

Die Kritik an der exklusiven Rolle von Kunst und Kunstgalerie als Institution und des Fernsehens als Zerrspiegel des Heims und der Familie gehören zu den wichtigen Ausgangspunkten, die der Entwicklung der das „Subjekt“ und „Objekt“ dekonstruierenden CC-Videoinstallationen von Dan Graham aus der Mitte der siebziger Jahre ihre inhaltliche Grundlage verliehen haben. Zur gleichen Zeit betrachtete Graham diesen Zusammenhang insbesondere auch in Abhängigkeit vom sozialen und architektonischen Code (vgl. u. a. Graham 1994, 1974), wozu auch Begriffspaare wie das „Private“ und „Öffentliche“, das „Innen“ und „Außen“ gehören.

Das Subjekt/Objekt-Verhältnis wird deshalb an dieser Stelle als erstes kunsttheoretisches Problemfeld angeführt, in dem die CC-Videoinstallationen bereits in der Entstehung der Medienkunst der sechziger Jahre eine wesentliche Rolle gespielt haben. Auch später, insbesondere in den frühen neunziger Jahren, werden die diesbezüglichen künstlerischen Arbeiten eine wahre Renaissance erleben – diesmal natürlich als rechnergestützte Installationen. Das Subjekt/Objekt-Verhältnis taucht zunächst in Form eines offensichtlichen Rollentausches auf, indem sich entweder der „Performer“ in ein „Versteck“ zurückzieht (vgl. V. Acconci, J. Gerz, M. Odenbach etc.), oder aber auf allgemeinerer Ebene, indem der Zuschauer zum „Exponat/Performer“ wird. In diesem Zusammenhang sind am häufigsten CC-Videoinstallationsbeispiele vertreten, welche die mediale „Selbstspiegelung“ und ihre Manipulations- sowie Verzerrungsmöglichkeiten thematisieren.

Zu den frühen Beispielen dieser Kategorie gehören u. a. die in der folgenden Tabelle angeführten CC-Videoinstallationen:

2.1 Subjekt/Objekt-Verhältnis

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Marta Minujin (ARG)	„Circuit“ (1967)
Les Levine (USA)	„White Noise“ (1967) „Iris“ (1968)
Frank Gillette/Ira Schneider (USA)	„Wype Cycle“ (1969)
Nam June Paik (COR/USA)	„Participation TV“ (1969) „TV Buddha“ (1974)
Wolf Vostell (D)	„Heuschrecken“ (1969/70)
Peter Weibel (A)	„Publikum als Exponat“ (Publikum als Ausstellung) (1969) „Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit“ (1973)
Bill Viola (USA)	„Instant Replay“ (1972)
Takahiko Imura (J)	„Register Yourself: Unless You Register You Are No Person“ (1972) „Project Yourself“ (1973)
Vito Acconci (USA)	„Command Performance“ (1974)
David Hall (GB)	„Progressive Recession“ (1974) „Vidicon Inscriptions“ (1975)
Stephen Partridge (GB)	„Installation Nr. 1“ (1976) „8x8x8“ (1976)
Gary Hill (USA)	Mesh (1978–79)
Antoni Muntadas (ESP/USA)	„Personal/Public“ (1981)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

Die „mediale Selbstspiegelung“ im Installationszusammenhang kann weiter inhaltlich eingegrenzt werden, und die Liste der Beispiele könnte genauso wie die oben abgebildete horizontal wie vertikal fortgesetzt werden. Die implizite und oft auch explizite Ansprache des Narzissmus-Themas, in dem die Installationsanordnung als „Falle“ für den Betrachter in der Rolle des Subjekts/Objekts fungiert, lässt sich der folgenden Tabelle entnehmen:

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Bill Viola (USA)	„Peep Hole“ (1974) „He Weeps for You“ (1976)
Fujiko Nakaya (J)	„Pond“ (1976)
Francesc Torres (ESP/USA)	„I'm looking at You From Behind“ (1974)
Fred Forest (F)	„Autoperception électronique“ (1974)
David Hall (GB)	„Waterwork“ (Narcissus) (1976)
Hannes Vogel (CH)	„Sieht das Fernsehen, was ich sehe, oder sehe ich, was das Fernsehen sieht?“ (1981)
Jill Scott (AUS)	„The Shock Of The Still“ (1985) „The Great Attractor“ (1989)
David Rokeby (CAN)	„Echoing Narcissus“ (1987)
Jean Otth (CH)	„Narcisse“ (1990)

...

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Toshio Iwai (J)	„Digital Portrait System“ (1986) „Another Time, Another Space“ (1993)
Bill Spinhoven (NL)	„It's about Time“ (1988) „It's about Time II“ (1992)
Dalibor Martinis (HR)	„On Your Own“ (1990)
„ART+COM“ (D) (Joachim Sauter & Dirk Lüsebrink)	„Zerseher“ (1991/2)
Horst Prehn & Dieter Kropfreiter/ Medienlabor München	„Psychophysical Mirror“ (1993)
Werner Klotz (D)	„The Narcissus Syndrome“ (1993)
Christian Möller (D)	„Autonomous Mirror“ (1996)
János Sugár (H)	„Monstrance Model – Narcissus in Black Hole“ (1996)
Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss (D)	„Liquid Views“ (1997) „Rigid Waves“
Rebecca Bournigault (B)	„Portraits, temps réel“ (1994)
Lynn Hershman (USA)	„Paranoid Mirror“ (1995/96)
Christin Lahr (D)	„Augenzeugen“ (XXX) (1996)
Concha Jerez & Josè Iges (ESP)	„Polyphemus' Eye“ (1997)
Hermen Maat (NL)	„The Paranoid Panopticum“ (2000)
Gustavo Romano (ARG)	„Pequeños mundos privados (little private worlds)“ (2001)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

Die das Subjekt/Objekt-Verhältnis explizit behandelnden CC-Videoinstallationen stellen einerseits – wie in den wenigen angeführten Beispielen – den Betrachter ins Zentrum ihrer Aufmerksamkeit, auf der anderen Seite steht nicht selten die dafür eingesetzte Technik im Mittelpunkt. Sie tritt in Form der „absoluten“ Selbstbezüglichkeit im Sinne der rückgekoppelten Input- und Output-Geräte auf, oder aber in Gestalt ihrer „relativen“ Selbstbezüglichkeit, wenn die Input- und Output-Geräte „im Dialog“ präsentiert werden. Die Komplexität des Subjekt/Objekt-Verhältnisses wird dort also auf die maschinelle Ebene übertragen und dort hinterfragt. Da diese und andere „inhaltliche“ Klassifizierungen weniger verbindend sind und vielmehr einer ersten Orientierung dienen sollen, werden auch hier nur einige auffällige Beispiele genannt:

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Martial Raysse (F)	„Identité, maintenant vous êtes un Martial Raysse“ (1967)
Dan Graham (USA)	„Present Continuous Past(s)“ (1974) „Opposing Mirrors and Video Monitors [...]“ (1974)
Wojciech Bruszewski (PL)	„Zapis video – plansza“ (1975)
Peter Weibel (A)	„Transfiniter Transfer“ (1977)
VALIE EXPORT (A)	„Negativ-Positiv-Transfinit“ (Ineinander Abbildung) (1977)

...

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Jochen Gerz (D)	„Das Lächeln Mona L.s bleibt unerwidert /Le sourire de Mona L. reste sans réponse“ (Kulchur Pieces #3) (1978)
Dieter Kiessling (D)	„Raster“ (1982/86) „Ohne Titel“ (Projektion des Rasters eines LCD-Videoprojektors) (1993)
Dieter Kiessling (D)	„Two Cameras“ (1998)
Andreas Köpnick (D)	„Closed Circuit“ (1990) „TV-Box“ (1990) „Error 3“ (ehemals „Zentrierung“) (1992)
Werner Klotz (D)	„Die Anemone“ (1996)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

Die genannten Beispiele haben genauso wie die folgenden keinen musterhaften Charakter und können aus der Fülle der oben besprochenen CC-Videoinstallationen ergänzt, ersetzt oder auch anders zugeordnet werden. Die auch an dieser Stelle absichtlich offen gehaltene Anordnung und Klassifikation dient nicht zuletzt einem der wichtigsten erklärten Ziele dieser Studie, nämlich die historische wie theoretische Transparenz unter Einbeziehung verschiedenartiger künstlerischer und theoretischer Positionen aufrechtzuerhalten.

2.2 Wirklichkeitskonstruktionen

Die medientheoretische Konzeptualisierung der zeit- und raumbezogenen Wirklichkeits(de)konstruktionen stellt den Schwerpunkt des zweiten kunst- und medientheoretischen Forschungsfeldes dar, in dem die Konzepte der mediengestützten Interaktion der Menschen mit der Umwelt und der darauf bezogenen Wirklichkeitsentwürfe berücksichtigt werden sollen. Sie bewegen sich zwischen dem kybernetischen Input/Output-Modell und den die Input/Output-Modelle radikal ablehnenden Theorien des „radikalen“ und „operativen“ Konstruktivismus (H. Maturana, F. Varela, V. Riegas, N. Luhmann). In diesem Spannungsfeld formulieren die CC-Videoinstallationen ihrerseits die Grundmuster der Mensch/Medium-Interaktion, die sich speziell am Verhältnis zwischen der humanen und maschinellen „Apperzeption“ beobachten lässt. Luhmanns operative Systemtheorie und sein für die Beschreibung der sozialen Systeme eingesetzter „operativer Konstruktivismus“ zeigen sich – wenn auch nicht auf der gesamten Linie – geeignet für die Interpretation von topologischen, zeitlichen, technologischen und anderen Ordnungsprinzipien von Medienkunstwerken. Das in den CC-Videoinstallationen permanent in Frage bzw. ins Zentrum der Aufmerksamkeit gestellte Beobachter/Werk-Verhältnis verschafft auch aus dieser Perspektive einen aktiveren Zugang zu den eingesetzten Medien und ihren inhärenten Rezeptionsmechanismen, einschließlich entsprechender „Wirklichkeitskonstruktionen“ (vgl. Kacunko 2001a, S. 131).

Bereits in der erkenntnistheoretischen Ausgangsposition Luhmanns erkannte die niederländische Kunsthistorikerin K. Zijlmans die Bedeutung des deutschen Sozialwissenschaftlers für die Kunstgeschichte: Luhmanns Definition von Kunstwerken als Kommunikationen über Wirklichkeit könne keine spiegelbildliche Aussage über die Allgemeinheit („die Wirklichkeit selbst“)

liefern, denn die Wirklichkeit stünde *per definitionem* immer in einem unauflösbaren Bezug zum jeweiligen System (Zijlmans 1995 [1993], S. 254). Niklas Luhmann formuliert also eine „operativkonstruktivistische“ Kritik der Hermeneutik und lässt indirekt die Rezeptionsästhetik in den Vordergrund treten; wenn „die Kommunikationen“ nicht „für sich“, sondern erst in Bezug aufeinander Bedeutung erzeugen, folgt daraus, wie Zijlmans festhält, dass immer erneut historisch einmalige und kontextbezogene kommunikative Situationen – Kunstwerke – entstehen. Die hier über die implizite, anscheinend „hermetische“ Ablehnung der Hermeneutik eröffnete Perspektive für eine konstruktivistische und systemtheoretische „Begründung“ der Rezeptionsästhetik profiliert sich angesichts der medien- und rezeptionsspezifischen Einmaligkeit und prinzipiellen Unwiederholbarkeit von CC-Videoinstallationen auch in der gegenwärtigen Medienkunstpraxis.

Die Rolle und Bedeutung von sog. „Critical Studies“ und der (de-)konstruktivistischen Kulturtheorien müsste in diesem Zusammenhang aus ihrer theoretisch-aktivistischen Ausrichtung noch mehr zu einer konkret-philologischen „Feldforschung“ in der medienkünstlerischen Praxis hingelenkt werden. Wenn die Wirklichkeits- und Selbstkonstruktionen des Betrachters/Wissenschaftlers als eine Fortsetzung von kulturellen Texten „gelesen“ werden sollen, die auf die Vorherrschaft und Ausbeutung fokussiert seien (vgl. Wilson 2002, S. 24), dann überrascht die relativ bescheidene Anzahl von „kritischen Theoretikern“, die sich auch „philologisch“ – sich orientierend an den konkreten Beispielen aus der Geschichte der Medienkunst – den brisanten Problemkomplexen der Gegenwart stellen. M. Morse gehört im Hinblick auf das hier behandelte Thema zu den positiven Beispielen.

Vilém Flusser zog aus der Unmöglichkeit, die „Logik“ auf die „Mathesis“ bzw. „die Regeln der Buchstaben“ auf die „Regeln der Zahlen“ zurückzuführen⁶⁰, die Schlussfolgerung,

„daß wir von der Organisation unserer Wahrnehmungsorgane und unseres Zentralnervensystems her verurteilt sind, in mindestens zwei miteinander unvereinbaren ‚Wirklichkeiten‘ zu leben: in der auditiven der Buchstaben und in der visuellen der Zahlen“ (Flusser 1992 [1987], S. 29).

Flussers Kritik an den wissenschaftlichen Texten, die es versuchten,

„diese grundsätzliche Unvereinbarkeit von Auge und Ohr durch ein Unterwerfen des Auges unter das Ohr zu überbrücken“ (ebd.),

zielt auf die unvermeidbare Verquickung von Wissenschaft mit Kunst und Politik hin und zieht daraus die Schlussfolgerung von der Unmöglichkeit einer „wertfreien Wirklichkeit“ und der diesbezüglichen Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion. Das bereits bei Benedetto Croce Anfang des 20. Jahrhunderts formulierte nominalistische Postulat, die Distinktion zwischen Wirklichkeit und Illusion sei der Natur der Intuition fremd (vgl. Croce 1930; Kacunko 2001a, S. 7) – von Flusser auch bezeichnet als das durch das Aufkommen der digitalen Medien bestätigte „nominalistische Gefühl des Jammertals“ (Flusser 1992 [1987] S. 55) – bekommt im Kontext der medialen Wirklichkeitskonstruktionen seinen positiven Ausdruck und seine Audiovisualisierung in zahlreichen CC-Videoinstallationen: Explizit von der Ockhamschen Prämisse⁶¹ ausgehend, beschrieb Frank Gillette in diesem Sinn den Akt der Perzeption als Akt der Interpretation, in dem sich kognitive und perzeptive Prozesse zirkulär zueinander verhalten und als solche die Wirklichkeit konstruieren (Gillette 1978, S. 18).

Die Frage der Programmierbarkeit und Automatisierbarkeit aller Verhaltensweisen kann aus dieser Perspektive entgegen der Vorhersage Flussers (Gillette 1978, S. 84) nur negativ beantwortet werden.

Die traditionellen Erkenntnistheorien der Neuzeit lieferten bereits frühe konstruktivistische Wirklichkeitsmodelle: Die empirizistische Repräsentationstheorie von John Locke (1632–1704) und der Solipsismus bzw. Agnostizismus von George Berkeley (1685–1753) sind die einflussreichsten Beispiele. Die Repräsentationstheorien gelten als wichtige Stützen sowohl von epistemologischen als auch von ästhetischen, kunst- und auch medientheoretischen Fragestellungen. In der Einleitung dieses Buches wurde im Abschnitt „Repräsentation“ und „Präsentation“ die Repräsentationsfrage im Kontext der Medienkunst kurz angesprochen. Sabine Breitwieser stellte in diesem Zusammenhang fest, dass die Medienkritik zunächst eine Repräsentationskritik sei,

„Kritik an einer (jetzt medientechnischen) Konditionierung des Subjekts im Hinblick auf Normen und Wertesysteme“ (Breitwieser 1999, S. 30).

Reinhard Braun definierte an gleicher Stelle das „Repräsentieren“ als Bestandteil eines „rezeptionsästhetischen Zirkels“, in dem Werk und Betrachter in einem gegenseitigen Ergänzungsverhältnis stehen. Die CC-Videoinstallationen wurden auch hier als kunsthistorische „Kronzeugen“ einbezogen:

„Repräsentieren bedeutet immer auch, die Repräsentation in ein bestimmtes Verhältnis zum Repräsentierten (und wiederum zum Adressaten der Repräsentation) zu setzen. Insofern lässt sich schon die Closed-Circuit-Anordnung nicht einfach als Apparatekonstellation beschreiben, weil sie immer schon als eine auch epistemische Figur zu lesen ist, weil sie einen Gegenstand in ein spezifisches Verhältnis zu seiner Re-Produktion und dem Betrachter setzt.“ (Braun 1999, S. 31)

Aus dem theoretisch äußerst flexiblen CC-Verhältnis einer Videoinstallation lassen sich eine Reihe von virtuellen Wirklichkeitskonstruktionen deduzieren, die zu einem äußerst umworbene(n) Forschungsfeld der Medienkünstler geworden sind. Im folgenden Abschnitt sollen die hier am häufigsten benutzten Termini und die dahinter stehenden Kunst- und Medientheorien vorgestellt werden. Nicht die Technologiesgeschichte der Medien alleine, sondern vor allem ihre Relevanz für eine Kunst- und Kulturgeschichte der Medien – und *vice versa* – soll in diesem Zusammenhang ausgelotet werden.⁶² An die erste Stelle gehört eine klare Distanzierung der hier vertretenen Position vom Versprechen des „immersiven Eskapismus“ mit dem Hinweis u. a. auf mehrere theoretische, auch online verfügbare Texte von „cTheory“ (vgl. cTheory URL) und vor allem auch auf die systematische und verständlich präsentierte Einführung in die historisch-epistemologischen Grundlagen des „Technoromantismus“ und die Strategien sowie Reichweiten dazugehöriger „digitalen Utopien“ von Richard Coyne:

Coyne interpretiert die „digital narratives“ als die letzte Transformation des Themas der „Einheit“, das von Platon initiiert und über den Neoplatonismus und die Romantik bis in die heutige Zeit aufrechterhalten worden ist. Die Verlagerung von eigenen egalitären, aber oft teleologisch konzipierten Wirklichkeitskonstruktionen in die nahe oder ferne Zukunft zählte demnach zu den erprobten Strategien der „digitalen Utopien“:

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

“Digital narratives are ever expectant. The unity of which digital narratives speak (harmonious digital communities, immersion in cyberspace, holistic lifelike systems, the unity of the animate and the inanimate) reside in the future” (Coyne 1999, S. 19).

Ein modellhaftes Beispiel, das Coyne mehrfach zur Illustration seiner Dekonstruktion und Analyse von digitalen Utopien heranzieht, ist Howard Rheingold (u. a. Rheingold 1993). Es überrascht nicht, dass das zentrale Thema auch von „digital narratives“ die Repräsentation sei: verstanden als informationstechnische Allgegenwart, in deren Rahmen die Kommunikation oder auch das „Leben“, interpretiert aus dem DNA-Code, der Doppelhelix heraus, zu einem Medienspezifikum der Transzendenz degradiert oder emporgehoben wird (ebd., S. 97).

Im Bezug auf die „Virtuelle Realität“ (VR) und in Anlehnung an Slavoj Žižek argumentiert Coyne mit der „Repräsentationsresistenz“, der Unbeschreibbarkeit des Realen:

„[...] if VR is all surface, with no actual access of substance and the real, than we find this is also the condition of life outside VR [...] The ambitions of VR remind us that the real is that which resists representation. It is ineffable“ (ebd., S. 269).

Liegt die transzendente Realität tatsächlich außerhalb der Möglichkeiten unserer Erkenntnis, wie es Immanuel Kant behauptet hat, oder existiert möglicherweise doch ein Weg für die Bestimmung von Wirklichkeitskriterien „von unten“, aus der „endophilosophischen“ und vielleicht intersubjektiven Position heraus? Für Michael Stadler führt die Möglichkeit eines Widerspruchs zwischen intersubjektiver und individueller Wirklichkeit bei gleicher oder vergleichbarer Erlebnisintensität „notwendig zur Annahme innerkognitiver Prinzipien der Wirklichkeitsbestimmung“ (Stadler 1990, S. 144, bezogen auf Gilbert Ryle [1900–1976] 1954), also zu einer logisch-behavioristischen Lösung der Frage der Wirklichkeitskonstruktionen, die nicht zuletzt im stark umwobenen VR-Bereich und in den diesbezüglichen rechnergestützten CC-Videoinstallationen ein wichtiges Anwendungsgebiet finden. Es bleibt jedoch die Frage offen, inwieweit ein Katalog von selbstreferenziellen (syntaktischen, semantischen und pragmatischen) Wirklichkeitskriterien, wie sie Stadler aufgestellt hat (ebd.), zur Lösung des „Wirklichkeitsproblems“ beitragen kann, insbesondere wenn die Sichtweite der „Wirklichkeit“ immer auch eine Bezugsreferenz der Letzteren impliziert.

Im Bereich der CC-Videoinstallationen kann von einer modellhaften „autopoietischen“ Erzeugung von internen Korrelationen, also von Wirklichkeitskonstruktionen gesprochen werden, die ihr „formaltechnisches“ Pendant in der kognitiven Epistemologie von Maturana, Varela und Uribe finden, die aber auch auf einem entgegengesetzten kybernetischen Modell basieren. Darin liegt das scheinbare Paradoxon der medialen „geschlossenen Kreise“ und „offenen Systeme“, wie sie am besten durch die CC-Videoinstallationen belegt und auch audiovisualisiert werden können.

Marcos Novak formulierte eine „komposite“ Definition des „Cyberspace“, in der interessanterweise weder das Wort „digital“ noch „Computer“ verwendet wurde:

“Cyberspace is a completely spatialized visualization of all information in global information processing systems, along pathways provided by present and future communication networks, enabling full copresence and interaction of multiple

users, allowing input and output from and to the full human sensorium, permitting simulations of real and virtual realities, remote data collection and control through telepresence, and total integration and intercommunication with a full range of intelligent products and environments in real space." (Novak 2001 [1991] S. 254)

Diese Beschreibung bezog Novak zwar auf die technischen Voraussetzungen und das „natürliche“ Umfeld für seine „flüssige Architektur“, die zitierte Definition kann jedoch fernerhin und ohne Einschränkungen auch als „Ortsspezifikum“ von mediengestützten Installationen erfasst werden, die in der Regel dem Bereich der „Virtuellen Realität“ (VR) zugerechnet werden. Der von Jaron Lanier Ende der achtziger Jahre geprägte Begriff bezieht sich in technologischer Hinsicht auf zwei Systeme und Arten der „Immersion“ des Betrachters in einer computergenerierten Umgebung: die verschiedenen Arten von „Head Mounted Display“ (HMD) und „CAVE Automatic Virtual Environment“ (CAVE) von D. Sandin, Th. DeFanti und C. Cruz-Neira und alternative Lösungen, einschließlich ihrer Kombinationen. Die Entwicklung von CAVE (vgl. oben, D. Sandin) wurde laut Daniel Sandin durch die frühen Experimente von Myron Krueger (vgl. oben, M. Krueger) beeinflusst und wie die vergleichbaren „virtuellen Theater“ durch die Suche nach Alternativen zu den in der Regel schweren und unbequemen HMDs motiviert. Eine der Beeinträchtigungen von HMD, das Gefühl der „Entkörperlichung“ (disembodiment), wurde durch den Verzicht auf die tragbare Sichtausrüstung auf natürliche Weise vermieden. Für Daniel Sandin,

“unlike other systems of virtual reality, the properties of the CAVE are enhanced by the interplay between the real and the virtual.” (Sandin 2001, S. 267)

In dieser Hinsicht kann CAVE als VR- und zugleich „Mixed Reality“(MR)-System bezeichnet werden. Wie die vergleichbaren Systeme ist CAVE relativ immun den Fehlern gegenüber, welche durch Kopfbewegungen und Nicken entstehen können; gleichzeitig löst Sandin die nach wie vor bestehende Herausforderung der Verfolgung der Betrachterposition (viewer location tracking) und der Zeitverzögerung zwischen der Positionsänderung des Betrachters und ihrer computergestützten Aktualisierung (ebd., S. 271).

Die technologischen Vorgänger von beiden genannten VR-/MR-Systemen ausfindig zu machen bzw. vielmehr erneut komparativ aufzuführen gehört nicht zu den Aufgaben der vorliegenden Studie, die sich auf visuelle Interfaces – elektronische Kameras – beschränken muss.⁶³ Der im historischen VR-Kontext regelmäßig zitierte Morton Heilig und seine VR-Systeme der fünfziger und sechziger Jahre wie z. B. „Sensorama“ (vgl. Heilig 2001) dienten jedoch auch als direkte Inspirationsquellen für die späteren erfolgreichen Experimente wie für das NASA-Ames-VIEW-System von Scott Fisher. Im obigen historischen Überblick wurde dieses und einige weitere frühe Beispiele – die technischen Lösungen mit CC-Videokameras – aufgeführt; das von Alfons Schilling entwickelte „binokulare stereoskopische Videosystem“ von 1973 soll besonders hervorgehoben werden.

Zu den neueren CAVE-Alternativen gehören unter anderem das „I-Cube“-System (vgl. ICube URL), das oben zitierte „CABIN“-System von Hirose Michitaka und Chihiro Minato sowie das ebenso erwähnte „Videoplex“-System von Tamio Kihara, Go Nishimura und Ryoji Kataoka, Hiroshi Ishii und seine „Tangible Media“-Forschungsgruppe im Rahmen des MIT's Media Laboratory (seit 1995, vgl. oben) und viele andere, die im Folgenden noch angesprochen werden

sollen. An dieser Stelle kann bereits ihre „strukturelle Ähnlichkeit“ mit dem „Videoplace“-System von Myron Krueger festgehalten werden, wohl auch mit einer Interessenverschiebung, von der Krueger berichtet hatte, als er sein Experimentieren mit dem „Kunstmedium“ der „Medienkunst“ eindeutig vorgezogen hatte (vgl. unten). In diesem Zusammenhang und vor allem im Kontext der weltweit zerstreuten militärischen, kommerziellen und anderen Medienforschungszentren kann die Entwicklung von „Kunstmedien“ oft auch als Vorwand für die Erforschung von Interface-Lösungen für nichtkünstlerische Zwecke identifiziert werden. In der Regel wird im gleichen Zug der Vorwurf des Elitarismus und der negativ besetzten Autonomie gegen die „Kunst“ erhoben. Die in diesem Umfeld ständig überschrittenen Grenzen zwischen dem Opportunismus und der Naivität des Medienkünstlers sind seitdem ein Teil der impliziten und expliziten – auch kunsthistorischen – Kritik (Daniels, Huhtamo u. a.).

Die Wortschöpfung „Virtual Reality“ (VR) zeigte sich äußerst fruchtbar für die Bezeichnung von medialen Wirklichkeitskonstruktionen im Bereich der künstlerischen Installationen, auch wenn einige im gleichen Umfeld rekurrierende Termini wie „Artificial Reality“ von Myron Krueger (seit den siebziger Jahren) oder „Mixed Reality“ (Paul Milgam, 1994) ebenso geeignet und breit einsetzbar gewesen wären.⁶⁴ Der Terminus „Mixed Reality“ wird zunehmend für die Arrangements verwendet, in denen auf eine tragbare Ausrüstung wie die HMDs verzichtet wird. Der Ausdruck „Augmented Reality“⁶⁵ wird ebenfalls relativ oft benutzt; etwas seltener und spezifischer (z. B. im Zusammenhang mit der Nanotechnologie) kommt das Wort „Enhanced Reality“ (erhöhte, gesteigerte Realität) vor. Problematischer dagegen steht es mit den Wortkreationen, die dem Adjektiv „virtual“ Substantive hinzufügen und so nach Belieben in der Regel undefinierte Hybride produzieren, ohne dadurch viel Licht auf die zu behandelnden Phänomene werfen zu können: Während die „Virtual Environments“ (MIT, Cambridge) oder „Virtual Worlds“ (Human Interface Technology Lab, University of Washington in Seattle) noch durchaus intuitiv nachvollziehbar sind, erscheint mir die Neuschöpfung „Virtuelle Kunst“ (Oliver Grau) auch nach wiederholten Klärungsversuchen völlig gegenstandslos.

Michael Heim schlug in seinem Katalogbeitrag zur Medienkunstausstellung „Press Enter“ („The Power Plant“, Toronto 1995) eine praktische Überwindung der oben angeführten Unterscheidung zwischen der HMD-„Immersion“ oder „Tunnel VR“ und der „apperzeptiven Immersion“ oder „Spiral VR“ vor, welche aus der Kombination der beiden Visualisierungstechniken hervorgehen soll (Heim 1995, S. 75). Mittlerweile gehört diese Vorgehensweise ebenfalls zur erprobten künstlerischen Strategie.

Die „Virtuellen Realitäten“ gehören historisch zum medien- und kunsttheoretischen und -praktischen Problemfeld, das hier auf allgemeiner Ebene als „Wirklichkeitskonstruktion“ bezeichnet wird. Es handelt sich dabei um eine Phase der Medienkunstentwicklung, die mit der Ausbreitung der digitalen Technologie ihre „Renaissance“ im wahren Sinn des Wortes erlebte, die also eine „Neugeburt“ von medialen und künstlerischen Ansätzen bedeutet, welche in Bezug auf die elektronischen Medien mit dem Aufkommen der Möglichkeit der synchronisierten Realzeitübertragung von Bildern, Tönen und Bewegungsabläufen erstmals Realität wurden. Albert Abramson begann 1955 seine bemerkenswerte Studie über die historische Entwicklung der elektronischen Kamera mit den folgenden Worten:

“The art of making motion pictures is now undergoing a revolution of major proportions, a change more radical than the mere adoption of stereoscopic or

wide-screen techniques. It is the first basic change in the entire history of the cinema [...] a change based on the use of the electronic camera." (Abramson 1974 [1955])

Die CC-Videoübertragung mit ihrer Fähigkeit, die Realität in Realzeit zu übertragen (und die Virtualität zu simulieren), ist die Kehrseite der Fähigkeit des digitalen Computers, die Virtualität in Realzeit zu erzeugen (und die Realität zu simulieren). Der Zusammenschluss von beiden Systemen, in dem das Erste – die Virtualität – als visuelle Vorlage des Letzteren – der Realität – fungiert, brachte historisch nachweislich eine große Zahl bedeutsamer Beispiele der (interaktiven) Medienkunst hervor und stellt weiterhin eines der großen Potenziale der Medienkunst dar.

Im Folgenden sollen eine erste Strukturierung der Fülle von konkreten Installationsbeispielen vorgenommen und einige weitere Querverbindungen aufgeführt werden, die sich auf das Problemfeld der medialen Wirklichkeitskonstruktionen beziehen. Zuvor ein Fazit von zwei ausgewiesenen Kritikerinnen und Theoretikerinnen der Medienkunst:

Margaret Morse führt die Schnellstraße, die Einkaufspassage und das Fernsehen als drei paradigmatische Beispiele der alltäglichen Ablenkung an und charakterisiert sie zugleich als Orte der Virtualisierung, Orte des „verminderten Fiktionseffektes“ (Morse 1998, S. 99). „Virtualities“ bedeuten in der englischen Sprache auch „Tatsachen“, und am häufigsten wird der entsprechende Wortstamm in den Adjektiven „virtual“ oder „virtually“ mit der Bedeutung „tatsächlich“ oder „praktisch“ verwendet.⁶⁶

Morse beschreibt die „Virtualitäten“, Orte der „Virtualisierung“ als „Fiktionen der Präsenz“, also als tatsächliche Re-Präsentationen, deren Effekt des „Eintauchens“ in eine andere Welt meist durch die Kopräsenz zweier oder mehrerer, oft auch kontradiktorischer metapsychologischer Effekte erreicht wird (ebd.).

Der Eindruck einer scheinbar paradoxen „alltäglichen Theatralik“, wie sie an so „banalen Orten“ wie Schnellstraße, Einkaufspassage und Fernsehen herrscht, bekommt zudem eine theoretisch-phänomenologische Begründung aus Foucaults Annahme von „Heterotopien“ (vgl. Kacunko 2001b).⁶⁷ Foucault unterscheidet zwei nicht triviale Raumarten, „die mit allen anderen in Verbindung stehen und dennoch allen anderen Platzierungen widersprechen“ (Foucault 1997 [1984], S. 265), nämlich Utopien (Platzierungen ohne wirklichen Ort) und Heterotopien (tatsächlich realisierte Utopien). Dazwischen befindet sich „eine Art Misch- oder Mittlerfahrung“ (ebd., S. 266), der Spiegel. Der Spiegel sei insofern sowohl Utopie als auch Heterotopie, als „ein Ort ohne Ort“, also eine Utopie und zugleich existent, deshalb auch eine Heterotopie. Die „virtuellen“ und „gemischten“ „Realitäten“, bekannt aus dem künstlerischen Medieninstallationsbereich, befinden sich genau an dieser Stelle, zwischen der medialen Repräsentation und Präsentation, wo die Erfahrenden einer Live-Aktualität und einer konstruierten/vorprogrammierten Potenzialität zeitgleich beiwohnen: Die Wirklichkeitskonstruktionen, so wie sie in den analogen und rechnergestützten CC-Videoinstallationen vorkommen, sind in dieser Hinsicht als Produkt von mindestens zwei medialen „Realitätsmodi“ und natürlich der sich darin befindenden Person zu begreifen.

Margaret Morse schlägt angesichts der „virtuellen Environments“ im Allgemeinen einen Analysevorgang vor, der drei referenzielle Achsen berücksichtigen soll: Phantasie/Traum, interne Relationen im „Cyberspace“ und die darin fungierenden symbolischen Relationen (Morse 1996,

S. 203).

Katherine N. Hayles beschreibt den „Cyberspace“ in gleicher Publikation als ein nicht entkörperlichtes Medium und nimmt durch die Kritik von Hans Moravec und seiner Voraussage, dass das bekannte, proteinbasierte „Leben“ durch sein silikonbasiertes Pendant ersetzt werden würde („Mind Children“, 1988), eine in Bezug auf den Körper positive Position ein. Hayles zeigt, wie es auch R. Coyne getan hat, dass die kritisierten Visionen durch eine kulturelle Tradition genährt werden, welche auf der strikten Unterscheidung zwischen Körper und Verstand (Hayles 1996, S. 2), der cartesianischen ontologischen Grundunterscheidung zwischen *res cogitans* und *res extensa* basiert. Unabhängig davon, ob das im gleichen Kontext von Hayles angeführte „semiotische Rechteck“⁶⁸ sich als fruchtbar für die Erfassung von virtuellen Environments erweisen wird und vor allem auch für eine „Rückkehr des Körpers in das Bild“ geeignet ist, bleibt an dieser Stelle festzuhalten, dass die „Kurzlebigkeit“ der Information und die „Solidität“ des Körpers als zwei Eigenschaften des gleichen Prozesses aufzufassen sind, wenn es sich um CC-Videoinstallationen mit VR/MREigenschaften handelt (ebd., S. 12). Die im gleichen Zusammenhang kritisierten, von Moravec und den anderen Vertreter der „digital utopias“ implizit fortgeführten Klischees der Identifizierung des „Mannes“ mit „mind“ und der „Frau“ mit „body“ gehören ebenfalls zu den legitimen kulturellen und auch sozialpolitischen Kritikpunkten, bekannt vor allem auch aus den neueren Geschlechtsstudien.

Angesichts der neueren Bemühungen um den Bereich der „Mixed Realities“ (MR) im künstlerischen, theoretischen und vor allem auch im Bereich des Interface-Designs kann eine Zurücknahme von vergleichbaren und nicht haltbaren VR-Rhetoriken verzeichnet werden. Bezeichnenderweise wird diese positive Entwicklung oft interfacetechnisch diskutiert, und die Ambivalenz sowie die oft unsichtbare Grenze zwischen der „Medienkunst“ und dem kommerziellen bzw. kommerziell motivierten „Interface-Design“ bleibt bestehen – zumindest so lange, bis eine „basiskybernetische“ formaltechnische Beschreibungsebene den MR, „Medienwerken“ als ein kleinster gemeinsamer Nenner für die Diskussion und Evaluierung vorgeschoben wird: Das vorliegende Buch möchte auch dazu einen Beitrag leisten. Die oben vorgeschlagenen Klassifikationen und Definitionen der medialen Schnittstellen und CC-Videoinstallationen basieren auf solchen formaltechnischen Darstellungsweisen. Die Konferenzen über die MR in Yokohama in Japan und Sankt Augustin in Deutschland 2001 spiegelten die Herausforderungen wider, denen sich die Künstler und Interface-Designer zu stellen haben, wenn es darum geht, eine technologisch avancierte und zugleich kritische medienkünstlerische Praxis in der Zeit nach der stark „ausgebremsten“, wenn nicht gescheiterten „New Economy“ aufrechtzuerhalten. Insbesondere die Festmachung des künstlerischen und medialen Fortschritts z. B. an bestimmten Input/Output-Lösungen wie dem „perfect Mixed Reality display“ (Fleischmann 2001, in Bezug auf T. Furness' „Retina Scanner“ etc. (Fleischmann 2001, S. 9) entfernt sich zunehmend von einem klaren Blick auf die relevanten historischen und aktuellen Zusammenhänge der Medienkunst. Dies gilt auch für die „repressive Pro-Kreation“, der die politisch und kommerziell angetriebenen Medienforschungsprogramme und ihre Träger, die jungen Künstler und Medienentwickler ausgesetzt sind: Die technische Einmaligkeit und Neuigkeit von Interface-Lösungen als Rechtfertigungsgrund für die Fortfinanzierung der entsprechenden Programme führt zunehmend zu „Instant“-Lösungen im Bereich der MR, die sich oft nur geringfügig voneinander unterscheiden, und zwar meistens durch die ausgewählten Metaphern und ihre computergrafische Visualisierung. Die „Überwindung“ von Einschränkungen der VR

durch „natürliche“ Interfaces bedeutet in diesem Kontext im Klartext oft ein Zurückgreifen auf visuelle Schnittstelle(n), (rechnergesteuerte) CC-Videokameras und wird begleitet von der Rebellionsrhetorik des „blurring the boundaries“ zwischen Wissenschaft, Technologie, Kunst und Design.

Die künstlerischen und theoretischen Positionen im MR-Bereich lassen sich jedoch auch hinsichtlich ihrer strategischen Hintergründe nicht unter einen gemeinsamen Nenner bringen. Natalie Jeremijenko behauptete dazu,

“The ‘mixed reality’ approach provides opportunity to privilege the shared social interpretation that has been crucially underprivileged in the dominant cognitivist traditions” (Jeremijenko 2001, S. 25).

Die oben angerissenen kritischen Positionen von Morse und Hayles finden sich also durchaus bei den Medienkünstlern in verschiedenen Variationen wieder. Maurice Benayoun stellt fest, dass

“VR and VE are becoming, like the art of using them, more and more impure. This impurity might characterize the mature stage of the medium [...] When exploring the potentialities of VR, I have jumped from one side to another of the representation boundaries. Step by step, starting from the computer field of creation, I tried to spread VR over other territories” (Benayoun 2001, S. 29).

In seinem Plädoyer für eine „unreine“ Kunst greift Benayoun auf seine eigene künstlerische Entwicklung zurück und zeigt so modellhaft einen bedeutsamen und zudem aktuellen Entwicklungsstrang der Medienkunst auf.

Die zahlreichen Medienapplikationen, die *auch* für den Kunstgebrauch bestimmt werden können – T. Schiphorst, Fleischmann/Strauss („eMUSE“), Camurri/de Poli/Leman („ME-GASE“), Nandi/Marichal („Transfiction“), Mestaoui u. a. („i-skin“) und viele andere, oben vorgestellte Systeme –, operieren an der Schnittstelle zwischen der „virtuellen“ und „realen“ Realität, als mediale Wirklichkeitskonstruktionen mit einem beträchtlichen technologischen Entwicklungspotenzial und entsprechenden Limitationen, die immer auch von einer gewissen künstlerischen Qualität begleitet sein sollten, um mit Recht zum Untersuchungsgegenstand der Kunstgeschichte werden zu können. Dies ist natürlich eine nicht leicht zu bewältigende Aufgabe für beide Seiten, denn die Qualität der Vergleichsbeispiele aus der Geschichte der Kunst sind einerseits nicht leicht zu erreichen, andererseits stellen die längst in Bewegung geratenen Qualitätsmaßstäbe und die permanente technologische Entwicklung eine Herausforderung für die Kunsthistoriker dar. Die gegenseitige Abgrenzung und Ausgrenzung dient jedoch nachweislich weder den Ersteren noch den Letzteren. Ein Dialog ist mehr als je zuvor vonnöten, denn die gesellschaftliche Relevanz des praktischen wie theoretischen Medienkunstbereichs ist gegenwärtig auf einem bislang noch nie erreichten Niveau.

Die kunsthistorische Genealogie von „Virtual“/„Augmented“/„Mixed“/(etc.) „Reality“ soll darin bestehen, die kunsthistorische Kontinuität der „immersiven“ Kunst anhand konkreter Beispiele nachzuzeichnen, und zwar unter Verzicht auf die pauschale „Erkennung“ „alter kunsthistorischer Topoi“ in der Kunst der Gegenwart, die zur Konstruierung entsprechender „prä-etablierter Harmonien“ führen kann. Insbesondere die Unterschiede und Gemeinsamkeiten

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

zwischen den frühen und heutigen, meist rechnergestützten CC-Videoinstallationen sollen in diesem Kontext eingehend diskutiert werden.

Die in diesem Abschnitt behandelten medialen „Wirklichkeitskonstruktionen“ umfassen die mit dem CC-Videoverhältnis kongruenten Medieninstallationen, also sowohl die diesbezüglichen VR- und MR-Beispiele als auch ihre analogen Vorgänger. Dies erlaubt einerseits eine Fokussierung auf formaltechnisch und medial tatsächlich verwandte „Objekte“ und schließt andererseits die metaphorische und beliebige Erweiterung des Forschungsfeldes aus, ohne auf einen inter- und transdisziplinären Ansatz zu verzichten.

Genauso wie das erste Problemfeld, das Subjekt/Objekt-Verhältnis, können und sollen auch „Wirklichkeitskonstruktionen“ explizit behandelnden CC-Videoinstallationen „inhaltlich“ eingegrenzt und zueinander in Beziehung gesetzt werden. Der Zweck dieser Strukturierung bzw. Klassifizierung besteht vor allem darin, sich einen besseren Überblick über die Fülle des vorhandenen Materials zu verschaffen; die anderweitigen Kombinationsmöglichkeiten und vor allem auch die von den Künstlern vorgenommenen Zuordnungen können an dieser Stelle nicht berücksichtigt werden.

Die Realitätsausschnitte („real“, „virtuell“, Spiegelung, Schatten, diverse Perspektiven, Zeitverzögerung, Zeitlupe/Zeitraffer, Sound etc.) können grundsätzlich entweder nebeneinander (auch zeitlich) bzw. übereinander exponiert werden oder sie verdecken einander (auch zeitlich) bzw. greifen ineinander ein. Die in der folgenden Tabelle angeführten CC-Videoinstallationsbeispiele können, wie oben erläutert, selbstverständlich ergänzt und auch nach zusätzlichen Kriterien klassifiziert werden:

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
William Anastasi (USA)	„Exploit“ (1970/81) „Transfer“ (1968)
Peter Campus (USA)	„Interface“ (1972) „Negative Crossing“ (1974)
Dan Graham (USA)	„Time Delay Room I“ (1974) „Two Rooms. Relative Slow Motion“ (1974)
Wolf Vostell (D)	„Hommage an Henry Ford und Jacqueline Kennedy“ (1963/67) „TV-Montparnasse“ (1982) „Aug um Auge“ (1991)
Nam June Paik (KOR/USA)	„Real Fish Live Fish“ (1982) „Real Plant Live Plant“ (1982)
Yoko Ono (J/USA)	„Sky TV“ (1966 /1991)
Frank Gillette (USA)	„Track/Trace“ (1972/73)
Anne Eugenia Volks (USA)	„Fish Tank“ (1974)
Wendy Clarke (USA)	„Chair“ (1976) „Stair“ (1976)
VALIE EXPORT (A)	„Triangel“ (1974) „Inversion“ (Kreis-Linie) (1976)

...

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Peter Weibel (A)	„Video Corner“ (1974, 1977) „Videotexte“ (1974) „Epistemische Videologie (I)“ (1974) „Imaginärer Tetraeder“ (1979) „Imaginärer Raum“ (1982)
Richard Kriesche (A)	„Inside-Outside“, Videodemonstration Nr. 8 (1973) „TV-Tod II“ (Videodemonstration Nr. 11) (1975) „Zwillinge“ (1977) „1+1=3“ (1980)
Dieter Froese (D/USA)	„TVtv“ (1973) „Stefan Loop Re-Stage“ (1975)
Heinz Breloh (D)	„Unknown“ (Erfassen eines Raumes mit zwei Videokameras) (1974) „Schwarz-Grau-Weiß“ (1974/75)
Juan Downey (CHI)	„Representation/Las Meninas“ (The Maids of Honour) (1974) „Video Trans Americas“ (1976)
Bruce Nauman (USA)	„Live Video Corridor“ (1970) „Indoor/Outdoor“ (1972)
Jochen Gerz (D)	„Mehr und mehr ziehen sich die Gegenstände von mir zurück“ (1. Fassung) (1973/1975)
Jean Otth (CH)	„Fenêtre TV“ (1974) „Anatomie de l'éternité“ (1975) „Narcisse“ (1990)
Katsuhiro Yamaguchi (J)	„Fire & Water Fountain Plan. Real Time Sculpture“ (1974) „Info-Environmental Sculpture: Future Garden“ (1981)
Wojciech Bruszewski (PL)	„Outside“ (Installation und Manifest) (1975) „Input/Output“ (1); (2) (1976/78) „Installation for Labyrinth Gallery“ (1976)
Antoni Mikołajczyk (PL)	„Rzeczywistość – obraz rzeczywistości“ (Reality – Image of Reality) (1976) „Obraz pozorny“ (Apparent Picture) (1976) „Obraz relatywny“ (Relative image) (1976)
Eric Cameron (GB/CAN)	„Image Rub: Please sit down and put the headphones“ (1976) „Please take time to look at both monitors“ (1977)
Al Robbins (USA)	„Shapings of Chaos“ (1976) „Anticata/Strophe“ (1978)
Noel Harding (CAN)	„Space for a Corridor against a Door“ (1976)
Jud Yalkut (USA)	„Video Vectors for a Circulating Gallery“ (1980) „Video Vectors: Depot-Sitions“ (1981)
Carles Pujol (ESP)	„T“ (1981) „Islamey“ (1983/84)
Tony Labat (USA)	„Icarus: One in Hand“ (1986) „Real Estate“ (1987)

...

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Gérald Minkoff/Muriel Olesen (CH)	„O video e divo!“ IV. (1980)
Madelon Hooykaas & Elsa Stansfield (NL/GB)	„Video Pond/Video Vijver I“ (1978)
Hannes Vogel (CH)	„Vom Fernsehen und der Illusion, dass ein Wegzeichen auch schon ein Weg sei“ (1979)
Ingo Günther (D/USA)	„Reali-TV“ (1980) „Novideo“ (1980)
Marran Gosov (BUL)	„Gemeinsam“ (1981)
Bernd Kracke (D)	„Video Faces“ (1982) „Prime Time“ (1983)
Nan Hoover (USA/NL)	„Walking in Any Direction ...“ (1984)
Dieter Kiessling (D)	„Ohne Titel“ (Kerze) (1988) „Ohne Titel“ (Rote Glühbirne) (1994) „Ventilator“ (1994) „Ohne Titel“ (Digital gemischte Vorderansichten zweier Kameras) (1995)
Kain Karawahn (D)	„This is an emergency/NOtFALL“ (1988) „Videokamera in Salzsäurebad“ (1990)
János Sugár (H)	„Minus Pathos, Plus Mythos“ (1991)
Keigo Yamamoto (J)	„Human Body Energy of the Earth“ (1991)
Werner Klotz (D)	„Zephyrus“ (1992)
Marcel Odenbach (D)	„Safer Video“ (1994)
Achim Mohné (D)	„Der Hase und der Igel“ (1997)
Dalibor Martinis (HR)	„Val“ (1997) „Art Between Nature and Technology“ (2000)
Gary Hill (USA)	„Rorrim Room Mirror“ (2000)
Marikki Hakola (FIN)	„Figure“ (2000)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

Eine größere Klasse von CC-Videoinstallationen basiert auf der Exposition von (eigens gefertigten) Realitätsmodellen und ihren medialen Entsprechungen. Die Letzteren sind entweder vergrößert oder verkleinert, oder aber sie existieren in einem 1:1-Verhältnis zur Realität, und als solche ermöglichen sie auch eine körperliche „Immersion“ durch den Betrachter/Teilnehmer (VR/MR-Bereich).

Die „cave“-Parabel, wie sie Platon in seiner „Republik“ vorgetragen hat, wurde sowohl zur formaltechnischen Metapher (CAVE-Automatic Virtual Environment [1991]) als auch zum inhaltlichen Bezugspunkt vieler Medieninstallationen mit „immersiven“ Charakteristika: Auch hier lässt sich eine lange Kontinuitätslinie aufstellen, von den frühen siebziger Jahren (Downey, „Plato Now“) über Nan Hoover u. a. bis hin zu den Verkündigungen einer VRbedingten „postontologischen“ und kontextbezogenen Kunst durch Peter Weibel in den neunziger Jahren (Weibel 1996), die wiederum in diesem Fall aus einer „endophysikalischen“ Perspektive

der Beobachterabhängigkeit hervorgegangen war. Mit Recht wies Weibel auf die direkten Verbindungen zwischen den früheren CC-Videoinstallationen und den rechnergestützten Medieninstallationen der neunziger Jahre hin:

„Die analytischen Verfeinerungen und Ausdifferenzierungen dieser erweiterten Filmsprache vom strukturalistischen Film bis zu räumlichen Filminstallationen wurden in den siebziger Jahren von einigen Avantgardegalerien unterstützt. Gleichzeitig entwickelte sich die Videokunst, deren beobachterzentrierte Closed-circuit-Installationen die interaktiven Computerinstallationen der Neunziger vorwegnahmen und deren Time-delayed-Installationen die Experimente des Expanded Cinema weiterführten“ (Weibel 1999, S. 30).

Nicht weniger trifft die an gleicher Stelle abgegebene Abschätzung der „kompletten Amnesie“, auch seitens der institutionellen Kunstgeschichte, im Hinblick auf diese Entwicklung. Eine Werkliste kann mit der ersten in diesem Buch vorgestellten CC-Videoinstallation beginnen, „Slipcover“ von Les Levine:

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Les Levine (USA)	„Slipcover“ (1966)
Myron Krueger (USA)	„Videoplace“ (1975 ff.)
Alexander Hahn (CH/USA)	„Viewers of Dark Optics“ (1988)
Tony Oursler (USA)	„The Watching“ (1992) „Private“ (1993) „Judy“ (1994)
Bruce Nauman (USA)	„Learned Helplessness in Rats“ (Rock and Roll Drummer) (1988)
György Galántai (H)	„Wall“ (1991)
Masaki Fujihata (J)	„Impressing Velocity“ (1991–1998)
Peter Weibel (A)	„Weltwürfel“ (1992) „Die Wand, der Vorhang (Grenze, die), fachsprachlich auch: Lascaux“ (1994)
Lynn Hershman (USA)	„Room of One's Own“ (1992) „America's Finest“ (1993–1995)
Kazuhiko Hachiya (J)	„InterDisCommunication Machine“ (1993) „Seeing is Believing“ (1996) „Vanishing Body“ (1997)
Akitsugu Maebayashi (J)	„Audible Distance“ (1996)
Eduardo Kac (BR)	„Rara Avis“ (1996)
Seiko Mikami (J)	„Molecular Informatics – Morphogenic Substance via Eye Tracking“ (Eye's Project) (1996) „World Membrane and Dismembered Body“ (Ear's Project) (1997)
Jeong Ju Jeong (KOR)	„Ohne Titel“ (2000) „Schauhaus“ (2000)
Jeroen Offerman (NL)	„Rise and Fall“ (2000)
Ito Ryusuke (J)	„Realistic Virtuality“ – Serie (2001 ff.)

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Yashiro Suzuki (J)	„Inter-Reflection“ (2000)
Doug Back (CAN)	„A Hole in the Head“ (2001)
Graham Smith (CAN)	„LiveForm: Telekinetics“ (2001)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

Im Forschungsfeld „Wirklichkeitskonstruktionen“ taucht eine weitere, dritte „inhaltliche“ Kategorie auf, die sich durch die Konzentration auf die interaktiven Erzählssysteme auszeichnet. Reale und virtuelle Dialogpartner im Sinne von Stellvertretern, Agenten und Avatars gehören zu den dort oft benutzten formaltechnischen Mitteln. Hinzugefügt werden können auch die ortsspezifischen und im öffentlichen Raum installierten Arbeiten.

Die Bedeutung des Verhältnisses zwischen der „Narrativität“ und „Interaktivität“ gilt es in diesem Bereich und insbesondere auch hinsichtlich des „Spielens“ im Kontext der Medieninstallationen insgesamt (vgl. unten, Furtwängler) anzuerkennen und an Einzelbeispielen zu untersuchen. Hier wie dort sollten vorschnelle Rückschlüsse und Generalisierungen vermieden werden.⁶⁹

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Lynn Hershman (USA)	„Deep Contact“ (1989)
Jean-Louis Boissier (F)	„Flora Petrinsularis“ (1993)
Simon Biggs (AUS/GB)	„Heaven“ (1992) „Presence“ (1995) „The Waiting Room“ (1998)
Masaki Fujihata (J)	„Global Interior Project (Ver. 1)“ (1995) „Nuzzle Afar“ (1998) „Off-Sense“ (2001)
„F.A.B.R.I.CATORS“	„Multi Mega Book“ (1995)
Naoko Tosa (GB)	„Interactive Cinema ‘Romeo & Juliet in Hades’“ (1998/99) „Unconscious Flow“ (1999)
Blast Theory (GB)	„Desert Rain“ (1999)
Magali Desbazeille/ Siegfried Canto (F)	„Tu penses donc je te suis“ („You think therefore I am [following you]“) (2000)
Toni Dove	„Archeology of a Mother Tongue“ (1993) „Artificial Changelings“ (1997)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

2.3 Systemmodelle und Verhaltensmuster

Die System- und Verhaltensforschung gehört zu den wichtigen künstlerischen Betätigungsfeldern, in denen die „inhaltliche“ Schwerpunktsetzung in der Regel von ontologischen und epistemologischen Fragestellungen zu den konkreteren Problemen der Psychologie, Biologie, Technologie verlagert wird. Die Medienkünstler wandten sich seit den sechziger Jahren unter

Einbeziehung von relevanten systemtheoretischen Entwürfen der Gegenwart der Erforschung von physikalischen, biologischen und anthropologischen Systemen zu. Die Spannweite der CC-Videoinstallationen reicht vom Konzeptuell-Appellativen (Entwürfe und „Demonstrationen“) bis hin zur betont sinnlichen Implementierung von lebenden Organismen (einschließlich der Menschen) in die von Künstlern bestimmten Systeme. Darin wird ersichtlich, dass die CC-Videoinstallationen auch in diesem Bereich der Medienkunst eine historisch repräsentative Funktion einnehmen.

Die Systeme können als Wegweiser und Maßstäbe beschrieben werden in Umgebungen, die ansonsten für die Erfahrenden als unorganisiert erscheinen würden (Balkenhol 1996). In dieser Hinsicht wird ersichtlich, dass der „Systemgedanke“ eine „objektive“ Sicht der Dinge vertritt und aufbereitet, welche jedoch nur scheinbar der „subjektiven“ Perspektive des Beobachters der ersten Ordnung/des Teilnehmers entgegengesetzt ist. Ihre Bezogenheit aufeinander erscheint besonders plausibel in den so genannten „Verhaltenssystemen“, wie sie von der Biologie, Psychologie oder Soziologie beschrieben werden und in der Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und auch Kunst „beobachtet“ werden können. Die Systeme sind

„nützlich, wenn sie funktionieren, faszinierend, wenn sie etwas zum Laufen bringen, aber auch repressiv und strafend gegenüber jedem, der sich ihnen widersetzt“ (ebd.).⁷⁰

Die künstlerische – und nicht nur künstlerische – Aufbereitung verschiedener Systemmodelle und -ansichten beinhaltet immer auch eine implizite „Systemwertung“, eine perspektivische Einstellung, unabhängig davon, ob man sich dabei auf die quantenphysikalischen, neurobiologischen, gesellschaftswissenschaftlichen, ökonomischen, ästhetischen oder anderen Interpretationen der Welt stützt.

Die Erschließung von neuen/alten systemtheoretischen Möglichkeiten im medientheoretischen (aber auch institutionellen, politischen und sozialen) Kontext schließt die biologischen Systeme, Systemmodelle und Verhaltensmuster des menschlichen, tierischen oder vegetabilen Verhaltens mit ein, was u. a. die theoretische Mitberücksichtigung von Vorschlägen der Endophysik (Otto Rössler) und Exophysik (Hawking) zur Folge hat, insbesondere in den Bereichen, in denen sich der theoretisch-spekulative Zugang in Medientheorie und -Praxis verwandelt (vgl. Weibel 1999).

Nicht weniger interessant erscheint im medien- und kunsttheoretischen Zusammenhang das neurophysiologisch „abgesicherte“ Systemkonzept von H. Maturana: W. A. Köck beschreibt es als ein allgemein systemtheoretisches Systemkonzept, das eines nicht-trivialen autopoietischen Systems (Köck 1990, S. 161): Aus dem biologischen Nachweis Maturanas⁷¹ heraus ergebe sich keinerlei für die Gestaltung der menschlichen Lebenspraxis brauchbare Handlungsanweisung, „denn wir müssen uns in jedem Augenblick entscheiden, wie wir leben wollen“ (ebd., S. 160).

W. A. Köck weist auf die von Maturana unternommene fundamentale, „vorgreifende“ Unterscheidung zweier Phänomenbereiche hin: des lebenden Systems auf der einen und seiner Erscheinungswelt auf der anderen Seite. In der letzten Konsequenz trennt diese Unterscheidung den Gegenstandsbereich der Biologie von anderen Gegenstandsbereichen in irreduzibler Weise. Die starke These Maturanas von der Irreduzibilität des „Lebens“ kann als die Kehrseite der kybernetischen Theorie von N. Wiener angesehen werden, einer Theorie, die in letzter Konsequenz die Komplexität der Welt auf das Input/Output-Modell reduziert. Das auf dieser

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Basis erwachsene Dilemma zwischen der Erfassung des „Lebens“ als „Medienspezifikum“ und der „Technologie“ als Spezialfall des „Lebens“ zeigt sich gerade in der medienkünstlerischen Praxis eher als eine „weltfremde“ Pointierung der nicht zuletzt auch sinnphilosophisch und humanistisch motivierten systemtheoretischen Fragestellung.

Eine „Vermittlungsinstanz“ bietet die „Lernfähigkeit“ von Feedback-Systemen, wie sie der Biologe Ludwig von Bertalanffy in seiner „generellen“ (und zugleich „konstruktiven“) Systemtheorie in den sechziger Jahren vorgestellt hat (Bertalanffy 1968). Auch sie war in starker Abgrenzung von der Maschinentheorie von Norbert Wiener formuliert, zugleich ließ sie im Unterschied zu Maturana das für Wiener entscheidende Input/Output-Verhältnis und folglich das Feedback zu. Definiert wurde es als ein

„kreisförmiger Prozeß, in dem ein Teil des Output als Information über das einleitende Herauskommen der Reaktion via Monitor in den Input zurückgeführt wird und das System so zu einem sich selbst regulierenden macht [...] ein Feedback-Mechanismus kann infolge des ‚Lernens‘ von Information, die dem System zurückgeführt wird, ‚reaktiv‘ einen höheren Stand der Organisation erreichen“ (nach: Riegas/Vetter 1990, S. 80).

Das visuelle Feedback befindet sich als Bedingung der Möglichkeit der Verstärkung und visuellen Übertragung von Signalen an dieser Schnittstelle der Theorie und Praxis und liefert in Form von CC-Videoinstallationen ein hochinteressantes künstlerisches Forschungsfeld, und zwar nicht nur im Sinne einer (pseudo-)wissenschaftlichen Visualisierung, sondern vor allem im Sinne der Erkundung von Systemmodellen und Verhaltensmustern in allen genannten Einsatzbereichen.

Das „Systemdenken“ wurde bekanntermaßen zu einem „Allgemeinplatz“ Stelle in den frühen Theorien der Medienkunst, praktisch gleichzeitig mit dem Erscheinen der Schriften Batesons, Bertalanffys und anderer. So benutzte Gene Youngblood, als er die Informationstheorie von N. Wiener, die thermodynamischen Gesetze und die Kommunikationstheorie von R. B. Fuller aufeinander bezog, die entsprechende Terminologie:

“In communication theory and the laws of thermodynamic the quantity called entropy is the amount of energy reversibly exchanged from one system in the universe to another. Entropy also is the measure of disorder within those systems. It measures the lack of information about the structure of the system. For our purposes ‘structure of the system’ should be taken to mean ‘the human condition’, the universal subject of aesthetic activity” (Youngblood 1970, S. 62).

Die Feedback-Systeme spielen im gleichen Zusammenhang der frühen Medienkunsttheorie von G. Youngblood selbstverständlich eine zentrale Rolle. Das einige Jahre später – zwischen 1973 und 1975 – durch Maturana vorgestellte Konzept der „Autopoiese“ brachte bekanntermaßen eine neurophysiologisch experimentell begründete Selbstreferenz von „lebenden Systemen“ ins Spiel, welche theoretisch und ausschließlich an Modellen erprobt werden können (z. B. das Modell der „Protozelle“ von Helmut Schwegler, vgl. Schwegler 1990).⁷²

Die Fruchtbarkeit von Informationstheorien einerseits und „Bioepistemologien“ für die Umschreibung von Phänomenen der Medienkunst lässt sich vor allem an der Schnittstelle dieser

beiden aufeinander bezogenen, wenn auch möglicherweise unvereinbaren Konzepte ausfindig machen. Neben seiner Theorie der Autopoiese sorgte vor allem die „InterfaceTheorie“ Maturanas, seine Hypothese über die „geschlossene“ Funktionsweise von Nervensystemen, für Aufsehen: Die Nervensysteme beschreibt Maturana als strukturell und funktionell geschlossene Systeme, deren Zellen – „Neuronen“ –

„im Hinblick auf ihre relevanten Funktionen ausschließlich untereinander verbunden oder ‚vernetzt‘ sind, jedoch keine direkte Verbindung zu anderen Körperzellen oder Bezug zum umgebenden Milieu haben“ (in: Riegas 1990, S. 100).

Diese erkenntnistheoretisch gesehen „solipsistische“ These ist die Prämisse und zugleich die Konklusion der Maturanaschen grundlegenden Negierung des kybernetischen Input/Output-Modells.

Im Hinblick darauf stellt sich die Frage, wie man theoretisch und zugleich der Kunst- und Lebenspraxis kongruent aus dieser Selbstreferentialität herauskommt.

Die Lösung aus dem Bereich der Psychoanalyse bzw. Psychologie, das „Spiegelstadium“ von Jacques Lacan, wurde von Künstlern und Theoretikern dankbar aufgenommen als die Beschreibung des Weges des Kindes aus seinem ursprünglichen Narzissmus-Gefängnis heraus in die Welt, wie es noch durch Freud erfasst wurde. Bezogen auf die Medien lieferte Marshall McLuhan seine wichtige Interpretation des Narzissus-Mythos, die ihm nicht zuletzt als Illustration bzw. Metapher für seine These über die Technologie als der Extension des menschlichen Nervensystems gedient hat.

Der Neurophysiologe Giacomo Rizzolatti stellte zusammen mit dem Gehirntheoriker Michael Arbib eine auf den gestischen Imitationsvorgängen basierende Hypothese über die motorische Sprachentwicklung auf. Gestützt hat Rizzolatti diese Hypothese mit seiner Entdeckung von sog. „Spiegelneuronen“ im vorderen Bereich des Affengehirnes. Die „Spiegelneuronen“ boten keine neue Basis für die Sprachtheorie, die u. a. die Theorie von Chomsky über das plötzliche Auftauchen der Sprache bei den Menschen durch eine entsprechend schnelle Ausbildung eines „Sprachorgans“ implizit zurückwies. Sie verwarfen gewissermaßen auch die darwinistische Theorie, die besagt, dass nur die aktuell entwickelten und nicht die potenziellen Fähigkeiten des Menschen für seine Evolution verantwortlich sind – dort bleibt die Frage, warum die Sprache erst viel später nach der Ausbildung entsprechender Organe zum bevorzugten Ausdrucks- und Kommunikationsmittel der Menschen wurde. V. S. Ramachandran sieht in der Entdeckung der „Spiegelneuronen“ dementsprechend auch eine Relativierung der gentechnischen Postulate, welche den Genen die Gesamtentwicklung von „lebenden Systemen“ zuschreiben, und folglich auch eine Relativierung der Relevanz der Doppelhelix und des „DNA-Dogmas“:

“With knowledge of these neurons, you have the basis for understanding a host of very enigmatic aspects of the human mind: ‘mind reading’ empathy, imitation learning, and even the evolution of language. Anytime you watch someone else doing something (or even starting to do something), the corresponding mirror neuron might fire in your brain, thereby allowing you to ‘read’ and understand another’s intentions, and thus to develop a sophisticated ‘theory of other minds.’ (I suggest, also, that a loss of these mirror neurons may explain autism – a cruel disease that afflicts children. Without these neurons the child can no longer understand or empathize with other people emotionally” (Ramachandran URL).

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Durch die „Spiegelneuronen“ wird natürlich nicht die Existenz der entsprechenden Bereiche im Gehirn verneint, die für die Sprachfunktionen bei den Menschen besonders relevant sind; im Kontext des oben angeführten Dilemmas zwischen den „geschlossenen“ und „offenen“ Systemen, dem radikalen Konstruktivismus und der Kybernetik wird ein weiteres vermittelndes Argument neurophysiologisch eingeführt: die *Entwicklung* bestimmter, u. a. für die Sprache verantwortlicher Gehirnbereiche, die auf Feedback-Basis – dem Austausch zwischen dem lebenden „System“ und seiner Umgebung – stattfindet und so ein vermittelndes, mediales Element zwischen der kybernetischen Input/Output-Theorie und den sie verwerfenden Kognitions- und Systemtheorien liefert.

Übertragen auf die Ebene des „elektronischen Spiegels“ repräsentiert das „Closed Circuit“-System – anders, als seine Bezeichnung es vermuten lässt – ein „Open System“, die Schnittstelle, an der die „Potenzialität“ und „Aktualität“ in einem unauflösbaren Rückkopplungsverhältnis für die Irreversibilität beobachterabhängiger „Ereignisse“ sorgen. Die CC-Videoinstallationen liefern der Medienkunst Hunderte künstlerischer Beispiele dafür. Eine tiefere Bedeutung der avantgardistischen, „asymptotischen“ Konvergenz von „Kunst“ und „Leben“ wird so auch im Kontext der Medientechnologie ersichtlich:

„Feedback-Systeme besitzen die wesentliche Aufgabe, jenes Fließgleichgewicht (stationäres Ungleichgewicht) von biologischen Variablen, das das komplexe Phänomen des ‚Lebens‘ charakterisiert, in einer veränderlichen Umwelt und trotz zahlreicher Störeinflüsse aufrechtzuerhalten“ (Passenhofer 2000, S. 11).

„Closed Circuit“ als „Open System“ bezeichnet insofern ein System mit einem Recht⁷³ auf eine Entwicklung hin zu zunehmender Komplexität – nicht metaphorisch, sondern faktisch, auf einer medialen und künstlerischen Plattform, und zwar ohne gegenseitiges Ausspielen des „selbstreferentiellen“ Lebens und der „fremdreferentiellen“ Technik (vgl. Riegas 1990, S. 121; auch in: Kacunko 2001a, S. 132).

Die Kunstgeschichte als Systemtheorie, wie sie von M. Halbertsma und K. Zijlmans (1995 [1993]) Anfang der neunziger Jahre vorgeschlagen wurde, stützt sich indessen vor allem auf die funktionalistische Theorie sozialer Systeme und den damit verbundenen Kommunikationsbegriff des Soziologen Niklas Luhmann und versucht, auf dieser Basis den dynamischen Kunstphänomenen der Vergangenheit und Gegenwart, verstanden als Kommunikationsangebote, zu begegnen. Luhmanns operative Systemtheorie trifft insbesondere im Kontext seiner Beschreibung der „Realität der Massenmedien“ (Luhmann 1995 [1990]) auf einige Möglichkeiten der CC-Videoinstallationen zu, wenn auch insgesamt das dort beschriebene System die (Medien-)Kunst nicht in ganzer Breite erfassen kann.⁷⁴

An dieser Stelle kann nur ein Hinweis auf die zahlreichen Publikationen über die „konstruktivistische Ästhetik“ von Hans Dieter Huber (vgl. Literatur) gegeben werden, in denen Möglichkeiten einer geeigneteren Erfassung von neuen medialen Phänomenen und performativen Kunstformen aufgezeigt und genauer elaboriert sind. Das Kunstwerk, der Beobachterbezug und die Nichtvorhersehbarkeit der jeweiligen, individuellen Kommunikation sind in diesem Zusammenhang als Eckpunkte eines auf die Interaktion hin konzipierten Medienkunstwerkes von entscheidender Bedeutung. Die Interaktion ist dem hier vertretenen Verständnis entsprechend vor allem als „Zielbegriff“ aufzufassen.

Die Kunstwerke – von Luhmann als „Kommunikationsangebote“ beschrieben – wurden im Rahmen der „kybernetischen Ästhetik“ von Herbert W. Franke als „Wahrnehmungsangebote“ präsentiert. Als solche Wahrnehmungsangebote definiert, „die in optimaler Weise die angenehmen Emotionen des Wahrnehmungsverhaltens auslösen“ (Franke 1979, S. 255), decken sie zwar nicht das hier und durch die (Medien-)Kunst insgesamt avisierte Spektrum ab; der Bezug, den Franke auf den kanadischen Verhaltensforscher Daniel E. Berlyne nimmt, kann gleichwohl im Hinblick auf die dort hoch angesehene Bedeutung des so genannten „explorativen Verhaltens“ des Menschen durchaus neue Perspektiven in der rezeptionsästhetischen Forschung eröffnen, natürlich unter Verzicht auf die Reduzierung des „explorativen Verhaltens“ auf Lohn und Strafe oder der Realität auf ihre kodifizierten Repräsentationen (z. B. auf den binären Code).

Die Kritik des Kubismus, wie sie Brian O’Doherty in seinem berühmten Essay „Inside the White Cube“ vorgetragen hat, war zugleich eine Kritik jeglichen Reduktionismus in der Kunst, den „Systemreduktionismus“ eingeschlossen:

“Cubism was reducible to system, and systems, being easier to understand than art, dominate academic history. Systems are a kind of P.R. which, among other things, push the rather odious idea of progress. Progress can be defined as what happens when you eliminate the opposition” (O’Doherty 1991 [1976], S. 27).

An dem Subjekt/Objekt-Verhältnis und den z. T. daraus resultierenden Wirklichkeitskonstruktionen schärften die Medienkünstler ihren Blick für Systemmodelle und Verhaltensmuster, aus denen auch die wichtigen Gesetzmäßigkeiten von der Interdependenz zwischen der Welt und ihren „inneren“ und „äußeren“ Beobachtern formuliert werden konnten. Otto Rössler wies im Kontext seiner Endophysik⁷⁵ auf die lange nicht erkannte Bedeutung des Prinzips der Kovarianz hin, wie es der 1711 in Dubrovnik geborene und 1787 in Mailand verstorbene Astronom und Naturwissenschaftler Rudjer Bošković vorgetragen hatte (vgl. oben, Grundbegriffe). Rössler wies auf die „Einschränkung“ der Endophysik hin, die darin besteht, eine entsprechende Perspektive nur am Modell eines Universums beschreiben zu können, also nicht in der Wirklichkeit selbst, sondern z. B. in und mit einem Computersystem (vgl. Weibel 1992, S. 9/10). Die künstlerische Erforschung von Systemmodellen und Verhaltensmustern dehnt die „Wirklichkeitskonstruktionen“ auf die Kommunikations- und biologischen sowie technologischen Systeme aus, einschließlich des Bereichs der „Artifiziellen Intelligenz“ (AI), des „Artifiziellen Lebens“ (AL), und erprobt auch anderweitige Systemmodelle, die sich in einer weiteren „Feineinstellung“ noch genauer auf die Erfahrung und das Verständnis von Spielkonzepten und Lernprozessen konzentrieren wird.

Die CC-Videoinstallationen, die das künstlerische Forschungsfeld „Systemmodelle und Verhaltensmuster“ explizit behandeln, können wie ihre Pendanten z. B. aus dem Bereich der Telekommunikation etc. gegenseitig aufeinander bezogen werden; die hier vorgenommene Unterteilung hat ihren Zweck trotz ihrer inneren Logik vor allem in der leichteren Orientierung in der Fülle des vorhandenen Materials: In der unten aufgeführten Liste tauchen so die Arbeiten auf, die sich mit den Kommunikationssystemen (einschl. der „Transspezies-“ und „Transgenic“-Werke), biologischen Systemen (AL) und der AI (einschl. der Roboter⁷⁶) beschäftigen. Auf eine feinere Gliederung des Materials muss auch hier verzichtet werden.⁷⁷

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Juan Downey (CHI)	„Life Cycle“ (1971)
Frank Gillette (USA)	„Terraquae“ (1973) „Subterranean Field“ (1973) „Gestation/Growth“ (1973) „Oracle“ (1983)
Jud Yalkut (USA)	„Proposal Relating to the Information Kiosks for the State Office Building“ (1974)
Gary Hill (USA)	„War Zone“ (1980)
Ingo Günther (D)	„1981. Closed Circuit Installation für 11 weiße Ratten und 5 TVs“ (1981)
Wolf Kahlen (D)	„Hundeterritorium“ (1977) „Ich kann tun und lassen, was ich will III (Fliegenterritorium)“ (1978)
Gary Hill (USA)	Glass Onion (1981)
Francesc Torres (ESP/USA)	„The Head of the Dragon“ (1981) „Airstrip“ (1982)
Jill Scott (AUS)	„Constriction. An Investigation in 4 Parts“ (Teil 2) (1982)
Gusztav Hamos (H/D)	„MAMMON 3 hoch 3“ (1986)
Graham Smith (CAN)	„Displaced Perspectives“ (1986)
Tony Labat	„The Tongue in the Position When at Rest“ (1987)
Ken Feingold (USA)	„where I can see my house from here so we are“ (1993–94)
Naoko Tosa (J)	„Network Neuro-Baby with robotics Hand“ (1995)
Harco Haagsma (NL)	„Hoe het systeem werkt: 3“ (1995)
Harco Haagsma (NL)	„Biological Systems: Vilno“ (1997) „Biological Systems: Jack“ „Biological Systems: Bunny“ „Biological Systems: Wodan“ (1998)
Andreas Köpnick (D)	„Versuch mit Köpfen und kopflosen Wesen“ (1995) „Der Weltgenerator“ (1997) „Das Labor des Dilettanten III“ (1999)
Kouichirou Eto (J)	„Sound Creatures“ (1. Version) (1998)
Hiroshi & Yasushi Matoba (J)	„Micro Friendship“ (1999)
Eduardo Kac (BR/USA)	„Genesis“ (1999)
Ken Rinaldo	„Autopoiesis“ (2000) „Augmented Fish Reality“ (1999)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

2.4 Spielkonzepte und Lernprozesse

Spiel(e) – Regeln – Lernen.

Zu den „judistischen“ Aspekten der Medienkunst

Die Erforschung von Spielkonzepten und Lernprozessen gehört zu den theoretischen und experimentellen Fragekomplexen der Logik, Psychologie, Kybernetik und anderen Wissensgebieten, und nicht zuletzt auch in die Sphäre der philosophischen Ästhetik. Es handelt sich darüber hinaus um ein bedeutsames medientheoretisches Problemfeld mit einem breiten künstlerischen Anwendungsgebiet, das im Folgenden – wie in den bisher angesprochenen Einzelfragen – nur einleitend und beschränkt auf das Thema und auf die Beispiele der vorliegenden Studie behandelt werden kann. Nichtsdestotrotz lassen sich auch aus dieser Kategorie der Medieninstallationen wichtige, über die individuellen künstlerischen Konzepte hinausweisende Rückschlüsse auf die „Kunstmentalitäten“, die Vorstellungen von „Kunst“ im Allgemeinen ziehen. Im ersten Teil dieser Arbeit über die kategorialen Bestimmungen der Medienkunst wurde z. B. das Zen-buddhistische Konzept des „Kunst-Spiels“ (yugei) zitiert, eine Variante des „Kunstwegs“, in dem das Spiel sein letztes und höchstes Ideal zum Vorschein bringt. Das „Spiel“ als künstlerisches und ästhetisches Problem fungiert zugleich als ein fester Bestandteil zahlreicher Kunsttheorien und Philosophien des Westens, die hier nicht ausführlicher behandelt werden können.⁷⁸

Die kulturbedingt divergierenden Auffassungen von „Kunst“ und die Besonderheiten von Spielen und Spielauffassungen in verschiedenen Ländern und Regionen lassen sich nach wie vor als kulturspezifische Amplituden definieren. Diese „flexiblen Konstanten“ erhielten im Laufe der Zeit zahlreiche gemeinsame Plattformen, die im Zuge der Medienentwicklung und Verbreitung von Telekommunikationstechnologien immer mehr Einfluss auf die traditionellen wie neu formierten Spielkonzepte und Lernprozesse genommen haben. Die hier positiv gekennzeichneten medialen „gemeinsamen Plattformen“ erscheinen vor allem als ein Integrations- und Standardisierungsfaktor, und als solcher sind sie sowohl affirmativ als auch negativ interpretierbar. Aus dem Kontext der Medialisierung beobachtete soziologische Wirklichkeiten wie die „Professionalisierung des Publikums“ (durch seinen Umgang mit Computern, einschließlich des Internet) definieren sich die neuen Anforderungen an die „beiden“ Seiten eines (traditionell als „hermeneutisch“ strukturiert gedeuteten) Prozesses, in dem die Medienproduktion und -rezeption zunehmend (auch physisch) in einem beidseitig „performativen“ Prozess aufeinander bezogen werden: Dieser erfordert eine Neuinterpretation und Kontextualisierung des „Performativen“ und insgesamt eine differenzierende Konzeptualisierung des anderen „Grundbegriffs“ (vgl. oben Teil 1) – der „Interaktion“ im medientheoretischen und -künstlerischen Umfeld. Wie die restlichen hier aufgeführten theoretischen und künstlerischen Forschungsfelder bietet deshalb auch der Bereich „Spielkonzepte und Lernprozesse“ den theoretischen Bezugsrahmen und das „Relevanzattest“ für eine große Zahl von Medienkunstwerken: Die CC-Videoinstallationen spielen auch hier eine besondere, modellhafte Rolle.

Die „strukturelle“ Verbindung zwischen der theoretischen und künstlerischen Erkundung von medialen „Modellwelten“ im Bereich der „Wirklichkeitskonstruktionen“ und „Systemmodelle und Verhaltensmuster“ wurde im vorigen Abschnitt kurz skizziert und mit einer Auswahl von CC-Videoinstallationen belegt. Die „Spielkonzepte und Lernprozesse“ stellen den nächsten

wichtigen Aspekt des gleichzeitigen Reflektierens und Sich-Einlassens auf den künstlerisch-medialen „Closed Circuit“ dar, eine weitere „Feineinstellung“ in der Erfassung von ineinander greifenden Möglichkeiten der Medienkunst. Die oben zitierten „Modellwelten“ (O. Rössler) und „Model-Life“ (P. Maes/Ch. Langton, vgl. unten) weiten sich wie die AI- und AL-Konzepte und -Phänomene von dem angesprochenen Problemkomplex „Wirklichkeitskonstruktionen“ über die „Systemmodelle und Verhaltensmuster“ bis hin zu den „Spielkonzepten und Lernprozessen“ aus: Die Unterschiede sind jeweils fließend und nur graduell, die Unterscheidung bleibt trotzdem und gerade deshalb für die Orientierung in der Fülle des Materials und auch für die Annäherung an die spezifischen künstlerischen und medialen Fragestellungen unverzichtbar.

Die Frage der Unvorhersehbarkeit taucht im Zusammenhang mit dem Interaktionsbegriff in den Medienkunsttheorien bedeutender Künstler häufig als ein Qualitätskriterium auf (Rokeby, Prehn u. a., vgl. unten). Einige der bereits angesprochenen Medientheoretiker und -historiker wie Lev Manovich klassifizieren die Interaktivitätsarten unter vergleichbaren Gesichtspunkten. Seine Unterscheidung von zwei Arten von Interaktivität: der „geschlossenen“ („branching“- oder „menu“-basierten) Interaktivität und der „offenen“ (derjenigen, in der die Modifizierung oder Generierung von Strukturen insgesamt gewährleistet ist, z. B. im Bereich der AI, AL, neuronalen Netzwerken etc. [Manovich 2001, S. 40, vgl. hier 1. Teil]) impliziert die gleiche Frage der Unvorhersehbarkeit.

Florian Rötzer betont in einem Abriss der „Konturen der ludistischen Gesellschaft im Computerzeitalter“ gerade diese Perspektive des Spiels, die sich zwischen den konstituierenden Elementen des Spiels, seinen Regeln und der Chancengleichheit der Spieler, eröffnet:

„Spielen ist stets der Versuch, das Beste aus dem Zufall zu machen und gegen ihn zu setzen [...] Der Zufall, das Unvorhersehbare, hat daher heute eine andere Bedeutung: Er gibt dem Spiel eine größere Tiefe und ist das Element, durch das Neues ins Spiel kommen kann“ (Rötzer 1995, S. 184).

An dieser Stelle kommt natürlich auch die Frage der Unterscheidung zwischen Spiel und Wirklichkeit „ins Spiel“, eine Frage, die wie die Frage nach dem unaufhörlichen – asymptotischen – Konvergenzverhältnis zwischen Kunst und Leben, zwischen Virtualität und Realität sowohl von der kulturellen als auch von der technologischen Seite gestellt werden muss. Rötzers Kritik am „kulturkonservativen Gestus“ von Johann Huizinga und seine Vernachlässigung der wissenschaftlichen Seite des Problems weist auf die Unhaltbarkeit von moralischen Argumenten in der Ergründung des Homo Ludens (neben Homo Sapiens und Homo Faber) hin, sie verweist zudem auf die danach entflammte Debatte über die gesprengten Grenzen der „moralischen Integrität“ von neu definierten, stets wechselnden Identitäten von Spielern im Internet, die sich unter dem Schutz der Anonymität den ansonsten scharf sanktionierten Inhalten und Praktiken hingeben und eine potenzielle und reale Gefahr für ihre soziale Umgebung darstellen.

Den erwähnten Regeln und der (problematischen) Chancengleichheit fügt Sybille Krämer⁷⁹ als wesentliche Spielmerkmale u. a. noch Selbstzweck, Symbolik und Vielfalt an möglichen Konfigurationen hinzu und räumt im gleichen Kontext der „medienorientierten Nutzung des Computers“ (Krämer 1995, S. 231) den Künsten eine Vorreiterrolle ein. Es überrascht nicht, dass gerade die bekanntesten rechnergestützten CC-Videoinstallationen der siebziger bis neunziger Jahre als Fallbeispiele angeführt werden (M. Krueger, „Videoplace“; D. Rokeby, „Very

Nervous System“ etc.).

Derrick de Kerckhove machte in der gleichen Aufsatzsammlung auf die Gesellschafts- und Sozialisationsfunktion des Spiels aufmerksam, indem er das Spielen und das Lernen zu Recht stark aufeinander bezieht und im gleichen Zug die kritisch-„homöopathische“ Rolle der Medienkunst in der Gesellschaft definiert:

„Wahrscheinlich sind Spielen und Lernen genetisch miteinander verbunden und werden nur künstlich in der Schule voneinander abgespalten [...] heute besitzen Spiele eine herausragende Funktion, um die Gesellschaft auf die Höhe ihrer Zeit zu erheben, indem sie helfen, sich an ihre technologische Entwicklung anzupassen [...] Wenn die Kunst sich den neuen technologischen Themen zuwendet, dann verabreicht sie das Gift in sehr kleinen Mengen. Das Ziel technologischer Kunst ist nicht, Technologie unkritisch zu verbreiten, sondern den sozialen Körper auf ihren Einfluß aufmerksam zu machen und ihn darauf vorzubereiten, sie besser integrieren zu können [...] Die homöopathische Zirkulation der Kunst in der Welt schafft eine enge und präzise Korrelation mit jenen Menschen, deren Sensibilität versorgt werden muß und deren Arbeit die Herausforderung integrieren wird.“ (de Kerckhove 1995, S. 246/247)

Auch de Kerckhove führt Medienkunstbeispiele aus dem Bio- und Neurofeedback-Bereich an, die in etwa der „offenen Interaktivität“ im Sinne Manovics entsprechen (U. Gabriel, S. Oki, ebd., S. 249).

Die starke Verbindung des Spielens und Lernens, bekannt aus der Entwicklungspsychologie, wurde längst von Interface-Entwicklern wie Alan Kay erkannt, der sich auch direkt u. a. von Jean Piaget (1896–1980) und Marshall McLuhan (1911–1980) inspirieren ließ. Die Weiterentwicklung von Computer-Interfaces wurde insbesondere in den neunziger Jahren zu einem wichtigen Betätigungsfeld von Medienkünstlern. Die technische und künstlerische Innovation und vor allem auch die Integration des entsprechenden Interface-Systems in das künstlerische Gesamtkonzept gehören spätestens seit dieser Zeit zu den unbestrittenen Qualitätskriterien für die Medieninstallationen, die je nach Schwerpunktsetzung schwanken zwischen künstlerischen Meisterwerken, wissenschaftlichen Visualisierungsmodellen, kommerziellen Anwendungen und natürlich Spielen – als ineinander greifenden „Kategorien“.

Das insbesondere für die Spiel- und Theateranwendungen und die diesbezüglichen Installationen gut geeignete sog. „Motiontracking“ bezeichnet die kamerabasierte Bewegungserkennung, die in den achtziger Jahren mit dem VNS [„very nervous system“]-System von David Rokeby einen ersten künstlerischen Höhepunkt erreichte.⁸⁰

Ungefähr zur gleichen Zeit entwickelte der wie Rokeby in Toronto angesiedelte Vincent John Vincent vergleichbare Systeme für die Performance-Unterstützung, künstlerische und kommerzielle Medieninstallationen, wissenschaftliche Modelle, therapeutische Zwecke und vor allem für verschiedene Spielanwendungen.

Abgesehen von der Frage der Bewertung und des Vergleichs bleibt festzuhalten, dass das sehr breite Anwendungsgebiet des „Motiontracking“ nicht mehr als eine andere Bezeichnung für die spezifische Verwendung von CC-Videokameras für die rechnergestützten Installationen darstellt und dass auch unter diesen Gesichtspunkten eine vergleichende Bewertung von entsprechenden Medieninstallationen vorgenommen werden soll. Die Tatsache, dass das visuelle

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Interface – die CC-Videokamera – in vielen Fällen dem Blick des Betrachters verborgen bleibt, darf nicht zu der Feststellung führen, eine Interaktion sei ohne Interfaces möglich, genauso wie es keine Spiele und kein Lernen ohne Medien im weitesten Sinn geben kann.⁸¹

Die Anerkennung von Spielen im Allgemeinen und insbesondere von Video- und Computerspielen als „Sozialisationsagenten“ (Friedemann Schindler, nach Schwarz 1997, S. 51) kann in diesem Kontext auch auf die Erfassung der gesellschaftlichen Rolle der Kunst angewandt werden – trotz und gerade aufgrund ihrer „Zweckfreiheit“. Friedrich Schiller beschrieb die ästhetische Freiheit des Spiels als eine besondere Freiheit, die sich nicht als Gesetzlosigkeit definieren lässt, deren Gesetze jedoch nicht mit Zwängen zu verwechseln sind (Grlić).

Die existenziellen und kosmischen Dimensionen des Spiels, wie sie von Kierkegaard oder Nietzsche dargestellt wurden, oder z. B. auch die physiologisch-psychologische Spieltheorie von Herbert Spencer (1820–1903), welche das Spiel als Ausgleich gegenüber dem destruktiven Instinkt unter der Bedingung seiner Nichterfüllung definiert – diese und andere Interpretationen des Spiels erweitern das Interpretationsfeld und erleichtern zusätzlich die kunsthistorische Erfassung von Spielkonzepten und Lernprozessen im Bereich der Medienkunst.

Im gleichen Zusammenhang müssen weitere Querverbindungen zwischen Spielkonzepten und den bereits besprochenen künstlerischen Forschungsfeldern hergestellt und erforscht werden, wie zum Beispiel zum Problemkomplex „Interaktive Erzählsysteme“, der oben bereits im Abschnitt über die „Wirklichkeitskonstruktionen“ erwähnt wurde. Für seine Analyse von Computerspielen im Zeichen der Integration ihrer „narrativen“ und „interaktiven“ Eigenschaften definierte Frank Furtwängler „Interaktivität“ als

„eine steuernde, manipulierende Aktion des Handelnden (Spielers/Benutzers) zur Einflussnahme auf ein dynamisches, medial vermitteltes System, inklusive einer damit verbundenen Rückkopplung“ (Furtwängler 2001, S. 375)⁸².

In Bezug auf die „strukturelle“ Schwierigkeit der Integration von „Narrativität“ und „Interaktivität“ zieht Furtwängler ein m. E. zutreffendes und auch für das hier behandelte Thema relevantes Fazit:

„Die Standardlösungen der Integration narrativer und interaktiver Sequenzen sind also bisher größtenteils bildästhetische Angleichungen und Auflösungen des sichtbaren Interfaces. Dadurch wird noch einmal deutlich, wie sehr sich Computerspiele mittlerweile über ihre visuelle Präsentation definieren. Die Integration funktioniert demnach hauptsächlich unter dem Deckmantel einheitlicher visueller Darstellung, die in enger Anlehnung an vorgängige audiovisuelle Medien wie Film an die Rezeptionsgewohnheiten der Spieler gewordenen Rezipienten appellieren, um so zentrale Schwächen – eben die Integrationsprobleme – dieses neuen Mediums zu verbergen.“ (Furtwängler 2001, S. 395/396)

Die Fixierung auf die *sichtbaren* Interfaces und die *visuelle* Präsentation aus den Standardlösungen wird in zahlreichen künstlerischen, auch hier vorgestellten Medieninstallationen aufgegeben zugunsten von *unsichtbaren* Interfaces und *nichtvisueller* Präsentation. Das mittlerweile zum Klassiker gewordene VNS-System von David Rokeby aus den achtziger Jahren kann auch hier als Modellbeispiel angeführt werden: Eine rechnergestützte CC-Videoinstallation

mit *unsichtbaren visuellen* Interfaces/Inputs – CC-Videokameras – und meistens nur hörbarem Output – dem rechnergenerierten Klang –, der in den neunziger Jahren Dutzende, hier ebenfalls dokumentierte Medieninstallationen mit vergleichbaren „natürlichen“ bzw. „intuitiven“ Interfaces (meist versteckten CC-Videokameras) folgen sollten.

Simon Penny unterstreicht die Bedeutung von Kontexten für die Einschätzung interaktiver Systeme und stellt fest, dass gerade die von der Industrie vertretene Rhetorik der Universalität interaktiver Systeme und der dahinter stehende „technologische Kolonialismus“ (Penny 1995, S. 265) in der Regel oft und gern die Adjektive „intuitiv“, „natürlich“ etc. verwenden.

Ob und inwiefern formaltechnische oder inhaltliche Kriterien für die Unterscheidung zwischen Computerspielen, wissenschaftlichen Visualisierungstechniken und didaktischen Anwendungen der „interaktiven Systeme“ einerseits und der „Interaktiven Kunst“ andererseits bereit stehen, darf heute bezweifelt werden (vgl. Dinkla 1997, S. 20). Solange Schlüsselbegriffe der Medienkunst wie die „Interaktion“ allein aus der Verwendung oder Nichtverwendung bestimmter medialer Systeme oder Interfaces definiert werden, können auch keine Kriterien für die Unterscheidung von künstlerischen und außerkünstlerischen Anwendungen entwickelt werden.

Genauso wie die „Interaktion“ erscheint auch die „Realzeit“ – ein weiterer zentraler, ebenfalls im ersten Teil behandelte Begriff – im Hinblick auf die künstlerischen und außerkünstlerischen Spielkonzepte nicht mehr als Mittel, sondern als Ziel, als ein Zielbegriff. Ernesto Grassi liefert eine entsprechende, auf die Gegenwart hin zielende Deutung des Spiels:

„Durch das Spiel wird die Zeit des alltäglichen Lebens in ihrer Kontinuität aufgehoben, und dieselbe Stunde erhält einen neuen Rhythmus: kraft der Spannung ihrer Erwartungen verwandelt sich für den Spieler und Zuschauer die bisherige ‚Gegenwart‘ [...] das Spiel ist, wenn auch nur das Scheingerüst einer Ordnung, etwas durchaus Ernstes, und zwar deshalb, weil es die Regeln ernst nimmt, die das Verhalten eines jeden Spielers bestimmen [...] Solange es im Gange ist, herrscht Veränderung, und in seinem Auf und Nieder entfalten sich Möglichkeiten menschlicher Handlungen wie in einem Brennspeigel.“ (Grassi 1990, S. 108)

Die kritische Instanz und gesellschaftliche Relevanz des Spiels spiegeln sich nicht zuletzt in der vermeintlichen Chancengleichheit einer spielenden Gesellschaft wider, wie F. Rötzer und A. Hegedüs angemerkt haben (Rötzer/Hegedüs 1998, S. 77). Das Spiel, auch das Spiel im Kunstkontext, hat das Potenzial, an dieser Stelle eine entsprechende – positive wie negative – „Sozialisierungsfunktion“ zu erfüllen, und an diesem Punkt stimmt die folgende Beobachtung mit dem obigen Zitat von de Kerckhove über die Gesellschaftsfunktion des Spiels oder auch von Schindler über die Spiele als „Sozialisationsagenten“ überein:

„Die Spiele nähern sich in ihrer wachsenden Komplexität dem Leben in einer unübersichtlichen Umwelt an, und sie haben gegenüber den Angeboten der Massenmedien [...] die Eigenschaft, die Menschen aus ihrer Passivität herauszuholen, um sie jedoch desto besser dem Rhythmus der Maschinen anzupassen.“ (Rötzer/Hegedüs 1998, S. 81)

Auch Vilém Flusser merkte an, „daß die sozialen Theorien begonnen haben, den Spieltheorien zu weichen, und daß die Spiele nicht mehr als soziale Phänomene verstanden [werden],

sondern umgekehrt werden Gesellschaften als Spielarten angesehen“ (Flusser 1993, S. 111). Mehr jedoch als die Konsequenzen dieses veränderten kulturellen Klimas beschäftigt Flusser die (In-)Kompetenz der Spieler und ihre Parallelität mit der Kunst und der (In-)Kompetenz der Kunstproduzenten, -konsumenten und -kritiker und vor allem auch die brisante Frage der Quantifizierbarkeit von ästhetischen Phänomenen als Schlussfolgerung der „Universalisierung“ der Spieltheorie.

„Die einzelnen Künstler müssen zwar vorläufig noch nicht fürchten, daß man ihnen ausrechnet, wie inkompetent sie sind, und können sich vorläufig noch auf ihre empirischen Parameter wie ‚Intuition‘ oder ‚Inspiration‘ berufen [...] und doch beginnt sich herumzusprechen, daß Kunst eine Art von Spiel ist“ (ebd., S. 114).

Flussers impliziter Betrachtung der Kunst als Spezialfall der Spieltheorie kann von dieser Stelle aus ein Plädoyer für den Dilettantismus in der Kunst entgegengesetzt werden, einen Dilettantismus, der nicht zuletzt auch als ein positiver Begriff und Gegenpol zur Spezialisierung aufgefasst werden sollte. Aus den zahlreichen hier berücksichtigten Beispielen, künstlerischen Ansätzen und theoretischen Überlegungen dürfte deutlich geworden sein, dass eine spieltheoretische Auslegung (J. von Neumann, 1903–1957) genauso wenig wie eine kybernetische (N. Wiener) oder gar eine Deduzierung der vorgestellten Vielfalt Erfolgsaussichten aufweisen kann.

Das im vorigen Abschnitt behandelte Forschungsfeld „Systemmodelle und Verhaltensmuster“ bezog sich u. a. auf die biologischen Systeme und -Kreisläufe, also den AL-Bereich, genauso wie auf AI. Die „Man-Computer Symbiosis“ lässt sich auch aus der Perspektive der künstlerisch behandelten „Spielkonzepte und Lernprozesse“ beobachten: „Wertmaßstäbe“ wie die Effektivität und z. T. auch die Realzeitreaktion (Licklider 2001 [1960], S. 59) werden in vielen der vorgestellten analogen und auch rechnergestützten CC-Videoinstallationen eher vermieden und als Thema kritisch behandelt, wie es die Roboter und Maschinen von N. J. Paik, N. White, D. Back, G. Smith, A. Rath oder S. Penny, um nur einige zu nennen, beweisen. Einer der schärfsten Kritiker der AI-Forschung, der oben mehrfach zitierte und angesprochene H. R. Maturana, beschrieb die Ausgangsstruktur von lebenden Systemen und AI-Systemen insofern als grundverschieden, als die Letzteren im Unterschied zu den Ersteren aufgrund ihrer programmtechnischen Verfassung z. B. nicht in der Lage seien, dieselben Dinge auf verschiedene Art und Weise zu tun (Maturana 1990, S. 45). Die dadurch ausgeschlossene „Spielfreiheit“ solcher Systeme wird wahrscheinlich bis zum Aufkommen von „Quantencomputern“ fortbestehen müssen, und bis dahin wird auch das „interaktive Spiel“ des Menschen mit einem solchen System abhängig bleiben von dem Zusammenschluss von maschinellen und menschlichen (z. B. intentionalen, auf die Einbildungskraft bezogenen und anderen) Variablen und Parametern: Das bedeutet mindestens vier Jahrzehnte Zeit für die (Medien-)Kunst, sich die Wege zu ebnen und ihren Stellenwert in einem inzwischen stark umworbenen Umfeld/Interessensfeld zu behaupten. Auch wenn die „Interaktion“ und das „Spiel“ mit artifiziellen Charakteren in heutigen Medieninstallationen die Komplexität zwischenmenschlicher Interaktionen bei weitem nicht erreicht, lassen sich vor allem die vor, während und nach ihrem Herstellungsprozess gestellten Fragen zur Natur nicht aufeinander reduzierbarer Systeme als Gewinn für die Medienkunst und -theorie verbuchen. Die so genannten Selbstprozessoren wurden von der Informatik und Systemtheorie als Beispiele für autopoietische und nichtbiologische, selbstprogrammierbare

Systeme beschrieben, welche kybernetische Input/Output-Paradigma mit dem biochemischen Paradigma integrieren (Hucklenbroich 1990, S. 128 f.). Dieser „Verselbständigung“ des digitalen Computers und seiner systemischen Öffnung dank des funktionierenden geschlossenen Kreises der Selbstreferenz käme auch die grundlegende „Architektur“ von Computern entgegen, wie sie John von Neumann bereits in den vierziger Jahren des 20. Jahrhunderts verfasst hat: Es handelt sich um die gleichartige Repräsentation von Programmen und Datenobjekten im Speicher, was die entsprechenden Programmiersprachkonzepte und Programme zu potenziell selbstreferentiellen, also auch „selbstbewussten“, kreativen und „spielerischen“ Entitäten machte (ebd., S. 129). Die vergleichbaren, im Rahmen der „Artifiziellen/Künstlichen Intelligenz“ beschriebenen Programme (vgl. B. C. Smith, „Self-Reference“, in S. C. Shapiro [Hrsg.], *Encyclopedia of Artificial Intelligence*, New York 1987; dort weitere Literatur) widersprechen jedoch der Auffassung von Lev Manovich, der an der im ersten Teil zitierten Stelle (Manovich 2000, S. 41) eine klare Trennung zwischen Algorithmen und Daten unterstreicht.

Die verwandten Fragen des „Artifiziellen Lebens“ lassen die Brisanz des gesamten Problemkomplexes in einem deutlicheren Licht erscheinen: Mehr an grundlegenden Verhaltensmustern als an Lernprozessen orientiert, versuchen AL (Gründer: Chris Langton) und die angrenzende Wissensdisziplin der Ethologie (Verhaltensforschung) anhand der Erforschung künstlicher Lebensmodelle und autonomer Agenten die Funktionsweise des biologischen Lebens besser zu ergründen. Im künstlerischen Bereich und auch durch rechnergestützte CC-Videoinstallationen belegt (K. Rinaldo, A. Youngs, P. Maes u. a.), entstehen wiederum sehr interessante – metaphorische wie faktische – Konstellationen und Interaktionen, z. B. zwischen verschiedenen Spezies, welche weitere Rückschlüsse und neuartige Fragen erlauben. Das Ganze erscheint dann problematisch, wenn die entsprechende Forschung ihre Rückschlüsse auf „Nachbesserungen“ im humanen Bereich anzuwenden versucht: Nicht nur die umstrittene Frage der Genmanipulation, sondern auch die Frage des „Taylorismus“, der Maximierung der menschlichen Produktivität durch das so genannte „Human Engineering“ der vierziger und seine Nachfolger der achtziger Jahre und später (NASA/Ames Human Factors Research Center) zeigen genauso wie die anderen Standardisierungsbemühungen, dass sich die Medienkünstler hier auf einem äußerst sensiblen Terrain bewegen.

Nach diesem kurzen Exkurs über die Möglichkeiten von maschinellen Lernprozessen⁸³ bleibt an dieser Stelle noch die Aufgabe zu erfüllen, einige wenige der oben vorgestellten Künstler und ihre CC-Videoinstallationsbeispiele aus dem Bereich der „Spielkonzepte und Lernprozesse“ aufzuführen. „Funktionale“ Unterkategorien wie die „Videospiele“ (individuelle und gemeinschaftliche Imitationen und andere Lösungen von Aufgaben), die Einbeziehung von Agenten und Avatars oder auch „Spielinstrumenten“ (einschließlich des eigenen Körpers) können aus der Fülle der vorhandenen Beispiele herausgefiltert werden, natürlich hier wie oben mit der Anmerkung, dass andersartige Querverbindungen und eine Erweiterung der Beispiele möglich und auch wünschenswert sind.

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Keigo Yamamoto (J)	„Video Games“: „Confirmation of Doing No. 1“ (1971/72) „Mimic“ (1973) „Gomokunarabe“ (1974)
Wendy Clarke (USA)	„Video Toys“: „Hop Scotch“ etc. „Video Rotation“ (1983)
Jacques Polieri (F)	„Video Communication Games“ (1972 ff.)
David Cort (USA)	„Videogames“ (1973)
David Rokeby (CAN)	„Very Nervous System“ (1986/90/93)
Agnes Hegedüs (H)	„The Televirtual Fruit Machine“ (1993)
Masaki Fujihata (J)	„Small Fish“ (Installation, Performance, CD-ROM)
Christian Möller (D)	„Audiopendel“ (1994) „Camera Music“ (1997)
Haruo Ishii (J)	„Hyperscratch 7 (Wall)“ (1996) u. a. Versionen
Tamio Kihara & Hiroko Otsui (J)	„Moppet Renga“ (1997)
Saburo Hirano (J)	„Movement“ (1999)
Suguru Goto (J)	„VirtualAERI II (The Superpolm MIDI Violin)“ (1996)
Michael Lyons (USA)	„Mouthesizer“
Hiroshi Matoba (J)	„Digital Fukuwarai“ (1998)
Todd Winkler (USA)	„Light around the Edges“ (1997) „Magic Mirrors“ (2002)
Yasuki Yoshida & Yuko Shimazaki (J)	„Shape to Sound Machine“ (2001)
Fred Forest (F)	„L'Archéologie du présent“ (1973) „Le petit musée de la consommation“ (1973) „La famille vidéo“ (1976)
Bill Viola (USA)	„Bank Image Bank“ (1974)
Steina Vasulka (ISL/USA)	„Machine Vision“ (1976)
Antoni Muntadas (ESP/USA)	„Bars“ (1977) „La Sala de Control“ (1996)
Ichiro Tezuka (J)	„CATV im Apartmenthaus“ (1977–1978)
Peter Weibel (A)	„Der Wächter als Bandit“ (1978) Zentralsparkasse, Wien 1978
Jud Yalkut (USA)	„Video Vectors: Dayton Convention Center“ (1984)
Dieter Froese (D/USA)	„Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle“ (1983) „Hear-Say (Hören-Sagen)“ (1988)
Bill Beirne (USA)	„Rumor & Innuendo“ (1979) „You Connect the Dots ...“ (1991) „Something's in the Air“ (1995)

...

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Howard Fried (USA)	„The Museum Reaction Peace“ (1978) (3. Version von 1986 für das Whitney Museum in New York, nicht ausgeführt)
Julia Scher (USA)	„Security by Julia“ (1988 ff.)
Richard Kriesche (A)	„Räumliche-elektrische-elektronische Skulptur“ (Videodemonstration Nr. 23) (1981)
Tony Labat (CUB/USA)	„Fool's Paradise“ (1985) „David und Goliath“ (1989)
Graham Smith (CAN)	„Orientation“ (1982)
Katsuhiko Yamaguchi (J)	„Video Spectacle: Future Garden“ (1984) „The Invention of Morel“ (2. Version) (1998/1991)
Ottmar Hörl (D)	Öffentliche CC-Videoinstallation, Galerie ak, Frankfurt (1983) „Movement of no return“ (1990)
Kain Karawahn (D)	„Kamera über Berliner Mauer“ (1988)
Dara Birnbaum (USA)	„Rio Videowall“ (1989)
Robert Cahen (F)	„Allée de Liège“, Lille (1995)
Niels Bonde (DK)	„Input/Output“ (1995) „I never had hair on my body or head“ (1997)
Andreas Köpnick (D)	„Das dritte Auge“ (1993/94)
Achim Mohné (D)	„Limitierte Entblößung“ (1996) „Lies like Truth“ (1999) „Zu Ihrer eigenen Sicherheit“ (2000)
Darko Fritz (HR)	„End of the Message“ (1995–98)
Kentaro Taki (J)	„Security as a Cage“ (2001)
Tomohiko Saito (J)	„8 Viewpoints“ (2001?)
Robert Adrian (CAN/A)	„Culture Control“ (2001)
Daniel J. Ashes (NL)	„Set Up: Ashes Security“ (2001)
Céleste Boursier-Mougenot (F)	„Videodrones“ (2001)
Maria Blondeel (B)	„Time Lapse“ (2002)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

2.5 Datenerfassung⁸⁴ und -kontrolle

Zur Beobachtung der Beobachtung. Medienkunst zwischen privatem und öffentlichem Raum

Dieses medientheoretische und -künstlerische Forschungsfeld umfasst eine Vielfalt zeitgenössischer theoretischer Konzepte, einschließlich der Auseinandersetzung mit dem Thema „Überwachung“ im medialen, künstlerischen und sozialpolitischen Kontext. Die Frage, die sich auch in Bezug auf die bislang angesprochenen Problemkomplexe zuerst stellt, ist folgende:

Auf welche Art und Weise und mit welchen Folgen vollzieht sich die medial bedingte Wandlung des Homo Sapiens zu Homo Faber, zu Homo Ludens und schließlich zu Homo Numericus?

Der Bereich der „Datenerfassung und –Kontrolle“ kann wie die bislang angesprochenen als ein transdisziplinärer aufgefasst werden. Seine Behandlung hat u. a. die Aufgabe, das Verhältnis des „Öffentlichen“/„Kollektiven“ und „Privaten“ zueinander und die medientheoretisch wichtigen, zugleich mit ethischen und politischen Konsequenzen eng verknüpften Probleme anzusprechen und in die Relation zur Medienkunst zu bringen.

Als Orientierungspunkte dienen wie bisher vor allem die konkreten, im vorliegenden Buch vorgestellten Medieninstallationen und die betreffenden künstlerischen Gesamtkonzepte sowie die oben ebenfalls angesprochenen wichtigsten thematischen Ausstellungen seit Mitte der achtziger Jahre.⁸⁵

An erster Stelle stehen die Fragen der „Überwachung“ und der (Il-)Legalität des kontinuierlichen Überschreitens der kaum definierbaren Grenze zwischen öffentlichem und privatem Raum. Die politischen, zivilrechtlichen, psychologischen, physischen und anderen Auswirkungen der individuellen und kollektiven Datenerfassung und -kontrolle sind Thema umfangreicher Studien, die seit den fünfziger Jahren u. a. konkrete Fakten über den neuesten Stand der Dinge liefern. An dieser Stelle wird nur ein Einblick in die hier relevanten künstlerischen Agenden möglich sein.

Der Begriff „Überwachung“ ist in seiner verbreiteten englischen Übersetzung „surveillance“ aus dem lateinischen *vigilia* abgeleitet, mit den Bedeutungen „Wachsamkeit“, „wachen“, „Schlaflosigkeit“, „der vierte Teil der Nacht“. Das französische Verb „surveiller“ mit den Bedeutungen „beobachten“, „beaufsichtigen“, „kontrollieren“ etc. erscheint im Titel eines der meistzitierten Bücher zum Thema, „Surveiller et punir“ von Michel Foucault (Gallimard, Paris 1975), und erfuhr kurz nach dem Erscheinen in der englischen Übersetzung eine beachtliche Sinnverschiebung als „Discipline and Punish“ (Pantheon, New York 1977).⁸⁶

Das Wort „surveillance“ impliziert in seiner englischen/amerikanischen Auslegung sowohl die Assoziation (Achtung, hier handelt es sich nur um Assoziationen, nicht um etymologische Verwandtschaften, „survey“ (betrachten, Umfrage, Vermessung u. a.)) als auch „survive“ (überleben, erhalten bleiben u. a.) und nicht zuletzt „veil“ (Schleier, verschleiern). Warren Niesluchowski schlug eine unübliche Lesart des Wortes „surveillance“ vor, und zwar mit Hilfe der indoeuropäischen Etymologie des Wortstammes „veil“, welche die üblichen technologischen Konnotationen um eine „organische“ Komponente erweitert:

“The skin is introverted and interiorized, the screen of surveillance being generated within the psyche, and the grid of the school sketching out the first social maps [...] Both registrar and registred, it can be further cultured and grown artificially, on the body or in it. This is precisely the sense of the ‘veil’ in ‘surveillance’. Derived from the Indo-European root *weg-*, and related to ‘wake’, ‘watch’, ‘wait’, it is also close to ‘vegetal’ and ‘vigor’, referring to the plant-like capacity for growth and power of (re)generation. This plasticity, an important survival mechanism, also provides a privileged arena for play, social and artistic” (Niesluchowski, Jahresangabe nicht vorhanden)

Die von Foucault erfasste und sezierte „rationalistische Agenda“ von „panoptischen“ Gesellschaften, symbolisiert im Gefängnismodell von Jeremy Bentham (1748–1832), wurde seit Mitte der siebziger Jahre zu einer Angriffsflächen für zahlreiche (Medien-)Künstler, aus einem

sicheren Gespür für die Gefahr sowie für das eigene Selbstverständnis und die Daseinsberechtigung in einer von den Normen der audiovisuellen Repräsentation durchdrungenen Gesellschaft (vgl. Riddel 1997, S. 3).

Die Situation in den heutigen „Überwachungsgesellschaften“ hat sich in Hinblick darauf seit Mitte der siebziger Jahre nicht wesentlich verändert: Die zur Gewohnheit werdenden neu geschaffenen Fakten gehen nach wie vor Hand in Hand mit der in die Welt gesetzten Paranoia und regelmäßigen „Empörungen“ über die industriell angestoßenen, politisch gebilligten und medial neu erschlossenen Bereiche der medialen Datenerfassung und -kontrolle. Sie gehören bereits zu den Errungenschaften der Neuzeit, und ihre Logik spielt sich natürlich nicht erst seit dem Aufkommen der neuesten Visualisierungstechnologien jenseits des „phänomenalen“ Bereichs ab (vgl. Levin 2001, S. 4). Die „Observationsmethode“ in Kunst, Wissenschaft, Religion und Politik und auch das unbemerkbare, „heimliche“ Schauen, der Voyeurismus – sie wurden „offiziell“ spätestens seit Galileo Galilei (1564–1642) zum Teil der „rationalistischen Agenda“, deren Tradition z. B. in der Kunst oder Astronomie natürlich viel weiter in die Vergangenheit zurückreicht.

Im Bereich der elektronischen Medien wurde das Radar bereits im frühen 20. Jahrhundert dank seiner Fähigkeit, die Signale in Realzeit zu erfassen und visualisiert wiederzugeben, die führende Überwachungstechnologie im militärischen und bald auch im Verkehrsbereich. Nicht nur die neue „Bildschirm“-Technologie, sondern v. a. die Closed Circuit-Liveübertragung machte Radar in den meisten Ländern zu einem unverzichtbaren Bestandteil der Territoriumsicherung. Lev Manovich sah gerade in der massiven Nutzung dieses Mediums den Beginn der „modernen visuellen Kultur“ (Manovich 2001, S. 99).

Zwar tauchte sie medienhistorisch gesehen ungefähr gleichzeitig mit dem Fernsehen auf, doch die Verbreitung und die damit verknüpfte kulturelle Auswirkung dieses so genannten „Massenmediums“ wurde erst später relevant.

Michael Rush stellt m. E. zutreffend fest, dass das Interesse an der Überwachung nicht nur als Ausdruck des politischen Bewusstseins zu verstehen ist, sondern auch „from the nature of television itself which appears to be constantly watching the viewer even as the viewer is watching it“ (Rush 1999, S. 122).

Daraus schlussfolgert Rush, dass

“‘Surveillance art’ installations directly confronted this reflexive quality of the television and flipped responsibility for viewing back to the viewer lolling into a passive relationship with the television screen. Video installations took an active role in energizing the viewer to respond to the object world.” (ebd.)

Die Überwachungskameras tauchten in den Kunstgalerien bereits Ende der sechziger und Anfang der siebziger Jahre auf, also sogar bevor sie zum festen Bestandteil des Stadtbildes und der Gegenwartskultur insgesamt geworden sind (ebd., S. 124).

Fernsehklassiker wie „Candid Camera“ (seit 1948) und natürlich auch Filmklassiker wie „Rear Window“ (1954, Alfred Hitchcock), „Peeping Tom“ (1959, Michael Powell), „The Conversation“ (1974, Francis Ford Coppola) oder „Videodrome“ (1982, David Cronenberg) – um nur einige zu nennen – brachten die unterschiedlichen Facetten der Überwachung, ihrer Voraussetzungen und Nachwirkungen tiefer ins allgemeine Bewusstsein.⁸⁷ Darüber berichtete

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

1987 die amerikanische Künstlerin Branda Miller⁸⁸ in der ersten großen, von ihr mitkuratierten Ausstellung zum Thema, „Surveillance“, und unterstrich zu Recht die Potenziale der künstlerischen Beschäftigung mit der „Datenerfassung und -kontrolle“:

„The subject of surveillance offers an excellent opportunity to examine the relationship between different artistic mediums, stimulating the viewer to look beyond the fetishistic examination of the technology itself in favor of the multifaceted information gathering process's greater implications.“ (Miller 1987, S. 7)

Zehn Jahre später organisierte Jennifer Riddell am M.I.T. in Cambridge die internationale beachtete Ausstellung mit dem Titel „The Art of Detection: Surveillance in Society“, in der die immer komplexer werdende Problematik – wie z. B. wer wen, zu welchen Zwecken und mit wessen Mitteln überwacht –, die von der Kuratorin angesprochene „confusion of surveillance“ besonders hervorgehoben wurde. (Die in den beiden erwähnten Ausstellungen präsentierten Künstler mit ihren CC-Videoinstallationen sind oben und im Materialteil dokumentiert.) Die verschiedenen Formen der individuellen und kollektiven Paranoia, die damit verbundenen „black budgets“ und nicht zuletzt die grundlegenden Fragen der Motivation zur Überwachung wie der Besitzschutz wurden dort retrospektiv und aktuell behandelt, auch im Hinblick auf die neuen Überwachungsformen, die sich in der Folge der Medienentwicklung an den neuen Formen und Definitionen des Besitztums orientieren, wie die so genannte „dataveillance“.⁸⁹

Thomas Y. Levin, der Kurator der Ausstellung „ctrl Space“ am ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe 2002, fokussierte die Aufmerksamkeit auf neuere Formen der „dataveillance“, existent als biometrische Datenbanken (Levin 2001, S. 93/94), deren historische Quellen zurückverfolgt werden können bis hin zu (pseudo-)wissenschaftlichen Praktiken wie der Phrenologie oder „Schädeldeutung“ (Franz Joseph Gall, 1758–1828) und der Physiognomie oder „Antlitzdeutung“ (Johann Kaspar Lavater, 1741–1801) etc. Die am Schluss des vorigen Abschnittes über die AI und AL geforderte Vorsicht im Umgang mit der Deutung behavioristischer und „formaltechnischer“ Merkmale des Menschen und mit den Grauzonen des „Human Engineering“ bezieht sich auf den Umgang mit den entsprechenden Daten und ihre Kontrolle. Die Humangenetik sowie das „Neuro-“ und „Brainmonitoring“ sind weitere, auch künstlerische Forschungsaspekte, genauso wie „transhumane“ Bereiche wie die Bionik und Evolutionstechnik (vgl. Wilson 2002) und die hier nicht näher ausführbaren Fragen zum „Profiling“, bekannt vor allem aus der Kriminologie.

Die Dynamik der Datenerfassung und -kontrolle, verstanden als medientheoretische und -künstlerische Forschungsfelder, stieg mit der weltweiten Verbreitung des Internet erheblich an. Oben wurden die internetbasierten CC-Videoinstallationen nicht zuletzt aufgrund ihrer praktisch täglich steigenden Zahl in der Regel nicht berücksichtigt: Sie verdienen eine gesonderte Abhandlung und eine ebenso intensive Beschäftigung, wie sie für das vorliegende Buch erforderlich war. (Das Kriterium für eine CC-Videoinstallation wie die „point-to-point“-Verbindung als Unterschied zwischen potenziell interaktivem „Closed Circuit“ und eine Interaktion ausschließenden Einweg-Ausstrahlung im Sinne von „Open Circuit/Broadcasting“ darf nicht vergessen werden, genauso wie die hier vorgenommene Definition der „Installation“ als eine auch physische Entität, was zu dem Ausschluss von Kunstwerken führen muss, die nur im „Cyber-space“ angesiedelt sind.)

Die künstlerische Behandlung der „Big Brother“-Phänomene im Internetbereich wie die Webcam-Installation von Jenny (vgl. Rötzer 2000, S. 192) oder Andrea Zapp und anderen hier angesprochenen Künstlern können an dieser Stelle nur als Querverweis auf das letzte hier zu besprechende Forschungsfeld, „Telekommunikation“, erwähnt werden.

Michael Naimark, dessen im Jahr 2002 vorgestelltes „Antiüberwachungslasersystem“ unten besprochen werden soll, arbeitete seit den siebziger Jahren mit computerbasierten Systemen zur Datenerfassung und u. a. auch an der Herstellung von kartographischen und navigierbaren Datenbanken und -installationen. Diese Arten von datenbankbasierten Medieninstallationen ohne Einbeziehung visueller Schnittstellen – Jeffrey Shaw gehört zu den „Klassikern“ in diesem Genre – mussten ebenfalls im vorliegenden Buch weitgehend ausgespart werden, auch wenn sie gerade das hier angesprochene Forschungsfeld inhaltlich und künstlerischmethodologisch sinnvoll ergänzen würden. Die „Anti-Surveillance Products“ einschließlich der Karten mit den installierten Überwachungssystemen (<http://www.mediaeater.com/cameras/>) und Weblinks zu vergleichbaren Künstlern, Aktionsgruppen und Projekten (<http://www.notbored.org/scp-links.html>) haben natürlich auch eine künstlerische Vorgeschichte (vgl. B. Beirne im historischen Überblick).

Steve Mann, dessen CC-Videoinstallationen ebenfalls im historischen Überblick besprochen werden sollten, gilt als Künstler-Pionier der Technologie tragbarer Computer (vgl. die Website(s) im Literaturverzeichnis), deren wichtiger Vorteil gegenüber den herkömmlichen Systemen sich auch durch ihr Ausweichen vor omnipräsenten Überwachungsvorrichtungen manifestieren sollte: Die von S. Mann avisierte wachsende „networked community“ von Inhabern tragbarer Computerausrüstung bietet aus seiner Sicht das Potenzial eines alternativen Überwachungsszenarios:

“Such a networked community offers an alternative to the proliferation of government surveillance cameras throughout many cities, particularly in the UK. Even in the US, the city of Baltimore, Maryland, is experimenting with ubiquitous video surveillance to watch over citizens’ activities. Two hundred cameras are being installed in the downtown business district as an experiment in crime prevention [...] Clothingbased computing with personal imaging will blur the boundaries between seeing and viewing and between remembering and recording. Rather than narrowing our focus, living within our own personal information domain will enlarge our scope through shared visual memory that enables us to ‘remember’ something or someone we have never seen.” (Mann URL)

Richard Kriesche, ein Medienkünstler der ersten Stunde, äußerte einen kulturkritischen Zweifel gegenüber der umfassenden Datenerfassung und -kontrolle:

„Die Illusion von der Möglichkeit des allumfassenden Archivierens und Speicherns sämtlicher Daten, Fakten und Aufzeichnungen, sprich aller nennens- und nicht-nennenswerten Einheiten der menschlichen Gedächtnisleistung, macht sich im Zeitalter der unbegrenzten elektronischen Speicherkapazitäten breit. Immer schwieriger erscheint es, mit den unbegrenzten Datenmengen selektiv umzugehen, sich nicht im Fluß der Zeichen und Symbole vom ursprünglichen Interesse zu entfernen oder sich zu verlieren. Zwischen Suche und Versuchung! [...] Der Glaube an

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

die permanente Abrufbarkeit von Information unterbindet die Fähigkeit der Kontemplation, das identitätsstiftende Nachvollziehen und Rekonstruieren des real Erlebten und Erfahrenen.“ (Kriesche 1996)

Die Kunstwerke, verstanden als „Manifeste individueller und kollektiver Erinnerung“, stellen für Kriesche die prägenden Faktoren der kulturellen Identität dar:

„Deren Entmaterialisierung im Datenraum läßt aber umgekehrt auch Werke entstehen, die wieder den verschütteten Fähigkeiten des Erinnerens nachspüren. Der Mensch und seine subjektive/individuelle Bestimmung, seine Wahrnehmung von/ für Geschichte und Kultur wird zum wesentlichen Bestandteil künstlerischer Projekte.“ (ebd.)

Chris Dodge, ein junger Künstler, dessen CC-Videoinstallationsarbeiten auch im hier vorgelegten historischen Überblick vorgestellt werden sollen, verband den gegenwärtigen „digitalen“ Zustand direkt mit dem „Phänomen“ der Überwachung:

“Although we are converging on a ubiquity of computation on a large global scale, we still face unanswered questions of what it means to ‘be digital’. In a way, we are always under surveillance in the digital world. Our interactions are recorded through computational means, transmitted, and then reconstructed at a remote location. Whether through the use of a keyboard, mouse, or CU-SeeMe technology, we are transmitting an essence of ourselves over the continuous landscape of data networks. Therefore, surveillance technology and the Internet can form a deconstructionist platform.” (Dodge 2002).

Der Einsatz der Technologie für die „technologiefremden“ Zwecke ihrer eigenen Dekonstruktion und für eine (jedoch nicht „technologiefremde“) Besinnung auf die Qualitäten und Potenziale des nicht nur silikonbasierten sondern auch „altmodischen“, kohlenstoffbasierten Lebens steht dabei im Visier des jungen amerikanischen Künstlers:

“We are living in an increasingly disembodied age, where the physical body can be examined, transmitted, and replicated with great ease, bridging both time and space. What is lost in such an environment is the urgent qualities of the ‘now’ as we are given the power and the tools to alter the immediacy of existence. While we can transfer a projection of ourselves, such as our video image or audio voices, technology does not help to communicate the subtle experiences of life. We can only transmit a variety of media surfaces that can attest to the significance of our emotions and thoughts. Others can see us in joy, hear the doubt in our voices, but the transmitter and receiver of these experiences are always held at a removed distance. In particular, when we choose to employ technology as the carrier of these human emotions, we are placed at a detached position, becoming a third-person that is given a false sense of objectivity.” (ebd.)

William Bogard stellte in seinem Buch „The simulation of surveillance. Hypercontrol in telematic societies“ (1996) eine in ihrer Klarheit mutige und m. E. nicht ganz abwegige Parallele zwischen den digitalen „Simulationstechnologien“ und der Überwachungskontrolle auf. Die

These besagt, dass die Computerisierung seit dem Zweiten Weltkrieg zu einer gewaltigen Ausweitung der Überwachungsdimension und zur Ausbildung von „Überwachungsgesellschaften“ beigetragen habe (Bogard 1996, S. 3).

“Technologies of simulation are forms of hypersurveillance control, where the prefix ‘hyper’ implies not simply an intensification of surveillance, but the effort to push surveillance technologies to their absolute limit. That limit is an imaginary line beyond which control operates, so to speak, in ‘advance’ of itself and where surveillance – a technology of exposure and recording – evolves into a technology of preexposure and pre-recording, a technical operation in which all control functions are reduced to modulations of preset codes [...] Simulation technology, from the perspective I adopt here, is part of what I will call the imaginary of surveillance control – a fantastic dream of seeing everything” (ebd., S. 4/5).

Aus der Fülle der weiter unten besprochenen und auch im Materialteil aufgeführten CC-Videoinstallationen können auch an dieser Stelle einige ausgewählte Beispiele aufgeführt werden. Die Vielfalt auch dieses Forschungsfeldes spiegelt sich in der Vielzahl der einsetzbaren Visualisierungstechnologien in Form von elektronischen Kameras, die von winzigen Kameramodulen und Videomikroskopen über thermale und Infrarotkameras bis hin zu den industriellen Überwachungsgeräten reicht. Im Bereich der Datenerfassung und -kontrolle werden die CC-Videoinstallationen für Interventionen im öffentlichen Raum/Institutionen als orts- und zeitspezifische Arbeiten konzipiert, sie konzentrieren sich ferner auf die Überwachungsmodelle („Panopticon“-Modelle), auf die Aufnahmen von „Zeitspuren“ und die Verwertung des Verhaltens von Menschen oder Tieren oder aber auf die versteckte Überwachung in Form von „Fanginstallationen“⁹⁰, wie sie oben im Zusammenhang mit dem ersten Forschungsfeld, dem Subjekt/Objekt-Verhältnis, dargestellt wurden.

Weiter gefasst lassen sich hier auch die so genannten „fake“-CC-Videoinstallationen anführen, diejenigen, die ein CC-Videoverhältnis nur vorgeben, um u. a. eine gezielte psychologische Wirkung bei den Betrachtern zu erzielen.

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Fred Forest (F)	„L’Archéologie du présent“ (1973) „Le petit musée de la consommation“ (1973) „La famille vidéo“ (1976)
Bill Viola (USA)	„Bank Image Bank“ (1974)
Steina Vasulka (ISL/USA)	„Machine Vision“ (1976)
Antoni Muntadas (ESP/USA)	„Bars“ (1977) „La Sala de Control“ (1996)
Ichiro Tezuka (J)	„CATV im Apartmenthaus“ (1977–1978)
Peter Weibel (A)	„Der Wächter als Bandit“ (1978) Zentralsparkasse, Wien 1978
Jud Yalkut (USA)	„Video Vectors: Dayton Convention Center“ (1984)
Dieter Froese (D/USA)	„Not a Model for Big Brother’s Spy-Cycle“ (1983) „Hear-Say (Hören-Sagen)“ (1988)

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Bill Beirne (USA)	„Rumor & Innuendo“ (1979) „You Connect the Dots ...“ (1991) „Something's in the Air“ (1995)
Howard Fried (USA)	„The Museum Reaction Peace“ (1978) (3. Version von 1986 für das Whitney Museum in New York, nicht ausgeführt)
Julia Scher (USA)	„Security by Julia“ (1988 ff.)
Richard Kriesche (A)	„Räumliche-elektrische-elektronische Skulptur“ (Videodemonstration Nr. 23) (1981)
Tony Labat (CUB/USA)	„Fool's Paradise“ (1985) „David und Goliath“ (1989)
Graham Smith (CAN)	„Orientation“ (1982)
Katsuhiko Yamaguchi (J)	„Video Spectacle: Future Garden“ (1984) „The Invention of Morel“ (2. Version) (1998/1991)
Ottmar Hörl (D)	Öffentliche CC-Videoinstallation, Galerie ak, Frankfurt (1983) „Movement of no return“ (1990)
Kain Karawahn (D)	„Kamera über Berliner Mauer“ (1988)
Dara Birnbaum (USA)	„Rio Videowall“ (1989)
Robert Cahen (F)	„Allée de Liège“, Lille (1995)
Niels Bonde (DK)	„Input/Output“ (1995) „I never had hair on my body or head“ (1997)
Andreas Köpnick (D)	„Das dritte Auge“ (1993/94)
Achim Mohné (D)	„Limitierte Entblößung“ (1996) „Lies like Truth“ (1999) „Zu Ihrer eigenen Sicherheit“ (2000)
Darko Fritz (HR)	„End of the Message“ (1995–98)
Kentaro Taki (J)	„Security as a Cage“ (2001)
Tomohiko Saito (J)	„8 Viewpoints“ (2001?)
Robert Adrian (CAN/A)	„Culture Control“ (2001)
Daniel J. Ashes (NL)	„Set Up: Ashes Security“ (2001)
Céleste Boursier-Mougenot (F)	„Videodrones“ (2001)
Maria Blondeel (B)	„Time Lapse“ (2002)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

2.6 Telekommunikation

Dieses weit gefasste medientheoretische und -künstlerische Forschungsfeld lässt sich wie seine bislang formulierten Pendanten nur im gegenseitigen Bezug aufeinander kunsthistorisch und -theoretisch darstellen. Eine künftige „Geschichte der Telekommunikationskunst“⁹¹ wird natürlich viel mehr leisten als nur diejenige Werke erfassen müssen, welche mit visuellen Schnittstellen arbeiten und eine „point-to-point“-Verbindung herstellen. Im Fokus der Betrachtung werden im Folgenden vor allem die Schnittstellen zwischen den medien- und kommunikati-

onswissenschaftlichen Ansätzen und den „klassischen“ wie aktuellen kunsttheoretischen und -praktischen Konzepten und Projekten zum Thema „Telekommunikation“ stehen.

Das Thema der Telekommunikation hat für die Geschichte der Medienkunst eine kaum zu überschätzende Bedeutung. Die „Datenerfassung“ – so viel wurde oben ersichtlich – impliziert im visuellen Bereich in ihrer extremsten Form den eben zitierten phantastischen Traum „of seeing everything“ (Bogard 1996, ebd., S. 4/5). Zu seinen logischen Konsequenzen gehören die Telekommunikation und die darauf aufbauenden Theorien der „Telepräsenz“, „Teleimmersion“ mit einem Zielzustand des „being everywhere“ in den so genannten „telematischen“ Gesellschaften.

Die oben vorgelegte, zunächst auf dem einfachsten technischen Input/Output-Verhältnis basierende Definition von CC-Videoinstallationen ermöglicht einen strukturierteren Einblick in das konkrete und relevante Geschehen, ohne den Fehler zu begehen, die Telekommunikationskunstwerke im Allgemeinen, mit all ihren technologischen und konzeptionellen Unvereinbarkeiten, unter eine weitere (in sich notwendigerweise undifferenzierte und semantisch überfrachtete) Wortneuschöpfung subsumieren zu wollen. Die Neologismen und die Neuentdeckungen alter Begriffe, belegt mit neuen Konnotationen, führten mit zu einem Diskussionsstand, der durch eine wechselseitige Nichtbeachtung verschiedener theoretischer und künstlerischer Ansätze gekennzeichnet ist. Der auf den problematischen Inhalt/Form- und Kunst/Kommunikation-Gegensätzen aufgebauten Argumentation von Kritikern der „telekommunikativen“ Kunst steht häufig eine diametral entgegengesetzte Apologetik ihrer Befürworter gegenüber. Es ist nicht die Aufgabe dieses Kapitels, einen Beitrag zu der pro-etcontra-Debatte zu liefern oder gar „wissenschaftlich neutral“ „zu vermitteln“. Die hier vertretene historisch-theoretische Position ergibt sich einerseits aus der Kritik bekannter künstlerischer und theoretischer Entwürfe, andererseits bleibt sie bewusst in der Reichweite der vorgestellten CC-Videoinstallationen. Ein Grund für diese „Einschränkung“ ist die Absicht, auch in diesem Aufgabenkreis der Medienkunst die Relevanz der CC-Videoinstallationen historisch nachvollziehbar zu belegen.

Die Begriffe „Communications Art“⁹² „Telematic Art“⁹³, „Transinteractivity“⁹⁴, „Telepresence“⁹⁵, z. T. auch „Esthétique de la Communication“⁹⁶ reflektieren zum Beispiel die inhaltlichen Ansprüche an die Medienkunst, die sich mit dem hier aufgestellten formaltechnischen Untersuchungsfeld der CC-Videoinstallationen nicht restlos decken und die natürlich auch in ihrer Intention mit der Diversität der oben vorgestellten künstlerischen Projekte nicht gänzlich übereinstimmen können.

Nichtsdestotrotz lassen sich insbesondere im Lebenswerk einiger Künstler und Netzaktivisten der ersten Generation die Hintergründe der Entwicklung der Kunst im Kontext der Telekommunikationstechnologien zurückverfolgen. Aldo Tambellini, Fred Forest, Roy Ascott und Don Foresta gehören unbedingt dazu.

In seiner Thematisierung des Zeit-Raums als kritische Praxis unterstreicht Fred Forest die parallele Existenz der „Erscheinungswelt“ und einer Vielzahl virtueller Welten und die Rolle der Künstler in diesem Prozess der Sichtbarmachung neuer Perspektiven (Forest 1993, S. 350): Die Kunst mit elektronischen Medien verlagere den Schwerpunkt der Aufmerksamkeit von der Objektfixierung auf die Beziehungen, was eine der wesentlichen Eigenschaften der „Kommunikationsästhetik“ ausmacht. „Phänomenologisch“ gesehen erstreckt sich ihre Horizontlinie jenseits des Sichtbaren und Materiellen, und sie weist zugleich auch auf ihre traditionell gese-

hen außerästhetischen – epistemologischen und intersubjektiven – Motivationsquellen hin, die Forest ausführlich in seinen frühen Schriften über die „soziologische Kunst“ und das „soziologische Video“ beschrieb. Die Aufgabe der soziologischen Kunst sei es, die Entfremdungsarten aufzuspüren und bloßzustellen, und dies geschieht über konkrete Situationen, welche die Bedeutung von sozialen Ereignissen erlangen sollen. Über solche „Animationen“, in denen das Publikum als integrale Komponente des Ereignisses fungiert, sollten die eng definierten Grenzen der „objektfixierten Kunst“ gesprengt werden, die jetzt als ein Forschungsfeld mit breiter gesellschaftlicher Basis definiert werden sollte (Forest 1986, S. 109). Die „Animationen mit Video“ – auch in Form der oben vorgestellten CC-Videoinstallationen – machen es möglich, die Kommunikation als ein entscheidendes Element in allen Gesellschaftssystemen mit geeigneten (Tele-)Kommunikationsmedien zu thematisieren, den „Empfänger“ faktisch auch zum „Sender“ zu machen und damit das oben besprochene Subjekt/Objekt-Verhältnis mit all seinen erkenntnistheoretischen und anderen Konsequenzen zu relativieren. Es ist deshalb nur konsequent – und steht in Übereinstimmung u. a. mit der gleichzeitigen Position von Joseph Beuys zum gleichen Thema –, wenn Forest die Existenz der „Videokunst“ negiert und das Medium Video nicht als künstlerisches, sondern als „intersubjektives“ und „epistemologisches“ Mittel und „Medium der Erforschung gesellschaftlicher Realität“ definiert (ebd., S. 111).

Die neuen Lebens-, Betätigungs- und Forschungsfelder, die sich durch die neuen Kommunikationstechnologien und -netzwerke erschließen, gehören zum vielseitigen und kontinuierlichen Engagement von Don Foresta, der sich klar gegen den gegenwärtigen, kommerziellen „Medienbarbarismus“ ausspricht, als eine der wichtigen Ursachen für den Niedergang kultureller Werte; auch hier bieten die Telekommunikationsmittel eine u. a. künstlerische Plattform, einen „neuen Raum“ für Gegenentwürfe (z. B. D. Foresta). In diesem Sinn ist es als konsequent anzusehen, wenn dem Vorbereiter des World Wide Web, Tim Berners-Lee, ein Ehrenpreis der „ars electronica“ verliehen wird. Aus den oben genannten Gründen kann dieser inzwischen enorm angewachsene Bereich – auch nicht auf die „point-topoint“-CC-Videoinstallationen beschränkt – hier nicht behandelt werden: Neben den bereits in früheren Kapiteln und im Literaturverzeichnis angeführten bibliographischen Angaben weise ich auf die wachsende Zahl wissenschaftlicher Abhandlungen, z. B. Dissertationen, zum Thema hin, genauso wie auf im Internet verfügbare Quellen und Datenbanken mit weiterführenden Links.⁹⁷

An dieser Stelle können nur wenige Hinweise auf die Vorgeschichte der „Telekommunikationskunst“ und auf die erforderlichen Begriffsklärungen als Einstieg in die Materie angeführt werden. Die Geschichten und Vorgeschichten von entsprechenden technologischen Innovationen einerseits und Kunstwerken und deren kulturkritischen „Präfigurationen“ andererseits können hier ebenfalls nicht näher analysiert werden: Die Entdeckungen und Patente, wie diejenigen des Amerikaners George R. Carey (u. a. „Téletroscope“) und Ayrton und Perry in England aus den siebziger Jahren des 19. Jahrhunderts ermöglichten bereits – wie die von Carey mit Hilfe von Selenium-Fotozellen konstruierte Selenium-„camera obscura“ – die Realzeitübertragung des elektronischen Bildes. Die Beiträge von M. Senlecq, M. Victor Meunier, Thomas A. Edison u. a. aus der gleichen Zeit, das „elektrische Teleskop“ von Paul J. G. Nipkow (1860–1940) von 1884 (vgl. Website im Literaturverzeichnis) sind nicht nur in der Fachliteratur und in Fachperiodika, sondern auch in älteren (Abramson, 1974 [1955]) und neueren historischen Publikationen (Lange, vgl. mehrsprachige Website in: Lit.) gründlich behandelt. Das Fernsehen in der Kunst seit 1879 wurde ausführlich im Band „TV Kultur“ (Hrsg. Herzogenrath/

Gaehetgens/Thomas/Hoenisch) dokumentiert.

Die bislang publizierten kürzeren Überblicke und Chronologien der „Telekommunikationskunst“ von R. Ascott (1991, 1998 u. a.), E. Kac (1992, 1997), G. Prado (1994, 1997 u. a.), A. Matuck, H. Grundmann (1984), K. O'Rourke (1991, 1993 u. a.) und die einschlägigen im Internet veröffentlichten Zeitfolgen (z. B. E. Gidney, vgl. Lit.) sind sich grundsätzlich darüber einig, dass die ersten Medienkunstwerke in diesem Kontext in den siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts entstanden sind. Die fehlende Übereinstimmung in der Definition der „Telekommunikationskunst“ wirkt sich natürlich auf die gesetzten Prioritäten und „Erstrechte“ und genauso auf die hier vorgenommene, auf die CC-Videoinstallationen reduzierte Auswahl aus. Die Schlüssigkeit und Integrität der entsprechenden Geschichten und Vorgeschichten hängt nicht zuletzt auch mit den abgegebenen oder ausgelassenen Begriffsklärungen zusammen:

Der von Roy Ascott geprägte und in Verbindung zur Telekommunikationskunst stehende Begriff der „dispersed Authorship“ (1989, vgl. Ascott URL) kann in der Tat als eine der prägenden Eigenschaften vieler telekommunikativer Projekte anerkannt werden. Dabei handelt es sich allerdings um kein Spezifikum *telekommunikativer* Kunst, sondern eher um die Gemeinsamkeit aller Ausdrucksformen, bei denen ein kooperatives, partizipatives Verhalten vorausgesetzt wird. Die „verteilte Urheberschaft“ ist auch nicht (nur) als Antwort auf den „Tod des Autors“, auf die strukturalistischen und poststrukturalistischen Denkansätze der sechziger und siebziger Jahre des 20. Jahrhunderts – also kulturell oder gar geographisch – festzumachen, auch bzw. gerade weil sich Ascott in seiner künstlerischen Arbeit ausdrücklich auf Roland Barthes bezieht.⁹⁸

Die spezifischen Leistungen der telekommunikativen und aller anderen Kunstformen können am besten eingeschätzt und gewürdigt werden, wenn ihre Genealogie im Zusammenhang mit den Technologien und Kunstkonzepten dargestellt werden, aus denen sie entwickelt worden sind. Die konstruierten empathischen Gegensätze des „Neuen“ und „Alten“ gehören zwar zur Tradition aller Emanzipationsversuche und sind als solche in ihrer pointierten Form verständlich, jedoch nicht akzeptierbar, wenn die historischen und geographischen Zusammenhänge verklärt werden und das tatsächliche Geschehen nur sehr selektiv einbezogen oder gar der (immer strategisch motivierten) „Amnesie“ überantwortet wird. Um am Beispiel zu bleiben: Wenn Frank Popper die Verdienste von Roy Ascott für das Feld der „Telematik“ aufführt, hebt er ausgerechnet die innewohnende Eigenschaft des Mediums Video hervor – seine interaktionsbildende Disposition von Closed-Circuit-Videokonfigurationen:

“The outstanding artist and theoretician in the field of telematics, Roy Ascott, has put too good use the central feature of the video system, its ability to facilitate interaction via the electronic space of computer memory and beyond the normal constraints of time and space that apply to face-to-face communication.” (Popper 1997, S. 124)

Die tatsächliche Leistung des britischen Künstlers und Theoretikers liegt jedoch weder in der „Entdeckung“ der interaktiven Potenziale des Videomediums im Sinne eines Anspruchs auf das „Erstrecht“, noch in ihrer bloßen „Appropriation“ im Sinne eines „üblichen“ Benutzers: Die Vision einer allumfassenden (Tele-) Kommunikation und die entscheidende Rolle der Künstler und der Technologie in der Verwirklichung einer solchen, ihrer Natur entsprechend nicht

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

„schärfer“ einzugrenzenden Vision – dies sind die eigentlichen Leistungen Ascotts, die in erster Linie auf der visionärtheoretischen und auch auf der künstlerischen Ebene anzuerkennen sind.

Karen O'Rourke zeigte eine differenzierte Betrachtung im Hinblick auf die hier in die Definition von CC-Videoinstallationen eingebaute Unterscheidung zwischen „open“ und „closed circuit“ (und folglich auch auf die hier berücksichtigten telekommunikativen Kunstwerke):

„Im Fernsehen kann ein Sender Millionen von Empfängern erreichen, wohingegen die Telekommunikation eine isomorphe Beziehung zwischen den Anwendern aufbaut [...] Das Telefonieren, wie es die Kinder spielen, illustriert deutlich diese isomorphe, einzelne Kommunikation.“ (O'Rourke 1993, S. 89)

Die „isomorphe“ telekommunikative bzw. telematische Beziehung ist das, was ich oben als „point-to-point“-Verbindung bezeichnet habe, eine Eigenschaft, in der sich das *Potenzial* von mehreren elektronischen Medien (Radio, Fernsehen, Internet) widerspiegelt. Die *aktuelle* Nutzung dieser interaktiven Potenziale kann letztlich als das einzige formaltechnische, an dieser Stelle unvermeidbar auch inhaltlich-strategisch begründete Spezifikum von „telekommunikativen“ CC-Videoinstallationen angesehen werden. Die Ambivalenz des Subjekt/Objekt-Verhältnisses, der daraus entstehenden „Wirklichkeitskonstruktionen“, „Verhaltensmuster“ und „Datenerfassung und -Kontrolle“ überträgt sich auf die von Anfang an medial „eingebaute“ Ambivalenz der „Präsenz“ und „Absenz“ des Subjektes/Objektes und seiner medialen (Re-)Präsentation.

„Diese Medien bringen entfernte Gesprächspartner in die paradoxe Situation, zugleich anwesend und abwesend zu sein [...] Wie bei einem Großteil der Videokunst und, bis zu einem gewissen Grad, dem Live-Fernsehen, werden das Medium und seine Vermittlung sowie seine technologischen Einschränkungen zu einem integrierten Bestandteil des Werks. In vielen Fällen ist es nicht mehr möglich, zwischen dem übertragenen Objekt und seiner Übertragung zu unterscheiden“ (ebd., S. 91).

Die von O'Rourke mit dem Begriff „Telematik“ bezeichnete *computerunterstützte* Telekommunikation und Telekommunikationskunst definiert sich in ihrer Abgrenzung vom Fernsehen (im Sinne von „open circuit“/„broadcasting“/Einwegausstrahlung) und auch dadurch, dass sich das übertragene Material nicht mehr auf ein „Original“ bezieht. Der rezeptionstechnisch nur als graduell zu bezeichnende Unterschied zwischen der zeilenförmigen, pixelförmigen und numerischen Codierung des Eingangssignals wird zur Grundlage der „telematischen“ Interaktion erklärt, was zur Folge hat, dass die *analogen-videobasierten* Werke mit dem gleichen Effekt nicht als „telematisch“ berücksichtigt werden sollen. Der vorliegende historische Überblick liefert eine große Zahl von Beispielen, die das Gegenteil beweisen: Die Kontinuität des „Zerlegungsprinzips“ zwischen dem analogen und digitalen Code zeigt sich ebenso wie die rezeptionstechnischen Argumente als gemeinsamer Nenner auch von „telekommunikativen“ CC-Videoinstallationen.⁹⁹

Kathy Rae Huffman erkannte unter vielen anderen diese Kontinuität:

“Live television and satellite performances were designed to combine two or more places. Spaces were first attempted by artists under the concept of event and

spectacle. Interactive and live broadcasts were, however, usually closed circuit, or broadcast to a limited number of homes or limited market." (Huffman 1996, S. 204)

Die Phänomene der (wörtlich genommenen) Tele-Vision, Tele-Matik, Tele-Pathie, auch TeleKinese etc. stehen, wie es auch Rosalind Krauss in ihrer psychologischen Interpretation des Mediums Video zugab, in direkter Verbindung mit den frühen CC-Videoinstallationen:

"Yet with the subject of video, the ease of defining it in terms of its machinery does not seem to coincide with accuracy; and my own experience of video keeps urging me toward the psychological model [...] when Freud lectures on the phenomenon of telepathic dreams, he tells his audience that the fact insisted upon by reports of such matters is that the dreams occur at the same time as the actual (but invariably distant) event" (Krauss 1978 [1976], S. 45).

In den Telekommunikationskontext gehören die zusammen mit ihren konkreten Quellen zu behandelnden Begriffe wie die „telematische Kunst“, die Roy Ascott in den achtziger Jahren auch durch eigene künstlerische Telekommunikationsprojekte geprägt hat. Ascotts Auffassung globaler Netzwerke und ihres Einflusses auf die Kunst, Gesellschaft und die Ausbildung einer „telematischen Kultur“ und „verteilten Urheberschaft“ können als eine auf die Telekommunikationstechnologie angewandte Auffassung aufgefasst werden, welche von Marshall McLuhan auf die Medien insgesamt und die elektronischen Medien insbesondere Mitte der sechziger Jahre bezogen wurden. Der Slogan McLuhans „Medium is a Message“ könnte in Bezug auf Ascotts Theorie in „Interface is a Message“ umgeschrieben werden (vgl. Ascott 2001a, S. 313). Ascotts optimistische Auslegung des technologischen Fortschritts ist zugleich entsprechend gekennzeichnet durch die oben diskutierte Rhetorik der „Befreiung von interaktiven Systemen von der Tyrannei des Keyboards, Joysticks und Mouse“ (Ascott u. a.) mit Mitteln wie „natural“, „intuitiv“, „human“ etc. Interface (vgl. u. a. Sommerer, Fleischmann, Fisher u. v. a.).

Ein besonders populär gewordener Begriff, der hier deshalb etwas ausführlicher behandelt werden soll, ist die „Telepräsenz“. Eduardo Kac bezeichnete damit eine Phase seiner künstlerischen Arbeit, die nach der frühen Phase der „Telekommunikation“ folgte, in der u. a. die auch weiter unten erwähnten SSTV [„slow scan television“]-Projekte realisiert wurden (vgl. den historischen Überblick und den Materialteil). Die nach 1989 entstandenen Arbeiten, vor allem die Installationen unter Verwendung des mit CC-Videokamera ausgestatteten und fernsteuerbaren „Ornitorrinco“-Roboters, wurden dann „Telepresence Art“ getauft. Es ist interessant zu beobachten, aus welchen Gründen Kac, der auch explizit sein kritisches Misstrauen den Metaphern gegenüber geäußert hatte,¹⁰⁰ an dieser Stelle doch einer derart starken Metapher der „Telepräsenz“ beistimmt:

"The Art of Telepresence creates a unique context as a way to produce an open and engaging experience that manifests the cultural changes brought about by remote control, remote vision, 'telekinesis' and real time exchange of audio-visual information." (Kac 1993, S. 148).

Sowohl in dieser Phase als auch später im Rahmen seiner „Transgenic Art“ behält Kac konsequent solche theoretischen wie praktischen „Inkonsequenzen“ bei, die deutlich machen,

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

dass die kulturkritischen Aspekte (Verteilung von Ressourcen, Kulturklischees etc.) eine starke Antriebskraft seines künstlerischen Schaffens geblieben sind. In einer Interpretation seines „Ornitorrinco“ und der auch internetbasierten CC-Videoinstallation „Rara Avis“ spricht Kac ausdrücklich vom Thema „identity and alterity“ (Kac 1996, vgl. Lit.).

“This image of ‘the different’, ‘the other’, embodied by the telerobotic Macowl, was dramatized by the fact that the participant temporarily adopted the point of view of the rare bird. This piece created a self-organizing system of mutual dependence, in which local participants, animals, a telerobot, and remote participants interacted without direct guidance, control, or external intervention [...] The merger of local ecology with the cybersphere was perceived in varying ways by viewers and participants worldwide, depending on the kind of access they had. This clearly suggested that the mediascape – the highly technological environment in which we live – modulates and defines our perception of reality. Which makes us realize the inequalities promoted by technology, and, more importantly, that reality is negotiation, and that it is never the same for everybody.” (ebd.)

Die vom Koautor von „Ornitorrinco“ Ed Bennett in Bezug auf „Rara Avis“ aufgestellte Gleichung der so genannten „personal telepresence“ mit der „point-to-point“-Televerbindung kann ohne Einschränkung mit der hier abgegebenen formaltechnischen Definition von „telekommunikativen“ CC-Videoinstallationen identifiziert werden.¹⁰¹ „Ornitorrinco“ „Gastspiel“ in Finnland (vgl. historischer Überblick) unterstreicht die hier angesprochenen kulturkritischen Aspekte in der Arbeit von Eduardo Kac.¹⁰²

Die oben formaltechnisch klar definierte CC-Videoinstallation, die eigentlich immer auch eine „telekommunikative“ Installation ist, bietet einen geeigneten Einstieg in die Genealogie der medialen „Telepräsenz“: Eine Reihe von auch hier dokumentierten Arbeiten mit vernetzten CAVEs und vergleichbaren Ausstattungen (Penny, Sandin, Sermon etc.) ermöglicht die Ausarbeitung einer Vergleichsdatenbank und folglich den Zugang zu einer nüchternen Abschätzung der diesbezüglichen Qualitätsfragen.

Auch in Bezug auf die technologische Geschichte der „Telepräsenz“ besteht aus kunst- und medienhistorischer Sicht nach wie vor Klärungs- und Ergänzungsbedarf:

Scott S. Fisher entwickelte im Rahmen seiner VR- und HMD-Forschung in den späten achtziger Jahren am NASA-Ames Research Center in Mountain View/Kalifornien das oben angesprochene V.I.E.W.-System (The Ames Virtual Environment Workstation), das auch zwei Mini-CC-Videokameras verwendete, womit ein stereoskopisches Fern-Sehen und eine entsprechende Steuerung möglich war (vgl. Fisher 2001 [1989], S. 243). Inspiriert u. a. durch die „Sensorama“ von Morton Heilig und HMD von Ivan Sutherland – zwei inzwischen zum Kanon gewordene Vergleichsbeispiele der VR-Geschichte (vgl. u. a. Rheingold 1991) – beschrieb Fisher einige Stationen der „Evolution of Personal Simulation and Telepresence Environments“ (ebd., S. 24), die auch die Entwicklung von stereoskopischen Filmen der frühen fünfziger Jahre sowie verschiedene kommerzielle Projektionssysteme mit einschloss. Einige stereoskopische Systeme, die als künstlerische CC-Videoinstallationen konzipiert worden waren, werden im vorliegenden Buch vorgestellt und gewürdigt, wie z. B. das „binokulare stereoskopische Videosystem“ von Alfons Schilling (1973, vgl. Lit.: Schilling; Weibel) oder „Displaced Perspective“

von Graham Smith (1983). Es sind frühe und bislang wenig beachtete Arbeiten, die zusammen mit anderen noch „nicht entdeckten“ Pendanten auf eine kunsthistorische Valorisierung im Kontext der ansonsten offensiv erforschten stereoskopischen Visualisierungstechniken des 19. Jahrhunderts (Jonathan Crary, auch Tania Regina Fraga da Silva u. a.).

Darüber hinaus besteht der Bedarf, die Geschichte der „Simulationstechnologien“, insbesondere des 19. Jahrhunderts, also derjenigen Medien, welche vorproduziertes Material (Malerei, Fotografie) zur Erschaffung von Illusionseffekten und entsprechenden „immersiven“ Erzählungen verwendet haben (Panorama), in ein verständlicheres Verhältnis zur Geschichte der Visualisierungstechnologien im Sinne von Tele-Vision zu rücken. Die in der vorliegenden Untersuchung unternommene Unterscheidung zwischen „live“ und „vorproduziert“ ermöglichte erst eine in sich schlüssige Definition von CC-Videoinstallationen, was wiederum einen modellhaften und repräsentativen Einblick in diesen wichtigen Teil der Medienkunstgeschichte der letzten ca. 40 Jahre gestattet hat. Eine vergleichbare, auf das Kriterium „Realzeit“ bezogene Darstellung der Visualisierungs- und Simulationstechniken im künstlerischen Gebrauch der Moderne würde die beispiellose Dynamik der Kunst der letzten 200 Jahre klarer erscheinen lassen und zweifellos von manchen stil- und gattungsspezifischen Kanons und Klischees der Kunst- und Mediengeschichte befreien.

Die „topische Wirklichkeit“ der Ereignisse (Virilio 1997 [1990], S. 31), wie sie infolge der Entwicklung von Telekommunikationsmitteln bei jeglicher Verzögerung zu einer Omnipräsenz, einem „rasenden Stillstand“ gewachsen ist, wurde durch die „Telepräsenz“, insbesondere mit Hilfe der Telerobotik (K. Goldberg u. a., vgl. die unten zu besprechenden Beispiele), „personalisiert“ und bis hin zum „personal tele-embodiment“ (E. Paulos) gesteigert, um letztlich in der „Teleimmersion“¹⁰³ (J. Lanier) ihren vorläufigen Höhepunkt zu erreichen. An dieser Stelle können nicht alle Formen und Nuancen sowie künstlerische und andere Forschungstrends im Bereich der sog. „Telepresence“ ausgelotet werden, auch aufgrund ihrer (Nicht-)Relevanz für die vorliegende Historie (vgl. dazu Wilson 2002, S. 469 ff.). Die hier im Literaturverzeichnis angegebenen Titel von Ken Goldberg, Eric Paulos und Stephen Wilson, die Websites und die sich dort befindenden weiterführenden Links gestatten ein erweitertes Studium dieses interessanten Themas, das mittlerweile auch mit einem wissenschaftlichen bzw. erkenntnistheoretischen Suffix versehen ist: „Telepistemology“ (Goldberg, Paulos, ebd.). In der zitierten Dissertation von E. Paulos (2001, vgl. Paulos URL/Diss) befindet sich eine weiterführende Bibliographie zu den historischen „Telepresence“-Systemen, die z. T. auch explizit angeführt werden, wie z. B. das radioferngesteuerte Boot von Nikola Tesla von 1898 etc.

Die in der Einleitung dieses Buches angesprochene, aus der Perspektive von Vilém Flusser gestellte Proxemik-Frage, die Frage nach Nähe und Distanz, zeigt sich als eine äußerst schwierige und trotz zahlreicher Begriffsklärungen unter beharrlichem Quellenbezug nicht weniger interpretationsabhängige. Nichtsdestotrotz lässt sich an dieser Stelle mit Sicherheit die These aufstellen, dass die medien- und kunsthistorische Frage der Telekommunikation, Tele-Vision und „Tele-Präsenz“ (genauso wie die Fragen zu den übrigen angesprochenen Forschungsfeldern) anhand aller vorgelegten CC-Videoinstallationen präziser gestellt und genauer beantwortet werden kann. Die immer noch, insbesondere für die „newcomer“ in der Medienkunst, relativ undurchschaubare Terminologie erfordert weiterhin eine permanente Überprüfung an den Exempeln, und im Hinblick darauf ist auch die entsprechende Aburteilung des Begriffes „Telepresence“ durch Margaret Morse zu verstehen:

2 Closed-Circuit Videoinstallationen: Ein theoretischer Einblick

“Even in the culture that prizes speed and instantaneity, some discourses such as hearings and trials must revert to duration for the event to occur at all [...] Interactive control of the image and consequently remote control of the world is called telepresence, or, as it is known less oxymoronically in many European contexts, telematics [...] It also reminds us that to consider imaging systems in isolation from each other doesn't make sense. What is television without the counterpoint of camcorders in Eastern Europe in 1989? What is the Gulf War without global surveillance and military imaging systems?” (Morse 1998, S. 23).

Die oben in Verbindung mit der Position von K. O'Rourke erwähnte „Telematik“ – verstanden als ein Gemisch aus Telekommunikation, Informatik und Automatik (vgl. S. Nora/A. Minc [1978]) – habe ich ausdrücklich aufgrund ihrer streng gezogenen Grenze zwischen (analogen) Signalen und (digitalen) Daten in Frage gestellt, nicht zuletzt dank der in dieser Studie gewonnenen Perspektive, dass künstlerische und kunsthistorische, rezeptions-technische und -ästhetische und viele andere Gründe dafür sprechen, die dadurch ersichtlich gewordenen Kontinuitäten nicht den wenigen, ohnehin theoretisch-rhetorischen Fragen zum Opfer fallen preiszugeben. Die sensible Verbindung zwischen der Kunst- und Mediengeschichte und Zukunftsforschung, orientiert an der faszinierenden „Gegenwart“ und „Realzeit“ der CC-Videoinstallationen, findet schließlich ihre „natürliche“ Grenze und erreicht zugleich eine neue Qualität in den internetbasierten Medieninstallationen.¹⁰⁴

Wie bei den übrigen Forschungsfeldern, können auch hier CC-Videoinstallationen „inhaltlich“ eingegrenzt und zueinander in Beziehung gesetzt werden: Die SSTV-(slow scan)-Installationen, Projekte und Performances sind chronologisch die frühesten Arbeiten aus dem „telekommunikativen“ Bereich. Die Art der telekommunikativen Verbindung zwischen den Input- und Output-Geräten kann als ein rein formaltechnisches Klassifikationskriterium genommen werden: Die Mikrowellen-, Radio-, Kabel- (Standleitung, Telefonleitung, Fernsehexperimente etc.), Satellitenverbindungen und z. T. auch die „point-to-point“-Internetverbindungen („Konferenzen“) gehören zum breiten Repertoire der Telekommunikationskunst, in der visuelle Schnittstellen – die elektronischen Kameras – eingesetzt werden. Damit ist natürlich wie in all den anderen Bereichen noch nichts über die Qualitätskriterien der künstlerischen Projekte ausgesagt, aber es steht außer Zweifel, dass der entsprechende „Dialog“ und die Einbeziehung der Einschränkungen der jeweiligen Technologie in das Konzept eine wesentliche Qualität darstellen. Einige Beispiele:

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Les Levine (USA)	„A.I.R.“ (1970)
Dan Graham (USA)	„Halifax Experiment“ (1971) „Production/reception (piece for two cable TV channels...)“ (1976) „Local Television News Program Analysis For Cable Television“, 1978 (mit Dara Birnbaum)
Douglas Davis (USA)	„Electronic Hokkadim“ (1971, keine CC-Videoinstallation, u. v. a.)
Bill Viola (USA)	„Localization“ (1973)
Bernd Kracke (D)	„Translocation/Transmission – Ornament der Masse“ (1980) „Transmitted Sculpture I“

...

Künstler/-in	CC-Videoinstallation
Jean-Louis Boissier (F)	„Plissure du Texte“ (1983, keine CC-Videoinstallation)
Jud Yalkut (USA)	„Video Vectors: North America“ (1984)
Nobuya Suzuki (J)	„Touch with the forest as a Boundary Side“ (1998)
Keigo Yamamoto (J)	„Art Crossing“ (Satellite Art) (1988) „Satellite Art Festival Fukui City-New York“ u. v. a., vgl. Materialteil
Eduardo Kac (BR/USA)	„Conversation“ (1987) „Interfaces“ (1990) Ornitorrinco-Projekt (1989–1996) – untersch. Ausführungen
Ken Feingold (USA)	„where I can see my house from here so we are“ (1993–94)
Richard Kriesche (A)	„Art Sat“ (1991)
JoAnn Gillerman (USA)	„Kundalini and Baseball“ (1993)
Robert Adrian (CAN/A)	„Tunnel Vision“ (1997)
Christin Lahr (D)	„Displaced Persons II“ (1999)

(u. v. m., vgl. unten und auch Materialteil [DVD])

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Zu Aufbau und Gliederung

Der vorliegende historisch-geografische Rückblick basiert auf dem Versuch, die Einzelarbeiten möglichst präzise zu erfassen, um dadurch die Leistung und Bedeutung der Künstler und Künstlergruppen in ihren jeweiligen Kontexten besser einschätzen zu können. Die Präzision der – expliziten wie impliziten – Einschätzungen ergibt sich aus der Vielfalt bekannter horizontaler (geografischer: lokaler, nationaler, regionaler und internationaler) und vertikaler (historisch-chronologischer) Querverbindungen. Sie ermöglichen zwar – wie in der Einleitung angekündigt – noch keine verbindlichen qualitativen Einzelaussagen, erlauben aber eine vorläufige Klassifizierung unter dem Gesichtspunkt sich herauskristallisierender, ineinander greifender kunst- und medientheoretischer Problemkomplexe: Subjekt/Objekt-Verhältnis, Wirklichkeitskonstruktionen, Systemmodelle und Verhaltensmuster, Spielkonzepte und Lernprozesse, Datenerfassung und -kontrolle sowie Telekommunikation.

Die vertikale/chronologische Teilung in drei „Dekaden“ (von ca. 1966 bis ca. 1976, ca. 1977 bis ca. 1989 und ca. 1990 bis 2002) orientiert sich an vielfältigen gesellschaftspolitischen, wissenschaftlichen, technologischen, theoretischen, künstlerischen und anderen „Umbrüchen“, die als Stationen der fortwährenden historischen Kontinuität aufgefasst werden.

Relativiert oder bestätigt wird dieses vertikale Raster durch die horizontale/geografische Teilung in drei politisch, ökonomisch und kulturell zusammengehörige Gebiete von Amerika, Europa und dem pazifischen Raum. Sie sollen die Möglichkeiten und Grenzen der jeweiligen künstlerischen Produktion, Rezeption und Distribution reflektieren.

Nach dem Grundsatz der Abhängigkeit der Chronologie von der Topologie gelten auch umgekehrt die möglichen nationalen oder regionalen Schlussfolgerungen nur in ihrer Relation zur historischen Zeitachse. Diese allgemeine Aufgabe der Erschließung von Zusammenhängen und Wechselwirkungen der technologischen und künstlerischen Entwicklung gilt es im Folgenden insbesondere im Hinblick auf die Closed Circuit Videoinstallationen zu untersuchen.

Die Lösung dieser allgemeinen Aufgabe setzt bestimmte methodologische Schritte voraus: erstens die rezeptionstheoretische und kunsthistorische Anerkennung der Instanzen „Betrachter“ und „Interpret“. Zweitens die medial entscheidenden Erzeugungsregeln der Werke, die in den jeweiligen historischen und technologischen Kontexten untersucht werden sollen. Drittens wird ein Versuch unternommen, die betreffenden Phänomene nachvollziehbar zu beschreiben und womöglich auf eine einfache Formel zu reduzieren. Diesem Versuch liegt die Absicht zugrunde, der weitgehenden Zerlegung von hochkomplexen Phänomenen mit dem Resultat einer unüberschaubaren Menge unlesbarer Daten eine weitgehend anschauliche, wenn auch gelegentlich unscharfe oder inkonsistente Erfassung möglicher Sichtweisen entgegenzusetzen.

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

3.1.1 Amerika

Einführung

Die einschneidende gesellschaftspolitische Entwicklung in den USA in der Mitte der sechziger Jahre spielte sich auf dem Feld der Zivilrechte ab. Der Marsch auf Washington vom 28.08.1963 und die anschließende Rede von Dr. Martin Luther King jr. an den Treppen des Lincoln Memorial stellten einen symbolischen Höhepunkt im Kampf gegen die Rassendiskriminierung dar.¹⁰⁵ Zwei Jahre später erhielten die Afroamerikaner das Wahlrecht. Die militärische Intervention der USA in Vietnam (1964–1973) löste eine Welle der Antikriegsdemonstrationen aus, mit denen auch M. L. King zwischen 1967 und seinem Tod am 04.04.1968 assoziiert worden war. Der Anti-Vietnamkriegsmarsch auf das Pentagon von 1967 markierte einen Gipfel in der Friedensbewegung.

Die „sexuelle Revolution“, die Frauenbewegung und der Feminismus erlebten zur gleichen Zeit, zwischen 1967 und 1975, ihren Zenit.

Eine breite Front an Alternativen zur offiziellen Politik und zum privaten Leben machte sich durch alle Gesellschaftsschichten bemerkbar. Der Harvard-Absolvent Dr. Timothy Leary (1920–1996) wurde zu einer der Leitfiguren der Hippie-Bewegung. Seine Maxime „Turn on, Tune in, Drop out“ wurde zum Sinnspruch einer Generation, deren Glaube an die direkte Demokratie, Medienoptimismus, Esoterik und auch radikale Gesellschaftsentwürfe einen Gegenvorschlag zum Aufrüstungswettbewerb, Kolonialismus und Ressourcenmissbrauch verkörpern wollte. Der ökonomische und technologische Vorwärtstrend führte zur Entwicklung der Medientechnologie, der in der Herausbildung von neuen Kommunikationsstrukturen und Kunstformen eine herausragende Bedeutung zukam. Das in den fünfziger Jahren entwickelte Prinzip der Magnetaufzeichnung des audiovisuellen Materials gab seit Mitte der sechziger Jahre den Gruppen und Individuen außerhalb des industriellen und institutionellen Bereichs erstmals die Möglichkeit, eingreifend und in Realzeit am gesellschaftspolitischen Geschehen teilzunehmen und Alternativmodelle sowie ästhetische Konzepte mit Hilfe des Mediums Video auszuarbeiten. Das von „Sony“ für den amerikanischen Markt für ca. 1.100 \$ zugelassene „Portapak“ (Videokamera und -rekorder) 1967 brachte diesen tiefgreifenden medialen Einschnitt. Bis heute gehen die Meinungen in der Einschätzung der Bedeutung dieses Ereignisses für die Medienkunst auseinander. Die Isolierung von medialen und anderen Variablen steht zwar in einem prinzipiellen Widerspruch zur Erfassung von eher „ganzheitlichen“ Geschichtsströmungen, das aufeinander Beziehen von parallelen Ereignissen stellt jedoch die verlässlichste und zugleich flexibelste Rasterungsmethode für die späteren Schlussfolgerungen dar. Die inhärenten Eigenschaften des ersten audiovisuellen „Realzeitmediums“ und die aufgezeichneten realen Zusammenhänge bedingten sich gegenseitig nicht nur in der Herausarbeitung neuer künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten.¹⁰⁶

Die Wissenschaft und Erkenntnistheorie um 1966 stand ebenfalls im direkten Spannungsverhältnis zur aktuellen medialen Entwicklung. Die Veröffentlichungen von Marshall McLuhan, vor allem seine Idee über die (nicht nur) elektronischen Medien als Erweiterungsinstrumente der menschlichen Sinneswahrnehmung und über die Perspektiven eines globalen Dorfes, hinterließen einen unmittelbaren Eindruck auf die kanadischen und US-amerikanischen Künstler.

1966 erschienen in Paris die einflussreiche Theorie von Jacques Lacan über das „Spiegelstadium“ und das Hauptwerk Michel Foucaults, „Die Ordnung der Dinge“. Einen direkteren Einfluss in den USA erfuhr jedoch die situationistische Theorie von Guy Debord (1931–94), deren Idee von „ästhetischen Aktionen“ sich auch im künstlerischen Umfeld Ende der sechziger Jahre niederschlug. 1966 veröffentlichte Edward T. Hall in den USA seine Untersuchungen über das menschliche Verhalten im Raum („The Hidden Dimension“) und beschrieb auf vergleichbare Weise den Menschen als ein Kontaktwesen, dessen Grenzen über seine Haut hinaus im sozialen Umfeld erst spürbar und wirksam werden (vgl. Torcelli 1996, S. 83). Im Hinblick auf die Medienkunst und Ästhetik haben zweifellos auch die Schriften von R. Buckminster Fuller, Gregory Bateson und nicht zuletzt von Jack Burnham einen bedeutsamen Einfluss auf die heranwachsende Künstlergeneration geübt. Insbesondere Burnhams Buch „Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century“ (1968) beschrieb den Paradigmenwechsel von der traditionellen zu einer systemisch und kybernetisch inspirierten Kunst, die sich durch die Einbeziehung von neuen Technologien und ihren interaktiven Potenzialen auszeichnen soll. Burnham machte keinen Hehl daraus, dass ihn die Versäumnisse der universitär praktizierten Kunstgeschichte (Riegl, Lipps, Worringer) zur Erarbeitung einer neuen Ästhetik gezwungen hätten.¹⁰⁷ Selbst bis Mitte der sechziger Jahre als Künstler tätig, hob Burnham die entscheidende Rolle der ökonomischen und kulturellen Kontextualisierung der Kunst hervor; zugleich plädierte er für eine in ihrer idealen Form als esoterisch zu bezeichnende Technokunst und zeigte die Grenzen vergleichbarer Theorien seiner Zeit auf. Nichtsdestotrotz übten Burnhams Grundsätze über die Kunst einen starken Einfluss auf die kommenden Künstlergenerationen aus, sie wurden immer wieder aufgegriffen und weiterentwickelt. Ein gutes Beispiel sind seine Vorschläge für die anthropomorphen Roboterskulpturen, die insbesondere in den neunziger Jahren einen Aufschwung im Rahmen der Künstlerproduktion erleben konnten.

Die steigende Konsumkultur und Serienproduktion fanden Anfang der sechziger Jahre ihren Ausdruck in der Pop Art und im Minimalismus, gefolgt von verschiedenen Ausprägungen des Konzeptualismus und Postminimalismus sowie Land Art. Die frühen intermediären und performativen Kunstformen, Happenings, Fluxus-Aktionen und Events, Videotheater und ambitionierten Gemeinschaftsprojekte zwischen den Künstlern und Ingenieuren (E.A.T. – Experiments in Arts & Technology) führten in relativ kurzer Zeit zur Festigung des Realzeitlichen in veränderbaren Zusammenhängen, des „Theatralischen“, wie es Michael Fried in seinem Essay „Art and Objecthood“ von 1967 mit negativer Konnotation bezeichnet hatte.

Die eher mit dem Formalismus assoziierte Sensibilität der Minimal Art übte jedoch auch, nachdem sie ihren Scheitelpunkt um 1966 erreicht hatte, einen ungebrochenen Einfluss auf die kommende Künstlergeneration aus (vgl. Pincus-Witten 1974, S. 8). Gerade aus dem minimalistischen „phänomenologischen“ Zugang verschob sich die Aufmerksamkeit vom Objekt auf den umgebenden Raum und die weiteren vorhandenen, auch medialen Wahrnehmungskonditionen (vgl. Iles 2001, S. 33). Die kollaborativen Kunstaktionen, Improvisation und offenes Ende sowie der ephemere Charakter von „Werken“ und Aufführungen zielten in zunehmendem Maße auf den Prozess und die daraus resultierende „unmittelbare“ Erfahrung von neuen Ausdrucksformen, darunter auch „Installationen“ (vgl. Apple 1981, S. 5).

Eine der Folgen der Verfestigung von neuen, „instabilen“ Kunstformen war die durchgreifende Infragestellung des Status des traditionellen „Bildes“, der durch die neuen Technologien

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

wie Video und Holographie im Installationskontext auch medial und physisch nicht mehr eindeutig entschieden werden konnte. Die projizierten elektronischen Bilder im „synkretischen Raum“ (R. Morris) stellten mit Nachdruck die unauflösbare Interpenetration der Perzeption und des Perzipierenden unter Beweis (vgl. Anderson 2001, S. 27). Thomas McEvilley bezeichnete die Zeit zwischen 1966 und 1970 als die kritischen Jahren der Kunstgeschichte (McEvilley in: Anastasi/McEvilley 1989, S. 3), die auch Lucy R. Lippard in ihrem Buch „Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972“ ausführlich – wenn auch unter Ausschluss vieler Medienkunstwerke – dokumentierte. Die intermediäre und interdisziplinäre Arbeit zeigte sich besonders deutlich an den Überschreitungen der Gattungsgrenzen zwischen der „bildenden“ Kunst und experimenteller Musik- und Theaterformen. 1966 gründeten Robert Ashley, David Behrman, Alvin Lucier und Gordon Mumma die Gruppe „The Sonic Arts Union“, die als stellvertretend für die damals aktive „New Music“-Szene angeführt werden kann. Ebenso wie die darauf folgenden frühen Videoaktivisten schloss sie aleatorische, realzeitliche und alltägliche Komponenten in ihre Aufführungen ein (vgl. Kyander 1996 und A. Lucier 1995). Sie gehört zum Einflussbereich von John Cage, der wiederum unter der Einflussnahme der Lehre des Zen-Botschafters in der westlichen Welt, Daisetz Teitaro Suzuki (1870–1966), stand.

Eine Reihe von Ausstellungen in den USA bot in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre die Plattform für die junge Medienkunst. Das von Charlotte Moorman (1933–1991) ins Leben gerufene New York Annual Avant-Garde Festival (1963–1980) war zweifellos das bekannteste Forum für die experimentellen Kunstformen, das seit 1967 auch Video mit einschloss. Die Lichtperformances und -ausstellungen gehörten zum festen Bestandteil der Kunst dieser Zeit. Howard Wise (1903–1989), damals wichtigster individueller Förderer der elektronischen Kunst einschließlich Video, organisierte 1967 die Ausstellung „Festival of Lights“ in seiner Galerie in New York und veranstaltete im gleichen Jahr eine weitere mit dem Titel „Light/Motion/Space“ im Walker Art Center in Minneapolis. James Harithas, Direktor des Everson Museum of Art in Syracuse (N. Y.) und eine weitere Förderfigur der frühen Videokunst, organisierte zusammen mit Jasia Reichardt 1968 die wichtige Wanderausstellung „Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts“.¹⁰⁸ Die Ausstellungen „Intermedia '68“ in der Brooklyn Academy of Music (Kurator: John Brockman), „The Machine as seen at the End of the Mechanical Age“ im Museum of Modern Art 1968 (Kurator: Pontus Hulten), „Software“ im Jewish Museum 1970 (Kurator: Jack Burnham) und „Information“ im Museum of Modern Art 1970 – alle in New York – sind nur einige der Höhepunkte, die im Folgenden diskutiert oder durch weitere Ausstellungsereignisse ergänzt werden sollen. Der medientechnologische Optimismus und Erfindungsgeist und die heftigen Reaktionen gegen das „offizielle“ Fernsehen standen in diesen Jahren nicht im Widerspruch zueinander. Dies zeigen besonders deutlich die frühen Videoausstellungen der ersten Hälfte der siebziger Jahre, die ebenfalls in diesem Kapitel besprochen werden sollen.

Der Abzug von amerikanischen G.I.s aus Vietnam 1973 und die damalige Rezession und Ölkrise leiteten eine Abwärtslinie in der ausgiebigen, bis dahin einmaligen staatlichen Förderung der Medienkunst ein. Die darauf folgenden Konferenzen – „Open Circuits: The Future of Television“ im MoMA in New York¹⁰⁹, „Video and the Museum“ im Everson Museum, Syracuse, N. Y. und die entsprechende Konferenz in Kanada (1974) – sind als Nachspiel einer aufregenden Pionierzeit der Medienkunst anzusehen, die in der zweiten Hälfte der siebziger

Jahre in eine äußerlich ruhigere, aber für die darauf folgende Entwicklung der rechnerunterstützten Kunst äußerst wichtige Phase eintreten wird. Eine parallele Entwicklung der inter- und multimedialen Kunst mit langfristigen Konsequenzen vollzog sich zeitgleich auf institutioneller Ebene. Im Herbst 1967 gründete Gyorgy Kepes, der frühere Mitarbeiter von Laszlo Moholy-Nagy, im „New Bauhaus“ in Chicago das Center for Advanced Visual Studies (CAVS) am M.I.T. in Cambridge, ein wichtiges Zentrum für die Kunst und Technologie, das ab 1974 von Otto Piene geleitet wurde. Es war auch das Gründungsjahr von „Experiments in Art and Technology“ (E.A.T), von dem hier ausführlicher berichtet werden soll. Zuvor möchte ich einen Künstler vorstellen, der bereits zu diesem Zeitpunkt Einzelausstellungen in Toronto und New York mit den wahrscheinlich ersten ausgeführten CC-Videoinstallationen in Nordamerika nachweisen konnte.

Die uneinheitlichen Anfänge

Levine, E.A.T., Kaprow

Ende September 1966 organisierte William Withrow, Direktor der Art Gallery of Ontario in Toronto, ein Seminar mit dem Titel „Would You Believe Pop?“, das die aktuelle Hochkonjunktur der Pop Art in Toronto und Kanada thematisierte.¹¹⁰ Zur gleichen Zeit fand am gleichen Ort eine Einzelausstellung von Les Levine, einem inzwischen in New York lebenden Kanadier irisch-jüdischer Herkunft, statt. Der dreißigjährige Künstler, der bereits durch seine „Disposables“ in Kunstkreisen bekannt geworden war¹¹¹, verwandelte die oktagonale Frank P. Wood Gallery auf der Südwestseite der Art Gallery in ein „immersives“ Environment *avant la lettre*. Diese CC-Videoinstallation bekam den Titel „Slipcover“.¹¹² Die Boden-, Wände- und Deckenoberflächen wurden mit einer spiegelnden Silberfolie überzogen. Die vor den Wänden installierten Metallboxen hielten die aufblasbaren, aus dem gleichen spiegelnden Silbermaterial gebauten Behälter, die sich mit Hilfe der dahinter befindlichen Elektromotoren immer wieder bis weit in die Mitte des Raumes ausspannten und zurückzogen.¹¹³ Im Zustand der weitesten Ausspannung reichten die riesigen, weichen „Raummembranen“ bis zu ca. vier Meter ins Zentrum des Oktogons, so dass nur Platz für eine Person übrig blieb (Kilbourn 1966).

Zudem wurden sechs Diaprojektoren mit je 36 Dias eingesetzt, um die Fotografien von Gemälden, die vorher in der gleichen oktagonalen Galerie aufgehängt worden waren, oder unterschiedliche Farbfelder zu projizieren. Im Korridor außerhalb der Galerie wurde eine CC-Videokamera installiert, deren LiveBilder von eintretenden Besuchern einige Sekunden später mit Hilfe eines angeschlossenen Videoprojektors innerhalb der Galerie projiziert wurden.¹¹⁴

Nach der Gesamtzahl von 11.630 Besuchern beurteilt (23.9–23.10.1966) kann Levines „Slipcover“ als Publikumserfolg bezeichnet werden (AGO 1966). In einem museumsinternen „Report on Slipcover“ erfasste Besucherreaktionen (vgl. ebd.) liefern einen guten Eindruck selbst über die „Qualität“ der Partizipationsvorgänge:

Die Reaktionen auf die spektakulären Vinylboxen reichten vom vorsichtigen Berühren über das Stoßen, Boxen und Kneifen (Kilbourn 1966) bis hin zum tatsächlichen Eintauchen – der physischen Immersion.¹¹⁵ Einige Anmerkungen aus dem „Report“ lassen darauf schließen, dass nicht nur die Kinder oder die zahlreichen Studenten des Ontario College of Art die Installation „Slipcover“ begeistert aufgenommen haben, sondern auch insbesondere die älteren Besucher:

„With respect to the two thousand children who saw the show, I can only say

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

that they enjoyed it to the point of hysteria [...] the elderly people who saw the show were delighted and visibly impressed by the whole experience. But more important, they did not question that piece [...] all were delighted to a point beyond words. It is interesting to note that Slipcover had two faces, that of awesome serenity when the people involved were few or exceptionally quiet, and another of audio-visual confusion which intensified proportional to the number of children involved in the piece.“

Die Meinung der Kritiker war dagegen geteilter. Während die einen das Environment nicht ohne Sympathie mit einem „Candyland“ oder „Fun House“ verglichen (Kilbourn 1966), fanden die anderen an den von „Slipcover“ geschaffenen Kontexten nur wenig Gefallen. Bereits am Tag der Eröffnung berichtete die Lokalzeitung „The Daily Star“ von der Ausstellung unter dem Titel „No electronics just bugs of boredom!“; insbesondere die äußeren Merkmale des Gesamt-Environments, die Erscheinung des Künstlers und die Parallelen zu Pop Art und Happening schienen Gegenstand der Attacke gewesen zu sein:

“There he was. Like the predictable apparition at a Happening, Les Levine, dressed in this suit made of soft, sexy silver-foil. He was looking like one of Andy Warhol’s plasticated Super Stars and being very quiet in his paper slippers. He was making like a Canadian Warhol who happens to live in New York [...] The image you get, after you are sufficiently alienated and de-humanized by Levine’s environment, is of a surrealistic art form that alternates between hot air and deflation.”

Einer der Gründe für die scharfe Beurteilung kann in einer politischen Motivation vermutet werden: Für die durch Pop Art aus New York „überflutete“, sich gerade in Entstehung befindende Kunstszene Torontos waren derartige spektakuläre Events wohl kaum erwünscht, auch wenn es sich um einen „einheimischen“ Künstler handelte, der in dieser Stadt seinen künstlerischen Weg zu bestreiten begann. Ein anderer Grund mag darin bestanden haben, dass der Kritik die brauchbaren Kategorien für ein derartig „immersives“ Environment fehlten; durch die Vergleiche mit Happening und Theater wurde versucht, die neuartige Qualität des zum Prozess gewordenen „Werkes“ und seine „Echtzeit“-Eigenschaften und daraus entstandenen interaktiven Potenziale zu umschreiben. Eine Art Eingeständnis der eigenen Anfangskonfusion und den Versuch einer „Wiedergutmachung“ brachte die erwähnte Zeitung zwei Wochen später in einer positiveren Kritik mit dem Titel „A little silver universe with forms of its own“ (Kilbourn 1966), mit dem Fazit:

“‘Slipcover’ works. First of all, it works because Les Levine has proved himself to be a meticulous craftsman [...] but there is also something of the magician, the fabulous wizard, in Levine which was first apparent in his early show at the Mirvish gallery and from which this show obviously flows.”

Während „Architecture Canada“ (11/1966, S. 23) über „Total Architect, Artist, Environment, Involvement“ berichtete, meldete sich sogar ein Kritiker in „Montreal Star“ (01.10.1966) aus Quebec, der in „Slipcover“ eine Antizipation des „Expo ’67“-Pavillons in Montreal feststellte. In ihrem Artikel „Slipcover: A Theatrical Place“ erkannte schließlich Barrie Hale die spezifische Leistung von Levines ungewöhnlicher künstlerischer Arbeit mit folgenden Worten an:

“The whole is theatrical in that the whole performs, including the spectators, who are reflected and rereflected in the work. But it is paratheatrical at the same time – it is continuous, does not deal with a set time-period, and does not, except through random coincidence, repeat a performance.” (Hale 1966)

Mit ihrer Unterscheidung zwischen „theatrical“ und „paratheatrical“ fand Hale einen Ausdruck für das eigentlich Außergewöhnliche und Neue an dieser Installation, das sich hinter den glänzenden Oberflächen des buchstäblich mit den spektakulären, „atmenden“ silbernen „Kissen“ überfrachteten Raumes verbarg – die auch auf die Besucher übertragene „Theatralität“, das Performative: ihre Einbeziehung ins „Werk“, das zu einem nicht wiederholbaren oder vorprogrammierten Prozess umwandelte und eine Art kontinuierlicher Gegenwart erzeugte, in der sich audiovisuelle und kinästhetische Interaktionspotenziale des Publikums mit ihren LiveBildern und „zum Leben erweckten“ Raumgrenzen entfalten konnten.

Mit Sicherheit hatten die zeitgenössischen Kritiker Recht, wenn sie darauf hinwiesen, dass „Slipcover“ unmittelbare Vorgänger im Werk Levines selbst gehabt hatte. Zwei Jahren zuvor hatte der Künstler in der David Mirvish Galerie eine Arbeit gezeigt, bei der die silbernen Wandteile auf einem silberglänzenden Fußboden aufgestellt und in bläuliches Licht eingetaucht wurden; Levine stellte darüber hinaus sein abgelehntes Projekt des Ontario-Pavillons für die Expo 1967 in Montreal aus. Die äußerliche Ähnlichkeit des bevorzugten Silbers mit den gänzlich in Alufolie eingewickelten oder mit silberner Sprühfarbe dekorierten Räumen von Andy Warhols berühmter „Factory“ in der East 231, 47th Street, in Manhattan oder seinen schwebenden Silberwolken (Leo Castelli Gallery 1966; „Air Art“ 1968)¹¹⁶, gezeigt als Teil der „Air Art“-Ausstellung (Kurator: W. Sharp), mag einen Vergleich anbieten. Sie fordern jedoch einen näheren Einblick in das jeweilige künstlerische (bzw. marktstrategische) Konzept und auch in die weiteren entsprechenden Übereinstimmungen und Differenzen. Hinsichtlich Warhols Vorliebe für den Surrealismus – Salvador Dalí war neben James Dean sein wichtigstes Vorbild – bestehen gewiss Parallelen bei Les Levine:

“I like surrealism, I say that right off the bat. I think that surreal art is the greatest art there is [...] it came back in abstract expressionism and it came back in pop art [...] I think surrealism is just another word for subconscious. It really is. The Slipcover piece is involved in both the conscious and the subconscious. I think it is possible for people to see things on two levels if they allow themselves to. I am sure that a lot of people are going to think that I have taken LSD, and that this theatrical place has to do with an LSD trip, but it is nothing like that. I have only been aware of conscious and subconscious levels of thinking.”¹¹⁷

Zu dem sorgfältig konzipierten und ausgeführten Äußeren und den dazugehörigen metaphorischen und psychologischen Meta-Ebenen kommt allerdings die mechanische und elektronische „Live“-Komponente von „Slipcover“ hinzu, die auch aus der Sicht des Künstlers die Gesamtrezeption entscheidend bestimmt hat:

“This visual and audio feed-back is the most important aspect of the work, as it creates extended human consciousness in the same way as sophisticated computers. The computer system is based on memory, and the computer extends its

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

own memory by the feed-back of information that it produces. The simultaneous vision of what was there and the immediate memory will create a scary, a peculiar sense of a reality which is more than real." (ebd.)

Durch die Positionierung der elektronischen Geräte, der projizierten Bilder und der Betrachter/Teilnehmer in einem „immersiven“ und zugleich reflektierenden Zeitraum gelang es Levine nicht nur, seinen Grundgedanken – „to feed back into the room an intrinsic memory of its older itself“¹¹⁸ – zu verwirklichen, sondern auch ein Kunstwerk als offenes System zu erschaffen.

In den nächsten beiden Jahren realisierte Levine (neben zusätzlichen Aufstellungen von „Slipcover“, darunter in der Architectural Lique in New York 1967) vier weitere CC-Videoinstallationen, deren interaktive Potenziale vorwiegend durch die Entwürfe von neuen Eingabemöglichkeiten im Sinne neuer Interfaces untersucht worden sind. Während „White Noise“ (1967) noch aus der direkten Gegenüberstellung des Publikums mit dem eigenen LiveFernsehbild in verschiedenen Ausschnittgrößen bestand, zog die CC-Videoinstallation „Electric Shock“ (Finch College, New York 1968) eine taktile Komponente mit ein, indem die Besucher durch die Berührung von offenen elektrischen Drähten den „geschlossenen Kreislauf“ zwischen der Videokamera und dem Monitor stören und beeinflussen konnten – unter der Inkaufnahme eines milden elektrischen Schocks.

„Photon Strangeness 4“ war der Titel einer CC-Videoinstallation aus dem gleichen Jahr, die im Museum of Modern Art in New York¹¹⁹ gezeigt wurde und in welcher Levine eine starke kinästhetische Komponente eingeführt hatte: Den Besuchern wurde gestattet, sich in einem Raum mit vierzig primitiven Robotern zu bewegen, die – je nach Position und Bewegung des Publikums – bestimmte „Verhaltensmuster“ zeigten, wie zum Beispiel das „Zurückschrecken“ vor dem sich nähernden Besucher, bestimmt durch die thermalen Sensoren, mit denen die Roboter ausgestattet worden waren.¹²⁰ Auch dieses Environment wurde durch zwei CC-Videokameras erfasst und auf einem Monitor abwechselnd wiedergegeben; das ein LiveBild entscheidend bestimmende Zufallsprinzip bekam hier eine zusätzliche Dimension durch die nicht vorhersehbaren Bewegungen der Kameras und durch die sequenzielle Schaltung beider Bildquellen bei der Bildwiedergabe.

Diese sehr experimentierfreudige Zwischenphase ging knapp zwei Jahre nach der Premiere von „Slipcover“ in eine neue über, als Levine am 10.09.1968 um 11 Uhr vormittags in einer Pressekonferenz in seinem Studio in 119 Bowery in New York „die erste kybernetische Skulptur“ mit dem Titel „Iris“ vorstellte (Levine, Press-Release, 10.09.1968). Levines bewusster Einsatz der Pressekonferenz als „Medium“ verdient im Zusammenhang seines Selbstverständnisses als „Mediensculptor“¹²¹ besondere Aufmerksamkeit: Es handelte sich um eine erneute Erweiterung der Palette distributiver künstlerischer Strategien, die der Künstler bereits mit seinen „Disposables“ einsetzte und die später u. a. in seinen Billboard-Campaigns (vgl. Levine/Nahas 1990) einen vorläufigen Höhepunkt finden werden. Die gedruckte Ankündigung der Pressekonferenz berichtete von „Iris“ als einer Auftragsarbeit und beschrieb sie folgendermaßen:

“‘Iris’ is a giant cybernetic eye which sees, sorts out what it has seen, and then projects the images it has digested. The ‘Seeing’ is done by three television cameras located in the center of ‘Iris’'s 7 ½ high, 5’ wide façade. The sorting and

‘thinking’ are accomplished by her temperature controlled memory. The results of this process are shown on six television monitors.”

Drei CC-Videokameras nahmen Bilder von Ausstellungsbesuchern auf, welche per Zufallsprinzip auf sechs Monitore (drei Reihen mit jeweils zwei Monitoren) übertragen wurden, die alle zusammen in einem gemeinsamen, mit zwei Neonröhren versehenen Gehäuse platziert worden waren. Die Monitore zeigten LiveBilder von Besuchern in drei unterschiedlichen Größen. Wie bei „Slipcover“ hob der Künstler auch bei „Iris“ das interaktive Potenzial der Arbeit deutlich hervor:

“The artist feels that ‘Iris’ only really becomes a work of art when it is seen – and sees. Thus the spectator and object become partners in the creation of a work of art. Rather than existing as an art object, ‘Iris’ is an art creator.” (Levine, Presseankündigung, 10.09.1968)

Gene Youngblood, der Autor von „Expanded Cinema“ – eines der ersten Klassiker unter den Büchern zur entstehenden Medienkunst – stellte dort die Faszination Levines „by the implication of self-awareness through the technologically-extended superego of the closedcircuit TV“ (Youngblood, S. 339) fest, zitierte aber auch die eigene, über die psychologische Wirkung hinauszielende künstlerische Absicht:

“All of television, even broadcast television, is to some degree showing the human race to itself as a working model. It’s a reflection of society, and it shows society what society looks like. It renders the social and psychological condition of the environment visible to that environment [...] That’s what ‘Iris’ does most of all, it turns the viewer into information.” (ebd., S. 339/340)

Levines nächste CC-Videoinstallation „Contact: A Cybernetic Sculpture“ (1969) kann als Nachfolger von „Iris“ betrachtet werden, der ebenso wie „Iris“ mit den unterschiedlichen Sichtgrößen der LiveBilder und Monitorfarben arbeitet, diesmal mit sechs Kameras und achtzehn Monitoren, installiert in einem doppelten, beidseitigen Gehäuse. Die restlichen, in den nächsten drei Jahren realisierten CC-Videoinstallation zeugen von einer gewissen Abkehr Levines von den Überlegungen und Einflüssen, die in den bisherigen CC-Videoinstallation zu sehen waren; sie bekamen einen stärkeren konzeptionellen Hintergrund, wurden zugleich auch näher an die eigene künstlerische und/oder private Situation gebunden: Für einen Individualisten wie Levine musste am Anfang der siebziger Jahre in New York – der Zeit der Blüte von (Video-)Künstlergruppen – die eigene, in gewisser Weise auch später beibehaltene, Außenseiter-Position besonders deutlich spürbar geworden sein.

Zu seinen letzten CC-Videoinstallation gehörten „Levine’s Restaurant“ (1969) und „A.I.R.“ – Artist-In-Residence (1970), beide mit Bezug auf das Privat Umfeld des Künstlers. Die letztgenannte Arbeit bestand aus achtzehn Monitoren, in denen die CC-Videobilder aus dem Atelier des Künstlers mit Hilfe der Mikrowellenübertragung im Jewish Museum in New York gezeigt wurden: Die historische Bedeutung dieser Ausstellung, deren Titel „Software“ Levine Pate gestanden hatte, schätzte der Künstler in der dort mehr als angedeuteten Abkehr von der Concept Art ein (Levine 2001). Die Einbeziehung von Metakommentaren setzte sich auch in Levines letzten CC-Videoinstallation „Train“, 1971 (Galerie Thelen, später Jollenbeck, Köln

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

1971) und „Chain of Command“ in der Fischbach Gallery in New York (1971/72) fort. Nach der Schließung der Fischbach Gallery im gleichen Jahr kam es zu keiner weiteren Realisierung einer CC-Videoinstallation von Les Levine. Seine frühen künstlerischen Experimente mit Elektronik gehören aus mehreren Gründen an den Beginn dieser Historie. Die der elektronischen audiovisuellen Rückkopplung beigemessene Bedeutung und der dazugehörige konzeptionelle Paradigmenwechsel vom „Werk“ zum „Prozess“ vollzieht sich in Levines Arbeit bereits bevor er 1965 angefangen hatte, mit Video zu arbeiten: Für die Marvel Jewelry Company in Toronto arbeitete er zunächst als „process designer“, in einem Bereich zwischen ästhetischem und industriellem Design, der für die Entwicklung von Geräten und die Bestimmung der Produktionsabläufe zuständig war (Levine in: Levine/Gigliotti 09.12.1999). Auch wenn Mitte der sechziger Jahre der Terminus „Installation“ noch nicht im allgemeinen Gebrauch stand, gelang es Levine dank der Einbeziehung von CC-Videokameras, die „Installationen“ im Sinne „selbsttätiger“ Dispositive oder „Stage-Sets“ zu schaffen, in denen zum ersten Mal die „kybernetische Vision“ („White Noise“, 1967; „Iris“, 1968) zum unmittelbaren Gegenstand der humanen Vision geworden war. Durch die Einbeziehung des Publikums und der entsprechenden „performativen“ oder „theatralischen“ Elemente in den Werk-Prozess wurden darüber hinaus die Interaktionspotenziale einer Kunst offen gelegt, welche die traditionelle Triade Produktion – Werk – Rezeption in einen kybernetischen Zirkel im Sinne P. Ryans (vgl. unten) einführt und die Kausalverhältnisse in dynamische, austauschbare Wechselverhältnisse setzt: Die „Rezeption“ wird zur „Produktion“, Zuschauer zum Teilnehmer, „Objekt“ zum „Subjekt“ und *vice versa*.

Die vorliegende Historie beschäftigt sich in erster Linie mit den künstlerischen Einzelleistungen. Sie können jedoch nur innerhalb dazugehöriger Zusammenhänge erfasst und eingeschätzt werden. Für die ersten „Medienkünstler“ der sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts galt es in der Regel, zunächst eine enge Zusammenarbeit mit den Ingenieuren und anderen Spezialisten zu etablieren; auch deshalb sind die Gemeinschaftsproduktionen und transdisziplinären Gemeinschaftsprojekte von besonderem Interesse. Ein Modellversuch dieser Art wurde im Januar 1967 durch Billy Klüver, Robert Rauschenberg, Fred Waldhauer und Robert Whitman ins Leben gerufen: „E.A.T. – Experiments in Arts and Technology“ (vgl. u. a. Langlois URL). Den Ausgangspunkt für E.A.T. markiert die in New York¹²² veranstaltete Performance-Reihe „9 Evenings: Theatre and Engineering“. Sie umfasste Arbeiten von Robert Rauschenberg, Robert Whitman, Steve Paxton, Alex und Deborah Hay, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Yvonne Reiner und Öyvind Fahlström. Auch wenn die Performances, Theatervorführungen und Sound-Installationen nicht zum Inhalt der vorliegenden Historie gehören, ist die Gesamtveranstaltung in diesem Kontext von hohem Interesse. Ein wichtiger Grund ist die gemeinsame technologische Basis für die meisten Ausführungen, ein vom Kurator der Veranstaltung Billy Klüver entwickeltes „TEEM“-System¹²³, das den Künstlern die Arbeit mit audiovisueller Rückkopplung – also theoretisch auch die Konzipierung von CC-Videoinstallationen – ermöglichte. Auch wenn sich „9 Evenings“ ausnahmslos auf die Theater- bzw. Performance-Ausführungen konzentriert und keine Installationen im Sinne unserer obigen Definition hervorgebracht hatte, waren die dort abgehaltenen, zum Teil spektakulären Ausführungen wahrscheinlich die erste Gelegenheit für das Publikum in den Vereinigten Staaten, die künstlerischen Arbeiten mit Verwendung von LiveVideo zu erleben.¹²⁴

Billy Klüver war nicht nur aufgrund seines „TEEM“-Systems der Dreh- und Angelpunkt von

„9 Evenings“: Seine Künstler- und Ingenieur-Vermittlerrolle zwischen den Bell Laboratories und der durch Robert Rauschenberg vertretenen Künstlergemeinschaft gab ihm seit 1960 die Gelegenheit, die Umsetzung vieler künstlerischer Ideen¹²⁵ nicht nur als Ingenieur zu begleiten, sondern auch mit seinen Lösungen entscheidend mitzuprägen. Warhols Idee von einer schwebenden Glühlampe, mit der er an Klüver herantrat, wurde so aufgrund der Ästhetik des vorgestellten silbernen Materials¹²⁶ spontan aufgegeben, und stattdessen entstanden seine berühmten „Silver Clouds“, die er zum ersten Mal 1966 in der Leo Castelli Gallery in New York ausgestellt hat. Auch in „9 Evenings“ gehörten die aus Polyethylen und Mylar gebauten, schwebenden Flugkörper zu den Attraktionen, wie zum Beispiel in Steve Paxtons Arbeit „Physical Things“ oder Öyvind Fahlströms „Kisses Sweeter Than Wine“. Einige dieser „unmöglichen Maschinen“ können einerseits äußerlich als Vorgänger von späteren, berühmten (z. T. aufblasbaren) Flugkörpern des belgischen Künstlers Panamarenko angesehen werden¹²⁷; andererseits wurden bereits Mitte der sechziger Jahre das verwendete Material und die entsprechende(n) Farbe(n) zum beliebten Element u. a. in der Mode dieser Zeit. Das gleiche Material benutzte kurz davor bzw. gleichzeitig Les Levine für sein oben beschriebenes „Slipcover“ nicht zum ersten Mal: Bereits 1964 hatte er es in seiner Ausstellung in der David Mirvish Gallery in Toronto verwendet.¹²⁸

Die damalige Nähe des jungen, vergleichsweise unbekanntes Künstlers Les Levine zum entstehenden E.A.T. und vor allem auch zu den entsprechenden Ideen spiegelt sich noch konkreter in seiner aktiven Beteiligung an vier von zehn Events der „9 Evenings“ wider: am 16.10. in „Vehicle“ von L. Childs (mit Dias), am 18.10. in R. Whitmans „Two Holes of Water – 3“ (als Performer), am 21.10. in „Kisses sweeter than Wine“ von Öyvind Fahlström (als Performer) und schließlich am 14. und 23.10. in R. Rauschenbergs „Open Score“ (als Kameramann). Les Levine wurde mit seiner gleichzeitigen Aktivität in New York und Toronto – seine Einzelausstellung in Toronto (23.09.–23.10.1966) lief zum Teil zeitlich parallel mit „9 Evenings“ (13., 14., 15., 16., 18., 19., 21., 22. und 23.10.1966) – zu einem aktiven Vermittler in relevanten Fragen der damals entstehenden Medienkunst in beiden Ländern. Insofern beginnt die Entwicklung von CC-Videoinstallationen zu einem Zeitpunkt, der noch vor der Ausbreitung von tragbaren Portapak-Videogeräten in den Künstlergemeinschaften in den USA und Kanada lag.

Die ersten, von E.A.T. ausgehenden Impulse im Sinne der Zusammenarbeit zwischen Ingenieuren und Künstlern waren wegweisend, hierüber sind sich die Historiker weitgehend einig. Über die Stärke und vor allem über die Dauerhaftigkeit dieser Impulse herrscht jedoch keine Einigkeit: Klüver berichtet, dass bereits 1968 in Amerika und Europa 33 lokale E.A.T.-Gruppen existierten; wenn man die spätestens seit September 1968 in Japan existierende japanische E.A.T.-Version von Fujiko Nakaya (aktiv auch in Indien und Australien) hinzufügt¹²⁹, kann durchaus von einem der ersten realisierten „globalen“ Netzwerke für Kunst und Technologie gesprochen werden. Teilt man jedoch die Gesamtzahl der E.A.T.-Aktivitäten durch ihr vor allem an Billy Klüver festzumachendes vierzigjähriges Bestehen, bleibt die Häufigkeit bzw. „Dichte“ der dazugehörigen Ereignisse relativ gering. Diese Tatsache ist nicht zuletzt auf den Umfang und Aufwand der Projekte zurückzuführen: Nach einer Vortrags- und Demonstrationsreihe für Ingenieure und Künstler im E.A.T.-Loft in 9 East 16th Street in New York 1968 und der Zusammenarbeit mit Pontus Hulten an seiner Ausstellung „The Machine“ im MoMA in New York im gleichen Jahr organisierte E.A.T. einen Kunstwettbewerb, dessen 140 Projektvorschläge in die Ausstellung mit dem symbolischen Titel „Some More Beginnings“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Experiments in Art and Technology“ einfließen. Eröffnet im November 1968 im Brooklyn Museum in New York, beinhaltete sie auch einige Entwürfe für CC-Videoinstallationen; Juan Downey z. B. realisierte in diesem Zusammenhang seine erste CC-Videoinstallation (vgl. unten).¹³⁰ Der Einsatz von CC-Videokameras im Installationszusammenhang war eine wichtige Komponente in den vergleichsweise spektakulären Ausführungen im Umfeld von E.A.T., einschließlich einiger weniger, auch allein agierender „Protomedienkünstler“ wie Les Levine.

Für die wichtigen Vertreter von Happening, Postminimal Art, Performance und Fluxus spielte dieselbe Technologie und die damit verbundene Möglichkeit der simultanen Aufnahme und Wiedergabe der unmittelbaren Realität eine wichtige Rolle zur Verwirklichung ihrer Konzepte. Während Levine in seinen CC-Installationen fast programmatisch im Sinne eines „Mediasculptors“ die ganze Bandbreite der Einsatzmöglichkeiten von CC-Videokameras demonstrierte, konzentrierte sich der allgemein als „Vater“ des Happenings¹³¹ bekannte Allan Kaprow (geb. 1927) vor allem auf die telekommunikativen Aspekte:

1966 realisierte er mit Marta Minujin und Wolf Vostell ein gemeinsames Happening in Buenos Aires, das über den Satelliten „Pajaro Volador“ zeitgleich in die USA, Argentinien und Deutschland übertragen worden ist (Instituto Torcuato Di Tella, Buenos Aires) (vgl. Breitwieser, S. 329). Bereits 1967 realisierte Kaprow sein erstes derartiges Projekt mit dem Titel „Watching“ (Gateway to the Arts, WCBS, New York). Das Projekt mit dem Titel „Hello“ von 1969 (WGBH, Boston, Massachusetts) bestand aus einer CC-Verbindung der Fernsehstation WGBH in Boston mit vier Örtlichkeiten im Raum Boston/Cambridge (M.I.T. in Cambridge, ein Krankenhaus und der Flughafen von Boston). Alle fünf Orte wurden durch 5 CC-Fernsehkameras und 27 Monitore miteinander verbunden. Eine Gruppe von Menschen bekam die Instruktion, vor den Kameras den Satz: „Hello, I see you“, auszusprechen, wenn sie im Monitor ihr eigenes Bild oder das Bild eines Bekannten sahen. Kaprow ordnete per Zufallsprinzip an, welche Kommunikationskanäle miteinander verbunden werden sollten (Kaprow schlug später auch eine interkontinentale, globale Version von „Hello“ vor, die jedoch nicht realisiert wurde¹³²). Die Arbeitsweise des Künstlers in seinen Happenings lässt sich in den beiden erwähnten CC-Videoinstallationen wiedererkennen, vor allem in der gewünschten Partizipation des (auch unvorbereiteten) Publikums an den öffentlichen Plätzen. Gleichzeitig zeigt die Verwendung von „Instruktionen“ im Sinne von „Partituren“ – also die Tatsache, dass der Künstler „Regie“ und Spielleitung in der eigenen Hand behält – eine gewollte, wenn auch oftmals chaotisch erscheinende Struktur (dazu vgl. Nöth 1972), die eigentlich eher in den Bereich des „Performativen“ bzw. „Theatralischen“ gehört (vgl. oben mein Definitionsvorschlag für CC-Videoinstallation in Abgrenzung zur Performance). Kaprow selbst unterteilte Mitte der siebziger Jahre seine eigenen Arbeiten in die Gruppen „Happenings“, „Events“, „Activities“¹³³ und „Broadcasts“ (Kaprow CV und Werkverzeichnis, A. Canepa Video Distribution Inc. 1976), wobei die beiden erwähnten Installationen in die letzte Gruppe eingegliedert wurden: Wichtig zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang, dass es sich bei den beiden „Broadcasts“ nicht um die Einwegausstrahlung im Sinne von „Broadcasting“ („open circuit“) handelte, sondern um eine Zweiwegkommunikation im Sinne des interaktiven Events („closed circuit“) (vgl. oben

mein Definitionsvorschlag für CC-Videoinstallation in Abgrenzung zu „Broadcasting“).¹³⁴

Bevor ich mich den CC-Videoinstallationen, Künstlern und Ereignissen aus dem Umfeld der „Videokunst“ der nordamerikanischen Ostküste zuwende, sollen an dieser Stelle einige besonders relevante Künstler der postminimalistischen und (post-) konzeptuellen Provenienz hervorgehoben werden, die sich durch ihre Leistungen und Aktivitäten auch in Kalifornien bereits um 1970 einen Namen gemacht haben. Der gegen den Illusionismus und den „buchstäblichen“ Raum der Malerei – diese „augenfälligsten Relikte der europäischen Kunst“ (Judd 1995, S. 68) – gerichtete „Mainstream-Minimalismus“ sah vor allem in der dritten Dimension, im wirklichen Raum, eine Möglichkeit, der anthropomorphen Bildsprache, ihrer hierarchischen Struktur und entsprechend willkürlichen Kompositionsweise zu entkommen. Die anderen Namen für diese Kunstrichtung – „ABC Art“, „Mini Art“, „Primarily Structures“, „Rejective Art“, „Cool Art“, „Reductive Art“ oder „Literalist Art“ – zeugen von der durchaus heterogenen Vorgehensweise und den unterschiedlichen Wirkeffekten innerhalb des „Minimalismus“, der auch die Kunstformen Tanz (Trisha Brown, Yvonne Rainer u. a.) und Musik (Philip Glass, Steve Reich u. a.) in sich aufnahm. Schon diese, teilweise in einer Tradition des sowjetischen Konstruktivismus stehende, nicht vorwiegend visuell, sondern eher „intermediär“ angelegte Sichtweise beinhaltete aus heutiger Sicht ein Erweiterungspotenzial, das sich logisch durch die „Concept Art“ zu den betont prozesshaften „Zeit-Raum“-Kunstformen Performance, Video und Videoinstallation weiterentwickelte. Vom logischen Neopositivismus des frühen Ludwig Wittgenstein („Tractatus logico-philosophicus“) abgeleitet (vgl. Held 1995), beschränkten sich die Minimalisten auf kaum über die Syntax der Artefakte hinausgehende Aussagen, deren Radikalität schon unter den Hauptvertretern der Minimal Art notwendige Korrekturen erfuhr: Sol LeWitt schuf in seinen „Paragrafen über die Conceptual Art“

„einen artistischen Ausweg aus den festgefahrenen Untersuchungen plastischer Elementarstrukturen, wie sie in der Minimal Art betrieben worden waren, und zugleich einen wichtigen Beleg für die engen Verknüpfungen zwischen Minimal Art und Conceptual Art“ (Honnef 1971, S. 7).

Die schon bei Marcel Duchamp einkalkulierte Wechselwirkung zwischen Künstler/Kunstwerk und Betrachter vollzog sich dort in einer „abgekühlten“ Form des „Vorhandenseins“ des ausgestellten Objekts, das möglichst keine über seine Präsenz hinausweisende sensuelle oder allegorische Aussage ausstrahlen sollte. Die dem „Post-Minimalismus“ zuzuordnenden Künstler (Richard Serra, Bruce Nauman, Eva Hesse, Richard Tuttle) mit ihrer provozierend deutlichen Auseinandersetzung mit der Nicht-Kunst und der Erforschung der Grenzen der künstlerischen „Grauzone“ in Bezug auf den gesellschaftlichen und allgemein-humanen Kontext brachten aber auch eine „verräterische“ Selbstbezüglichkeit ins Spiel (vgl. Schjeldahl 1995, S. 582), die wiederum eine Erforschung dessen, was Kunst ist und sein kann, in das Umfeld der (von den „Main-Stream“-Minimal-Künstlern abgelehnten) Subjektivität gebracht hat.

Die darin enthaltene Verschiebung des Interesses von einer objektbezogenen zu einer prozesshaften Kunst vollzog sich in den vielen „Zeit-Werken“ der Concept Art. Die schon in der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Minimal Art vorhandene Betonung von Zeitkomponenten in der Wahrnehmung beinhaltet in der Concept Art die in den Vordergrund getretene Ablehnung der visuellen Komponente als radikale Konsequenz der Ablehnung der formalistischen Ästhetik in den USA der vierziger bis sechziger Jahre (vgl. Foster 1995). Die für den Minimalismus und die Concept Art in die gleiche Richtung weisenden, oben angedeuteten theoretischen Vorlagen und die früheren „Living Sculptures“ (Piero Manzoni, Gilbert & George, Luigi Ontani u. a.), aber auch die Ansätze von Yves Klein und anderen führten allmählich zu den ersten, wenn auch unter Ausschluss der Öffentlichkeit vorgeführten (Video-)Performances von Bruce Nauman oder Joan Jonas Ende der sechziger Jahre.

Die ersten Auftritte der Body-Art- und Performance-Vertreter in Kalifornien Nauman, Sonnier, Acconci, Jonas, Sharp

Der Begriff „Art Performance“¹³⁵ wurde zum ersten Mal in den USA für die Aktionen von Vito Acconci, Bruce Nauman und Joan Jonas verwendet. Diese Künstler führten ihre Handlungen teilweise in für das Publikum verschlossenen Räumen durch, und die Video-Aufnahmen sind die einzigen übrig gebliebenen Dokumente dieser Entwicklung. Gleichzeitig entstanden die ersten „Atelier-Performances“, die ausschließlich für die Videoaufzeichnung bestimmt waren. Bruce Naumans Video-Stücke aus den späten sechziger Jahren („Revolving Upside Down“, „Beckett Walk“, „Stamping in the Studio“, „Walk with Contraposto“ [alle 1968] u. a.) und Acconcis spätere „Red Tapes“ (1976/77) sind nur die bekanntesten Beispiele. Insbesondere in der Person und Arbeit von Bruce Nauman lässt sich exemplarisch die an die Minimal, Concept und Performance Art geknüpfte Entwicklung verfolgen, die mit Videoperformances und -installationen fortgesetzt wird. 1968 nahm dieser Künstler an der zweiten Schau der Concept Art „One Month“ von Seth Siegelaub teil, in der die Werke weiterer wichtiger Concept-Art-Vertreter wie Andre, Kawara, Weiner, Wilson und anderer praktisch nur in Form des Ausstellungskataloges anwesend waren. Im gleichen Jahr machte Nauman seine ersten mit Video aufgenommenen, nicht öffentlichen Performances („Representations“), die sich hauptsächlich auf seine eigene Person und den ihn umgebenden Raum konzentrierten.¹³⁶

Die starke Selbstbezogenheit in Naumans Arbeit gehört zu den wichtigsten Komponenten, die dieser Kunst das Entwicklungspotenzial verleihen und sie von dem „minimalistischen Sperrbezirk“ (Spies 1989) entbinden konnten. Seine starke Konzentration auf die „ikonoklastischen“ verbalen, auditiven und auch „taktilen“ und kinästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten von verschiedenen Medien (Video, Neonlicht) blieb auch in Naumans späteren audiovisuellen Installationen aufrechterhalten. Insbesondere seine frühen CC-Videoinstallationen gehören zu den „Klassikern“ dieses „Genres“, die zum weltweiten Ruhm des Künstlers maßgeblich beigetragen haben.

Kurz nach dem Abschluss seines Kunststudiums (Malerei) an der University of California in Davis zog Nauman nach San Francisco, wo er 1969 in der Palley Cellar Gallery seine erste CC-Videoinstallation „Video Corridor for San Francisco“ (Come Piece) ausgeführt hat.

Während es sich dabei noch um einen virtuellen, „unsichtbaren“, aus dem LiveFeld der CC-Videokamera bestehenden „Korridor“ handelte, errichtete im nächsten Jahr der inzwischen auch an der amerikanischen Ostküste etablierte Nauman¹³⁷ seine „Corridor Installation“ (Nick Wilder Installation) in der Nicholas Wilder Gallery in Los Angeles. Sie stellte den Ausgangs-

punkt für alle späteren Korridor-Installationen des Künstlers dar.

Sie setzte sich aus mehreren Konzeptvorschlägen für Korridor-Installationen zusammen, die als eine Gesamtarbeit vorgestellt worden sind: Die Installation bestand aus sechs ausgeleuchteten oder abgedunkelten Passagen gleicher Länge (32 Fuß) und unterschiedlicher Breite, von denen drei betretbar waren. Die Korridore waren aus 2 Zoll dicken, weiß bemalten Trennwänden gebaut. Dazu gehörte ein weiterer unbetretbarer, zurückversetzter und ausgeleuchteter Raum, in dem eine oszillierende CC-Videokamera installiert wurde. Der erste Korridor war an diesen geschlossenen Raum angeschlossen. Von rechts nach links folgten die weiteren fünf Korridore: Der zweite Korridor (mit lokaler Beleuchtung und Breite von 23 Zoll) hatte an seinem Ende zwei auf dem Boden aufeinander gestellte Monitore und eine LiveKamera hoch über den Eingang, schräg nach unten auf das Korridor-Innere ausgerichtet. Während der obere Fernsehmonitor ein vorher aufgenommenes Videoband mit der Aufnahme der gleichen, leeren Raumpassage zeigte, wurde der untere Monitor direkt mit der CC-Videokamera verbunden und strahlte das aktuelle Korridorbild aus. Betritt ein Besucher diesen Korridor, erblickt er zunächst zwei Monitore mit scheinbar gleichen Bildern; nähert er sich den Monitoren, erscheint sein Rückenbild im unteren Wiedergabegerät, sich bei der Annäherung der Person an diesen fortlaufend verkleinernd.

Während der dritte Korridor unbeleuchtet und etwas breiter war als der erste, war der vierte, abgedunkelte Korridor um ein Drittel breiter als der zweite (35 Zoll). An seinem Ende stand ein CC-Monitor auf dem Boden, der das LiveBild der oszillierenden Kamera aus dem abgetrennten und unbetretbaren Raum zeigte; zu sehen waren die Decke und die oberen Wandpartien dieses leeren Raumes. Hoch über diesem Monitor war eine weitere, um 90° seitenversetzte und auf den Korridor-Eingang ausgerichtete LiveKamera installiert. Während der Betrachter von diesem vierten zum fünften, ca. 60 Zoll breiten Korridor hinübergang, wurde er kurz von dieser Kamera erfasst und war auf dem oberen der beiden Monitore flüchtig von hinten-seitwärts zu sehen. Während im unteren Monitor ein weiteres LiveBild der oszillierenden Kamera aus dem abgeschlossenen Raum zu sehen war, konnte der Besucher auch die sich im vierten Korridor befindenden Personen beobachten. Der letzte Korridor war wie der erste und dritte unausgeleuchtet.¹³⁸

Der zweite Korridor in der Nick Wilder Installation diente als Vorlage für eine etwas geänderte Version, die im gleichen Jahr unter dem Titel „LiveTaped Video Corridor“¹³⁹ im Whitney Museum of American Art in New York erstmals ausgestellt wurde. Der wesentliche Unterschied zur Nick Wilder Installation war die Position des Live CC-Videobildes: Während es hier im oberen Monitor lief, erschien es dort im unteren.¹⁴⁰

„LiveTaped Video Corridor“ wurde bereits als künstlerisches Modellbeispiel für den Übergang von der Happening-Zeit der sechziger zur Performance-Zeit der siebziger Jahre charakterisiert. Es zeichnete sich nicht zuletzt durch die Aufhebung bzw. Formalisierung oder Ritualisierung der Publikumsbeteiligung aus (vgl. Daniels 1999, S. 148). D. Daniels fasste diese CC-Videoinstallation als Vorläufer einer Haltung auf,

„die statt zur kreativen Partizipation zum genauen Gegenteil führt: einer radikalen Konditionierung des Betrachters durch das Werk, das ihn auf seine eigene Körper/Bild-Erfahrung zurückwirft“ (ebd., S. 148/149).

Nauman drückte seine Sichtweise hinsichtlich der Rezeptions-/Partizipationsfrage folgen-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

dermaßen aus:

“In the first corridor pieces [...] the problem for me was to restrict the situation so that the performance turned out to be the one I had in mind. It was about control. I didn't want somebody else's idea of what could be done [...] There is real space, and then there is the image of real space, which is something else [...] What interested me was to bring these two kinds of information together: physical information and visual or intellectual information. The experience lies in the tension that grows between them, the impossibility of putting together (1986)” (3^e biennale d'art contemporain, Paris 1995).

Mindestens so wichtig wie die Rezeptions-/Partizipationsfrage – die letztendlich nicht weniger, aber auch nicht mehr als die konkrete künstlerische Absicht zutage bringt – bleibt im Fall von „LiveTaped Video Corridor“ der darin stattgefundenen „Rollentausch“, in dem der Zuschauer zum Exponat/„Performer“ avanciert, und zwar unabhängig von einem Eintreten des vom Künstler erwünschten beklemmenden Gefühls.¹⁴¹

„LiveTaped Video Corridor“ stellt außerdem eine der ersten CC-Videoinstallationen dar, in denen zwei Realitätsausschnitte – in diesem Fall die Gegenwart und Vergangenheit des gleichen Raums – nebeneinander exponiert wurden und die als solche einen (in seiner Mehrdeutigkeit) eindeutigen Hinweis auf die möglichen Wirklichkeitskonstruktionen geben. Das durch die elektronischen Medien ermöglichte Nebeneinander von „Realitäten“ und „Virtualitäten“ ist nur einen kleinen Schritt von ihrem Übereinander und ihrer Interpenetration entfernt, wie die Virtuelle Realität von vielen Theoretikern und Künstlern der achtziger und neunziger Jahre beschrieben wurde.

Auch die folgenden CC-Videoinstallationen Naumans können unter dem Gesichtspunkt der ihnen zugrunde liegenden ablehnenden Haltung des Künstlers zum unverbindlichen Spiel des Publikums betrachtet werden. Bekannte Beispiele stellt die Gruppe der Arbeiten mit den Titeln „Four Corner Piece“, „Going Around the Corner Piece“ und „Going Around the Corner Piece with Live and Taped Monitors“ (alle 1970). Der Besucher ist dort zwar unausgesprochen zur physischen Aktivität, zur Bewegung aufgefordert, er wird – und bleibt – jedoch letztendlich ein Versuchsobjekt.

In „Four Corner Piece“ wurde ein rechteckiger Raum in seiner Mitte durch vier Plattenwände so präpariert, dass ein relativ breiter, betretbarer Korridor um vier Ecken entstand. Unter der Decke, auf der linken Seite der vier Innenwände, wurden vier CC-Videokameras mit Weitwinkelobjektiven (seitwärts nach unten und gegen den Uhrzeigersinn gerichtet) aufgestellt. In jeder der vier Korridorecken befand sich ein mit seinem Bildschirm im Uhrzeigersinn ausgerichteter Fernsehmonitor, der das jeweilige LiveBild der diagonal postierten Kamera übertrug. Schreitet der Besucher im Korridor gegen den Uhrzeigersinn, sieht er sich nacheinander in jedem Monitor für einen Augenblick von hinten und seitwärts, schnell aus dem Bild austretend: Es entsteht der Eindruck, als ob der Betrachter seinem eigenen LiveAbbild hinterherläuft.

Naumans Misstrauen der Publikumspartizipation gegenüber verlieh dem Publikum *ex negativo* eine herausragende Stellung nicht nur in seinen CC-Videoinstallationen; dieses unauf lösbar ambivalente Verhältnis ist tief in der Duchampschen Tradition verwurzelt, die neben dem bleibenden Einfluss des späten Wittgenstein („Philosophische Untersuchungen“) zu den künstlerisch-philosophischen Grundlagen von Naumans Kunstpraxis gehören. Für Nauman galt

Marcel Duchamp bekannterweise als eines der wichtigsten Vorbilder: Nicht als Attacke gegen Kunst überhaupt, sondern als Kritik an den klassischen Darstellungstechniken Malerei und Plastik und ihrem üblichen Gebrauch sollte in dieser Hinsicht Duchamps Intention verstanden werden (vgl. Honnef 1971, S. 10; auch Spies 1989).

In den achtziger Jahren führte Bruce Nauman zwei weitere CC-Videoinstallationen aus, in denen seine frühen „Versuchsanordnungen“ mit dem Publikum im 1:1-Maßstab den kleineren „Modellen“ ihren Platz überließen: „Learned Helplessness in Rats“ (Rock and Roll Drummer) und „Rats and Bats“ (Learned Helplessness in Rats II) (beide 1988) wurden als leere videoüberwachte Rattenlabyrinth konzipiert, die dem Besucher sein „Außenseitersein“ in einer symbolisch wie faktisch beklemmenden Form vermittelten. Die Arbeiten beziehen sich auf einen Zeitungsartikel, der über Experimente mit Ratten berichtete, die extremen Stresssituationen ausgesetzt wurden und infolge dessen u. a. impotent wurden. Die Parallelität der Gesetzmäßigkeiten, die zwischen den Menschen und der Tierwelt implizit wie explizit existiert, verleitete den Künstler in diesem Fall dazu, ein eigens gefertigtes Realitätsmodell und seine parallele mediale und symboltragende Entsprechung einzusetzen und dadurch (vergleichbar seinen „Four Corner“-Stücken) eine Art „Versuchsanordnung“ zu schaffen. Das von Nauman auch explizit hervorgehobene Interesse am „eingepflichten“ Konflikt zwischen animalischen Instinkten und sozialem Verhalten von Menschen unterstrich in dieser Arbeit dieses Spannungsverhältnis, das drei Jahre danach in seiner berühmten Videoinstallation „ANTHRO/SOCIO“ (1991) einen Höhepunkt erreichte (vgl. Nauman 1995). Die von Manfred Schneckenburger hervorgehobene „Methode“ Naumans, „primäre Erfahrungen zu aktivieren“, bleibt darüber hinaus auch „eine der wichtigsten künstlerischen Antworten auf den Realitätsanspruch der Medien“ (Schneckenburger 1974, S. 19; vgl. auch Luhmann in: Kacunko 2001a, S. 126 ff.), der nach wie vor als Paradox an der Schnittstelle von Medientheorie und Kunstgeschichte anzusehen ist (vgl. oben, Einleitung und kategoriale Bestimmungen).

Zwischen 1969 und 1972/74 konzipierte Nauman zehn CC-Videoinstallationen, genauso viele wie Les Levine zwischen 1966 und 1972. Für die beiden Künstler stellten die Experimente mit CC-Video im Installationskontext zwar nur vorübergehende Stationen in ihrer künstlerischen Laufbahn dar, einige von diesen Arbeiten waren allerdings von bleibendem Einfluss auf die Künstler der kommenden Generationen. Die weniger bekannten CC-Installationen Naumans („Indoor/Outdoor“, 1972, oder „Audio-Video Underground Chamber“, 1972–1974) wurden später von verschiedenen Künstlern – mit oder ohne Kenntnisse über die vorangegangenen Erstexperimente – variiert und als „Thema“ weiter untersucht (vgl. Materialteil/DVD).

Das Gesamtœuvre von Keith Sonnier (geb. 1941), der seinen künstlerischen Habitus selbst als „faustisch“-rastlos bezeichnet hatte (Sonnier in: Kuspit 1989/96), wurde im Wesentlichen durch seine arkadische Cajun-Herkunft bestimmt. Geboren in Grand Mamou im südlichen Louisiana, startete er bereits Mitte der sechziger Jahre seine außergewöhnliche künstlerische Reise, die über die ganze Welt hinweg seine Verbindung zum „Primitiven“, „Natürlichen“ und „Tropisch-Paradiesischen“ seiner Heimat aufrechterhielt. Seine frühen Reisen durch Europa –

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

insbesondere durch Frankreich und Deutschland (seit 1962) – brachten ihm dort Anerkennung, noch bevor er sich dem New Yorker Publikum vorstellen durfte. Seine erste Ausstellung hatte Sonnier in der Galerie Rolf Ricke in Kassel bereits 1965 (Sonnier 2003; vgl. auch Sonnier in: Thorburn 1976 [1974]). Während einer seiner ersten Reisen nach Europa konnte er jedoch seinen Wunsch, dort Installationen und Videoprojektionen zu umsetzen, aufgrund der fehlenden Technologie nicht durchführen (Sonnier 1999, S. 13). Bereits als Student der Rutgers University in New Jersey (M.F.A. 1966) konnte Sonnier die direkten Einflüsse von Künstlern aus dem Fluxus-Umfeld (Robert Watts als Fakultätsmitglied mit Gästen wie Allan Kaprow, George Brecht, Yoko Ono und anderen; vgl. Sonnier 1999, S. 8) und der „Rutgers Group“ um Robert Morris auf eigene Weise verarbeiten: Seine „taktile Skulpturen“ in den späten sechziger Jahren spiegeln einerseits einige verwandte Arbeiten von Yoko Ono, andererseits brachte ihn die Verwendung von unterschiedlichsten Materialien in diesen und späteren Werken (Bambus, Holz, Satin, Stoff in Kombination mit Neon, Argon, Metall etc.) in die virtuelle Nähe des „Post-Minimalismus“¹⁴², von dessen Vertretern er sich gleichwohl deutlich unterschied: Seine „substanzielle“ Vorliebe für die Farbe „an sich“ und für die „tropischen Farben“ insbesondere fand einen frühen Ausdruck in seinen Neon-Skulpturen. Neon – ein gebundenes Gas – stellte für Sonnier die „sublimest form of color“ dar (Sonnier bei: Kuspit 1989/96, S. 6) (sublime bedeutet im Englischen neben „verfeinern“ und „veredeln“ auch „Flüssigkeit zu Gas werden lassen“); mit seinen eigenen Worten:

„[...] als Material war es psychologisch hoch aufgeladen und auf eine Art erotisch und sexy, und dieser sinnliche Aspekt interessierte mich auch“ (Sonnier 1999, S. 11).

Bereits 1966 nahm Sonnier auf Einladung von Lucy R. Lippard an der Gruppenausstellung „Eccentric Abstraction“ teil, die in der Fischbach Gallery in New York stattfand. Die minimalistischen Formen der meisten ausgestellten Arbeiten setzten sich jedoch deutlich von ihren „mainstream“-minimalistischen Pendanten durch eine sensuelle, erotische Komponente ab.¹⁴³ Für Donald B. Kuspit steht Sonniers Verwendung „tropischer Farben“ zum einen in eindeutiger Verbindung mit dem Ort seiner Geburt und seines Erwachsenwerdens bis zum 24. Lebensjahr, und zum anderen stellt sie eine „subkulturelle Taktik“ dar:

“It is something more: a weapon to preserve the integrity of his subcultural, outsider origins in the face of the majority culture. Sonnier’s use of color is the sophisticated strategy of self-preservation of a privately ‘primitive’ mentality [...] I propose that Sonnier’s art be understood in terms of a subculture/majority culture dialectic. To bathe majority culture materials such as aluminium in tropical color, or to use [...] video to make an esthetic-‘tropical’ point, is to use a subcultural tactic of resistance” (Kuspit 1989/96 S. 7).

Auch wenn ihn die „Mystik“ der ostasiatischen Piktogramme zeitweise beschäftigte, zog Sonnier im Unterschied zu Nauman nie der kalligraphische Aspekt von Neon an (Sonnier 1999, S. 11), genauso wie seine menschliche Suche nach (sub-)kultureller internationaler Integrität nichts mit Naumans und nur wenig mit Acconcis frühen selbstdarstellerischen Performances gemeinsam hatte. Bereits in seinen frühen Arbeiten, noch vor seinen ersten Süd-

und Ostasienreisen, beschäftigte sich Sonnier mit den Regeln und Prinzipien der Bildfläche und der Boden-Wand-Beziehung: Einige seine frühen raumgreifenden Installationen zeigten das daraus resultierende Interesse an Raumerweiterungen auch in die zeitliche Dimension, was zu den ersten CC-Videoinstallationseinsätzen führte.¹⁴⁴ Diese wiederum führten zur Verwendung von großen Videoprojektionen und zum Interesse am Senden und Empfangen von Signalen:

„Ich begann mich irgendwie viel mehr dafür zu interessieren, wie ein Signal gesendet wurde, als was das Bild war“ (Sonnier 1999, S. 13).

Dieses spezielle Interesse am „LiveVideo“¹⁴⁵ resultierte in Sonniers erster, gleichnamiger CC-Videoinstallation. Sie wurde zum Anlass seiner ersten Einzelausstellung in den USA aufgebaut, in der ACE Gallery in Los Angeles 1970, zur gleichen Zeit als Bruce Nauman seine ersten „Korridor“-Installationen in der Nicholas Wilder Gallery in der gleichen Stadt ausstellte. Dabei handelte es sich um eine der ersten Verwendungen von „Amphicon“-Projektoren für eine CC-Videoinstallation in den USA (nach dem „Slipcover“ von Les Levine) und wahrscheinlich um die erste derartige Doppelprojektion: In einem abgedunkelten Raum standen sich auf dem Boden zueinander versetzt zwei Projektoren gegenüber, die zeitgleich das LiveBild einer CC-Videokamera großformatig an die gegenüberliegende Wand projizierten. Davor stand je ein Laser auf einem Stativ, der je ein rubinrotes Quadrat innerhalb der Projektionsfläche erzeugte, welches das Bild des Besuchers umschloss. Er sah sein LiveAbbild einmal als Negativ und einmal als Positiv innerhalb von beiden ineinander gefügten projizierten Bildflächen. Die aus beiden Quellen projizierten Lichtfelder lieferten das notwendige Licht für die CC-Videokameras für die Registrierung der Umgebung. Je nach Position des Betrachters ergab sich für ihn die Möglichkeit, sein eigenes lebensgroßes LiveAbbild im Positiv und Negativ oder auch parallel zum eigenen Schattenbild in einem insgesamt „dramatischen“ Lichtverhältnis (im „low-key-Stil“) zu erkunden. Der „Rollentausch“ zwischen Zuschauer und Exponat, der in dieser Konstellation vollzogen worden war, und die daraus resultierende Möglichkeit der aktiven Beeinflussung der „Bildausgabe“ durch den Rezipienten – der jetzt zum Teilnehmer arrivierte – markieren ein wichtiges Problemfeld, das die Weiterentwicklung der Medienkunst entscheidend prägen wird: die Neudefinierung des Subjekt/Objekt-Verhältnisses. Zugleich ermöglichten die gezielte Beleuchtung im abgedunkelten Raum und die großformatigen Videoprojektionen einen „Immersionseffekt“, das Gefühl des Eintauchens in eine „halbreale“ Situation, die durch ihren (wirklichkeits-)konstruierenden Charakter ebenso in die kunsthistorische Genealogie von späteren „Virtual“/„Augmented“/„Mixed Realities“ einzufügen ist. Während hier die „grotesk-verzerrenden Eigenschaften“ des alten Amphitron-Projektors (vgl. Frank 1976, S. 204) durchaus dominierten und für die sinnliche Qualität sorgten, verwendete Sonnier eine ähnliche Raumanordnung unter dem gleichen Titel „LiveVideo“ in einer strengeren Komposition mit zwei Monitoren und einem Projektor im Rahmen des 10th Tokyo Biennial 1970 in der dortigen Metropolitan Art Gallery: Durch die Größe und niedrige Postierung der hellen projizierten Rechteckfläche wurde der Besucher buchstäblich dazu genötigt, sich davor auf die Knie zu setzen, um sein LiveAbbild so auf beiden Monitoren zeitgleich wiederzufinden.

Eine strukturell ähnliche, jedoch über zwei horizontal übereinander postierte Räume verteilte CC-Videoinstallation errichtete Sonnier ein Jahr später im Museum of Modern Art in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

New York. Insbesondere die herausragende Rolle der projizierten Farben und die noch unorthodoxere Art und Weise, auf die die Galerieräume zu betreten/beklettern waren, zeichneten diese Arbeit aus. In den späten siebziger Jahren realisierte Sonnier ein Objekt namens „Quad Scan“ – eine Art täuschender Überwachungsvorrichtung, die Andy Warhol kaufte und am Eingang seiner „Factory“ installieren ließ (vgl. Dufresne 1988). Das Interesse an Signalübertragung über große geografische Entfernungen wuchs bei Keith Sonnier als logische Folge seiner frühen Experimente mit „LiveVideo“. Dieses Interesse wird schließlich das erste Satelliten-Telekommunikationsprojekt in den USA ins Leben rufen, das Sonnier zusammen mit einer Gruppe von Künstlern und Ingenieuren 1977 realisiert (vgl. nächstes Kapitel).¹⁴⁶

Die frühen Experimente von Vito Acconci (geb. 1940) lassen sich als eine Reihe von Loslösungen von jeweils aktuellen oder gerade abgeschlossenen künstlerischen und Lebensphasen beschreiben: Sie vollzogen sich in Form einer theoretisch wie praktisch konsequenten, durch die öffentlichen Auftritte und Äußerungen des Künstlers gut dokumentierten Entwicklung. Seine frühe literarische und journalistische Tätigkeit – von 1967 bis 1969 war Acconci Redakteur und Mitherausgeber der Zeitschrift „0 to 9“¹⁴⁷ – konzentrierte sich zuerst auf die Texte, die scheinbar von jedem Kontext befreit waren. Die „Buchstäblichkeit“ und Selbstbezüglichkeit seiner Auffassung der beschriebenen Textseite erschien ihm um 1968 nicht mehr haltbar („No world around. No surrounding around. No social context around ...“ [vgl. Acconci in Horsfield 1984]). Dieser Eindruck motivierte den angehenden Künstler dazu, herauszufinden, welche Kunstformen für ihn geeigneter sind, und sich schließlich – auch unter dem Einfluss einiger Veröffentlichungen dieser Zeit¹⁴⁸ – buchstäblich „auf die Straße“ zu begeben: Sein „The Following Piece“ (03.–25.10.1969), eine Straßenaktion, bei der Acconci fast einen Monat lang zufällig ausgewählten Passanten bis zu ihrem Eintreten in den geschlossenen Raum folgte, markierte nicht nur des Künstlers Abschied vom Schreiben, sondern auch und vor allem den Eintritt in den neuen „Distributionszusammenhang“ der Kunstgalerie. Die genannte Performance fand im Rahmen einer Gruppenausstellung statt, die durch die Architectural League in New York organisiert worden war.¹⁴⁹

Der Kunstkontext schien für Acconci eine Art „offenes Feld“ darzustellen, in dem die sich seit Mitte der sechziger Jahre in seinem Umfeld ausbreitenden Ideen der Systemanalyse, des Strukturalismus und der interdisziplinären Forschung gut aufgehoben zu sein schienen. Die Anwendung von Hilfsmitteln zur Realisierung eigener Projekte – einschließlich von z. B. Audiobändern und dann auch einer Videoapparatur nach dem Vorbild des Judson Dance Theater (vgl. Acconci in Horsfield 1984) – war die logische Folge, genauso wie die Idee, „die reale Veränderung“ im Kunstdistributionssystem vorzunehmen.¹⁵⁰ „Materialisiert“ wurden diese Überlegungen in einer sehr produktiven Phase von 1970 bis 1973, als Acconci damit anfang, in den Galerien auszustellen und aufzutreten. Der Premiere in der Gallery John Gibson in der Uptown von New York folgten die Aufsehen erregenden Aktionen im neuen, in seine Etablierungsphase eingetretenen Galeriegebiet von SoHo (dreistündige CC-Videoperformance „Claim“ (10.09.1971 in der Grand Street) oder die Installation mit Performance „Seedbed“ in der Sonnabend Gallery (1972). Die Koinzidenz mit dem eigenen (Video-)Abbild und der „Rückkehr“ der eigenen Person zu sich selbst in einer „geschlossenen“ Aktion, deren Anfang und Ende der Künstler selbst bestimmt, stand im Konflikt zu der gleichzeitigen „Offenheit“ der Performance, durch welche der Künstler „greifbar“ und „verwundbar“ durch das Publikum wird. Acconci betonte ausdrücklich die Bedeutung und den Charakter dieses Verhältnisses zum

Zuschauer, indem er für einen Raum plädierte, in dem eine Art Interpenetration der Räume des Künstlers und des Zuschauers stattfinden soll. Nicht ein Raum, in dem sich das Publikum befindet, sondern ein Raum, durch den es wandert, soll eine Situation schaffen, die Acconci als „carrying something through“ bezeichnete („carrying through a space – performing a space – carrying myself through you throughout a space“, Acconci in: Bronson/Gale [Hrsg.] 1979, S. 34).

Seine letzte CC-Videoperformance/Installation „Air Time“ (1973) und seine erste CC-Videoinstallation mit dem bezeichnenden Titel „Command Performance“ (1974) vergegenständlichten diesen für den Künstler endgültig vollzogenen Übergang. Das bereits in „Claim“ (1971) und „Seedbed“ (1972) (und weiteren Arbeiten aus dieser Zeit) wörtlich durchgeführte „Versteckspiel“ mit den Zuschauern kulminierte schließlich in „Air Time“ (1973)¹⁵¹: Es handelte sich um eine über die ganze Galerie verteilte Audioinstallation, die auch den Künstler selbst als „lebendigen Bestandteil der Installation“ (Decker 1989, S. 63) durch seine tägliche CC-Videoperformances mit einschloss. Es war zugleich die letzte Installation, in der Acconci selbst auftrat. Über den Ausstellungsraum wurden sieben „Stationen“ verteilt, jede mit einer weißen Box und einem Hocker dahinter. In den Boxen liefen Audiobänder mit der Stimme des Künstlers¹⁵², die an die Besucher adressiert war und diesen ihr Dasein außerhalb der Galerieräume (in den Bergen, am Meer etc.) suggerierte. Eine CC-Videokamera nahm einen kleinen, für das Publikum unzugänglichen Raum der Galerie auf, in dem sich ein großer Wandspiegel befand. Das Bild wurde auf einen hoch an einer Wand befestigten Fernsehmonitor übertragen. Fünf Mal in der Woche kam der Künstler für viereinhalb Stunden in die Galerie und verbrachte dreimal anderthalb Stunden in dem kleinen, abgeschlossenen Raum mit dem Spiegel. Mit einem Mikrophon saß Acconci vor diesem Spiegel und führte laut einen imaginären Dialog mit seiner damaligen Freundin Kathy Dillon, deren Beziehung jedoch infolge dessen zum Abschluss der zweiwöchigen Ausstellungsperiode tatsächlich zu Ende ging (Videoband „Recording Studio from Air time“, 1973, 36:49 Min., s/w [EAI, New York]).

Die Präsenz des Künstlers, die hier nur noch mit Hilfe einer CC-Videokamera vermittelt worden war, wurde in der CC-Videoinstallation „Command Performance“ (1974) schließlich vollkommen aufgegeben: Im hohen, abgedunkelten Galerieraum mit einer Reihe von tragenden Säulen wurden eine CC-Videokamera, ein Hocker und zwei Fernsehmonitore in einer Achse aufgestellt; der Hocker war durch einen Scheinwerfer theatralisch ausgeleuchtet, während vor ihm auf dem Boden auf einem Fernsehmonitor ein vorproduziertes Videoband abgespielt wurde. Nahm der Besucher auf dem Stuhl Platz, wurde er von einer hinter dem Fernseher auf einem Stativ installierten CC-Kamera erfasst; dieses Bild erschien gleichzeitig ca. 5 m hinter ihm und an zwei Säulen, im zweiten auf dem Boden aufgestellten Fernsehgerät.

Selbst „ins Rampenlicht“ getreten, wurde der Betrachter – und die Situation, in der er die Stelle des Künstlers-Performers angenommen hat – von dem im Videoband agierenden Acconci direkt verbal angesprochen; er lag auf dem Rücken, rauchte und sprach den Betrachter an, während sein Kopf, seine Hände und ein Teil des Oberkörpers mit einer von oben gerichteten Kamera erfasst wurden:

“come on, step right up ... into the spotlight ... now you know how it feels ... now you’re there, where I used to be now I don’t have to be there any more ... you can do it for me” (Videoband Command Performance, 1973, 56:40 Min.,

s/w [EAI, New York]).

Die Erwägung von Grenzen, Bedeutung und (Um-)Konzipierung des privaten und öffentlichen Raums gehörten zu Acconcis wichtigsten künstlerischen Leistungen. Dieses Konzept wird 1984 noch einmal in Form einer CC-Videoinstallation „Head Capsule (For Mind And Body)“ erprobt und findet infolge der Abwendung von Performance und Video in der Zuwendung zur (Modell-) Architektur ein neues künstlerisches Betätigungsfeld. Auch die Hinterfragung von Relationen und verborgenen Ursachen, die sich nur durch ihre Folgen offenbaren und dem „Erkennungssubjekt“ gelegentlich ein zweifelhaftes Gefühl der Kontrolle, des Wissens vermitteln, blieb für Acconci eine Inspirationsquelle spätestens seit der Sichtung von „Props“ von Richard Serra und des Streifens „2001“ von Stanley Kubrick von 1969 (und dem „Auftauchen“ des schwarzen, wie aus dem Nichts hergeflogenen Monoliten) (Acconci 2001).

Die Unterscheidung zwischen der „direkten“ und der „verschobenen“ (deferred) Performance (vgl. Pontbriand 1979, S. 11) bzw. zwischen der Performance, in der der Künstler entweder anwesend oder abwesend ist (und eventuell nur durch ein anderes Medium präsent ist), spiegelte schon seit den späten sechziger Jahren die allmählich steigende Spannung zwischen der „puristisch“ aufgefassten Performance (ohne Einsatz von elektronischen Medien) und denjenigen Künstlern wider, die sich über diese theatralische Ausdrucksform hin zu anderen, meistens mit audiovisuellen Medien verbundenen „hybriden“ Ausdrucksmöglichkeiten – wie der der Installation – entwickelten.¹⁵³ Durch die Grenzgänge, zu denen die Medienkunst auf diesem Weg getrieben wurde, entstand eine Vielzahl von Verknüpfungsmöglichkeiten zwischen den vormals getrennten künstlerischen Disziplinen mit einigen wichtigen Implikationen, die für die kommende Generation allmählich zum Selbstverständnis werden sollten.

Solche „Inter-Media“-Grundsätze folgten einigen wichtigen Forderungen der Concept Art (wie z. B. der, dass die Realisierung und Vollendung des Werkes an sich keine fundamentale Rolle für das „Werk“ spielt), und führten ohne Zäsur zur Performance und „Videokunst“ bis hin zur Medienkunst, verstanden als Kunst unter Einsatz digitaler und analoger Elektronik.

Anfänglich als ein auf dem persönlichen Auftreten des Künstlers basierender Transfer der Energie zwischen ihm und dem Publikum verstanden, verschob sich die „puristisch“ interpretierte Performance-Auffassung zu teilweise medial vermittelten, indirekteren Erscheinungsformen (u. a. CC-Videoperformance), die das Potenzial des genuin „Intermediären“/„Interdisziplinären“ in sich aufnehmen konnten. Dieser formalen Änderung lag zweifellos nicht nur die aktuelle Entwicklung und Verfügbarkeit entsprechender technischer Ausrüstung zugrunde, sondern auch ein sich stark verändernder sozialer und politischer Kontext, der sich trotz aller Unterschiede zwischen den USA und Europa in einer „Richtungsänderung“ hin zum Adressaten, an den viele Performances in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre gerichtet sind, geäußert hatte: Die frühe „extrovertierte“ Phase, gekennzeichnet durch großen körperlichen Einsatz der Agierenden in einem realem Raum, auf dessen „Eroberung“ diese oft konzentriert waren, ging Mitte der siebziger Jahre langsam zu Ende und verließ endgültig das Umfeld von „Protoperformance“, Happening und Fluxus (und damit auch ihrem unmittelbaren Vorgänger „Action Painting“) und, wenn man will, die ganze romantische Tradition. Die angesprochenen

Arbeiten von Vito Acconci prägten diese Entwicklung entscheidend. Die von ihm wesentlich geprägte „Body Art“ wurde dabei zum (teilweise gleichzeitigen) Vorgänger der „Role Art“, die zu einem weitgreifenden Erforschen der menschlichen Perspektivenunterschiede und ihrer Verhältnisse zueinander geführt hat. Es liegt in der Natur der Sache, dass die technischen Reproduktionsmittel zur Dokumentation der Vorgänge, Veränderungen und individuellen sowie archetypischen „Transformationen“ und „Rollenspiele“ von Anfang an eine wichtige Rolle gespielt haben.

In diesem Zusammenhang und im hier behandelten Zeitrahmen muss die außerordentliche Leistung von Joan Jonas (geb. 1936) angesprochen werden: Ihre zwischen 1972 und 1976 konzipierten und in zahlreichen Variationen ausgeführten CC-Videoperformances – „Organic Honey’s Visual Telepathy“ (1972), „Organic Honey’s Vertical Roll“ (1972), „Funnel“ (1974), „Twilight“ (1975) und „Mirage“ (1976) – gehören zu den prominentesten Beispielen der frühen Performance-Kunst, in denen die LiveVideoübertragung eine konstitutive Rolle gespielt hat. Die Liste von Jonas’ Ausbildungsstätten weist auf eine Vielfalt der Einflüsse hin, die in ihren ungewöhnlichen, „synkretischen“ Videoperformances zur vollen Entfaltung gebracht werden konnten: Nach einem BFA-Abschluss in Kunstgeschichte (1958) und den ersten Europa-Reisen¹⁵⁴ nahm Jonas Tanzunterricht bei Trisha Brown, Steve Paxton, Yvonne Rainer und Deborah Hay (1967–69), besuchte die Stätten amerikanischer Eingeborener sowie Japan (erstmalig 1970, zusammen mit Richard Serra) und nutzte dort die Gelegenheit, sich die ersten direkten Eindrücke vom japanischen traditionellen Tanz und Theater zu verschaffen. Jonas’ „Mirror Pieces“ von 1969/70 besaßen zwar noch einen strengeren formalen Charakter, sie demonstrierten jedoch zugleich die absorbierenden und reflektierenden Eigenschaften des benutzten Mediums Spiegel in einem neuen, das Publikum zum Teil mit einschließenden Kontext. Die Videobänder von Joan Jonas aus den frühen siebziger Jahren besaßen starke autobiographische Referenzen. Die Künstlerin ergänzte ihre selbstreflexiven Studien der weiblichen Identität (z. B. „Mirror Check“, 1970) durch die Beobachtung von komplexen Verhältnissen zwischen dem Video-Medium (mit dem seitenrichtigen Abbild im Wiedergabegerät) und dem Spiegelbild (mit dem seitenverkehrten Abbild) in ihren Videobändern (z. B. „Left Side Right Side“, 1972, 8:50 Min., s/w, Ton). Das Video als Spiegel, Kontrollinstanz für die Performerin und zugleich als ein für das Publikum verfügbares Realitätsfragment benutzte Joan Jonas in ihren ersten beiden Videoperformances „Organic Honey’s Visual Telepathy“ und „Organic Honey’s Vertical Roll“ (beide 1972) durch den Einsatz der CC-Videokamera. Diese beiden wichtigen Arbeiten müssen trotz ihres „performativen“ bzw. „theatralischen“ Charakters schon deshalb im hier behandelten Installationskontext behandelt werden, weil sie in seltener Deutlichkeit die transmediale Vorgehensweise der Künstlerin verkörpern, welche den Klassifikationsversuchen mit Leichtigkeit widersteht. Sucht man im Werk von Joan Jonas und im Rahmen der hier gebrauchten Terminologie eine Anwendung für den Begriff „Installation“, wird man zunächst beim Terminus „Stage Sets“ fündig, den Jonas aus dem Theater- und Filmkontext für ihre raumgreifenden Arbeiten übernommen hatte (Jonas Interview Kacunko 2001). Unter dem Titel „Stage Sets“ stellte die Künstlerin 1976 im Institute of Contemporary Art in Philadelphia auch ihre erste Installation aus.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Organic Honey’s Visual Telepathy“ ist in diesem Sinne als ein „Stage Set“ oder „Set“ (Rush 1999, S. 43) – eine (CC-Video-)Installation – anzusehen, im deren Rahmen Jonas und drei weitere Performerinnen agierten und ihre Handlungen in eine komplexe Simultanvorführung von performativen, filmischen und auch LiveVideoelementen integrierten: Eine CC-Videokamera wurde im Zentrum des gesamten Ensembles aufgebaut, von wo aus die ausgewählten Raumausschnitte durch Schwenks und Zooms aufgenommen und auf eine ca. 3 x 4 m große Fläche der linken Hinterwand projiziert wurden. Der Gesamtraum (ca. 8 x 16 m) wurde durch das Video-Equipment in eine Performance- und Zuschauerzone zweigeteilt; zentral im vorderen Bereich wurde ein Monitor frontal zum Publikum disponiert, während der zweite Monitor weiter hinter, im Vorführungsteil auf einem Tisch, den Performern auch zur Eigenkontrolle zur Verfügung stand. In einem dramatisch, nur punktuell ausgeleuchteten Raum durchläuft Jonas unterschiedliche Identitätstransformationen: Zunächst nimmt sie die Rolle ihres Alter Egos „Organic Honey“ durch eine laszive Frauengesichtsmaske aus Plastik ein, danach zieht sie diese ab, und später tut sie das Gleiche mit den Masken von allen vier Performerinnen. Das Wechselspiel von poetischen und narrativen, intimen und archetypischen Bildern und Bildfragmenten, Klängen und Wörtern, das Ineinandergreifen von Handlung und Stillstand fordern von den Zuschauern die Konzentration auf das Detail und gleichzeitig eine „Aufmerksamkeitszerstreuung“ auf die Gesamtkomposition. Diese besondere Aufmerksamkeit wird in einer Art „synkretischen“ Balance gehalten und insbesondere durch das Zusammenspiel der realen und medialen Ebene immer wieder herausgefordert. Das ansonsten im Detail unsichtbare Gesicht der Künstlerin erscheint z. B. als Großprojektion genau in der Phase, in der sie abwechselnd auf ihr linkes und rechtes Auge zeigt und die Sätze „This is my left eye“, „This is my right eye“ ausspricht.

Ein noch intensiveres Zusammenspiel zwischen der physisch-realen und der medialen Realitätsebene führte Jonas in ihrer CC-Videoperformance „Organic Honey’s Vertical Roll“ in der Ace Gallery in Los Angeles 1972 vor. Die charakteristische Zweiteilung des Vorführungsbereichs unterstrich die Ambivalenz zwischen dem Intimen und Erotischen einerseits und der physischen und medialen Distanz andererseits, die vor allem auch durch den Einsatz von „ongoing mirrors“ (J. J.) – den stationären und mobilen CC-Videokameras und -Monitoren – erreicht worden war: das Video als simultaner „Zerr-“ und „Vergrößerungsspiegel“, als „wankelmütiges“ Medium der persönlichen Identitätssuche und öffentlicher Wirklichkeitskonstruktion.

Jonas’ Pionierleistung und ihr großer Einfluss auf die Performance-Kunst wären alleine der ausreichende Grund gewesen, ihre Arbeit im Rahmen dieser Historie anzusprechen, denn das Betreten von unmarkierten Übergangsbereichen zwischen der Performance- und der Installationskunst ist seitdem eine der zentralen Aufgaben in der zeitgenössischen Kunst geworden, und Joan Jonas’ Werk ist ein Modellbeispiel dafür.

Die Retrospektive der Künstlerin im Stedelijk Museum in Amsterdam 1994 zeigte eindeutig diesen Übergangscharakter durch einige, in Absprache mit der Kuratorin der Ausstellung Dornie Mignot konzipierte und realisierte Adaptionen bzw. Rekonstruktionen von frühen Videoperformances: Aus den beiden oben angesprochenen Arbeiten entstand die Videoinstallation mit dem Titel „Organic Honey’s Visual Telepathy/Organic Honey’s Vertical Roll“ (1972/94), eine Art „akkumulatives Stage Set“, das noch einmal die konstitutive Bedeutung des Installationszusammenhangs für die darin stattgefundenene Performance unter Beweis gestellt hat. Die Rolle der eigenen Biographie und der Einfluss von aktuellen Ereignissen, Science-Fiction, Volkser-

zählungen und -märchen in der „fragmentären“ und (wörtlich:) exzentrischen Kunst von Joan Jonas sind in der Kritik bereits des Öfteren erörtert worden. Die „fehlende Mitte“, von der Douglas Crimp in Bezug auf Jonas' Werk schrieb, eignet sich bestens für die Interpretation der Abkehr sowohl von einer auf das „Objekt“ wie auch auf das „Performer-Subjekt“ ausgerichteten Kunst hin zu einer dezentralisierten Kunst, wie sie in zahlreichen raumbezogenen Installationen wiederkehren wird. Es handelte sich um die Abkehr von einer auf den „Output“ und das – wenn auch bewegte, jedoch vorgefertigte – „Bild“ konzentrierten Kunst und die Hinwendung zu einer künstlerischen Praxis, in der der „Input“ und „Output“ unhierarchisch und vor allem synchron – vertreten durch die CC-Video-Arrangements – eingesetzt werden. Es ist kein Widerspruch, wenn gleichzeitig der Feststellung von Douglas Crimp zugestimmt wird, in der die De-Synchronisation als die prägende Eigenschaft der Kunst von Joan Jonas hervorhoben wird. Diese Charakteristik, die „bei Performances in geschlossenen Räumen durch Video-Technik verstärkt [wurde]“ (Crimp 1982, S. 38), kam in der Tat erst durch den kreativen Einsatz des „Synchronisationsmedium“ Video zur vollen Entfaltung, wie es Joan Jonas eindrucksvoll gezeigt hat. Eine zweite Disposition des elektronischen Mediums, von der Jonas Gebrauch machte, war seine – ebenfalls von Crimp unterstrichene – Instabilität. Auch wenn Jonas' Performances nicht mehr als „Theater“ im Sinne aufführbarer Stücke mit einer festen Partitur angesehen werden können (ebd., S. 39), sind sie noch nicht „Installationen“, aus denen nur noch das betreffende Objekt-Arrangement für die Künstlerin stellvertretend „auftritt“; die Anwesenheit der Künstlerin blieb in ihren CC-Videoarbeiten ein Bestandteil, wenn auch von Anfang an (u. a. durch den Auftritt von weiteren Performerinnen) stark relativiert, und vor allem blieb das Publikum räumlich vom Performance-Bereich getrennt, nicht mal im Ansatz eingeschlossen, wie z. B. bereits Vito Acconci im oben zitierten Text gefordert hatte. Der Einfluss von Jonas' räumlichen Arrangements wird in der Arbeit mehrerer Künstler der nächsten Generation noch spürbar bleiben, vielleicht am deutlichsten in den CC-Videoinstallationen von Tony Oursler und auch in seiner Zusammenarbeit mit Constance de Jong, die bereits 1972 den Zeitungsartikel über Jonas' „Organic Honey's Visual Telepathy“ veröffentlicht hat.¹⁵⁵

An dieser Stelle muss noch die außerordentliche Rolle von Willoughby Sharp (geb. 1936) hervorgehoben werden, der als Kurator oder Galerist einige der oben besprochenen Künstler zum ersten Mal in den Galerien und Museen der amerikanischen Westküste vorgestellt hatte. Die von Sharp organisierten Ausstellungen „Funk“ (1967), „Air Art“ (1968)¹⁵⁶ und „Body Works“ (1970)¹⁵⁷ sind in dieser Hinsicht von besonderer Bedeutung.

Die Ausstellung „Body Works“ mit Projekten von Bruce Nauman, Vito Acconci, Keith Sonnier, William Wegman, Dennis Oppenheim und Terry Fox war eine der ersten, die den genannten Künstlern die Zugehörigkeit zur offenbar landesweit anerkannten „Body Art“ oder „Body Sculpture“ verlieh (vgl. Foley 1979, S. 33). Gegründet von Tom Marioni und geöffnet 1970 als „a museum for actions and situational art“ (ebd.), blieb das Museum of Conceptual Art (MOCA) in San Francisco für die folgende Zeit ein bedeutsamer Ausstellungsort, der die Concept Art der nordkalifornischen Bay Area auch weit über ihre Grenzen hinaus bekannt machte. Neben Acconci gehörte insbesondere der aus Südkalifornien stammende, durch seine öffentlichen, auch lebensgefährlichen Aktionen bekannt gewordene Chris Burden (geb. 1946)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

zum Kreis derer, die die (Video-)Performances und -Installationen von Willoughby Sharp am stärksten beeinflussten.¹⁵⁸

Bereits Sharps erste CC-Videoperformance „The Pain Factor“ in der Galerie René Berger in Montreal (April 1973) behandelte den immer wiederkehrenden Masochismus, Schmerz und das „Psychodrama“ des Künstlers. Seine physische Isolation (vgl. Abbildungen/DVD) wird zum wichtigen Bestandteil seiner zahlreichen Arbeiten bis 1976.

Die oben beschriebenen Aktionen von Vito Acconci, insbesondere seine letzte CC-Videoinstallation und -Performance, haben formale Ähnlichkeit mit den frühen Aktionen von Sharp, der „Air Time“ als

„almost totally stream of consciousness, as if Acconci is trying to get it all of this chest, to come clean“ (Torcelli 1996, S. 114/115)

beschrieben hat. Auch von Harry Houdini stark beeinflusst (vgl. Houdini URL), realisierte Sharp nach 1974 die Installationen und Performances, die seinen eigenen Aussage zufolge „more theatrical“ (Sharp 2001) geworden waren. Dazu gehören die Aktionen „Saskia!“ (1974)¹⁵⁹, „Kalamazoo“ und „Guilty“ (beide Oktober 1974), genauso wie die CC-Videoperformance „Interlude“ (The Kitchen, New York 18.02.1975): Sharp schloss sich in einem Büroraum ein und agierte vor zwei CC-Videokameras, indem er sein projiziertes Diabild mit einer Peitsche schlug. Im Auditorium konnten die Besucher auf mehreren Monitoren das Geschehen im abgeschlossenen Raum verfolgen.

„Inside-Out“ war der Titel einer CC-Videoinstallation, die Sharp für zwei Wochen, vom 16. bis 28.11.1974, im alternativen Ausstellungsraum in der 112 Greene Street in New York aufgebaut hatte. Dort verweilte der Künstler für die gesamte Ausstellungsdauer von 300 Stunden: Im sonst leeren Ausstellungsraum stand am hinteren Ende eine ca. 3 x 3 x 6 m große Holzkammer. An deren Vorderseite wurden auf gleicher Höhe zwei Monitore nebeneinander eingelassen, die beide zeitgleich das Bild einer CC-Videokamera übertrugen, welche im Inneren der Box installiert worden war. Der dort eingeschlossene Künstler hatte um sich nur wenige Gebrauchsgegenstände wie den Hocker, eine Matratze, Bücher oder Schreibgeräte. Er protokollierte schriftlich die Ereignisse und Tagesabläufe wie die Gespräche mit dem Publikum, darunter auch mit seinen Künstlerkollegen wie z. B. Gordon Matta Clark, Andy Mann und anderen. Die von Sharp geführten Notizen geben außerdem Auskunft über die Art und Menge der aufgenommenen Nahrung, Getränke und Drogen sowie über seine übrigen Aktivitäten wie z. B. seine Castaneda-Lektüre, Masturbieren und das Entwerfen einer neuen künstlerischen Arbeit.¹⁶⁰ Die Arbeit demonstrierte auf eine radikale Art und Weise das Bedürfnis des Künstlers, sich von alltäglichen Kontexten zurückzuziehen und alle persönlichen und auch gesellschaftskritischen Implikationen dieser Erfahrung zur Schau zu stellen. „Need“, „Feel“ und „Want“ – die Titel bzw. die Wörter, die die Titel der meisten seiner Arbeiten von 1973 trugen – zeugen von der Bedeutung, die der persönlichen Erfahrung im frühen Werk von Willoughby Sharp beizumessen ist.

Unter dem Namen „Vicarious Encounters“ stellte Sharp vom 28.09. bis zum 07.10. 1976 in „La Mamelle“ in San Francisco eine weitere CC-Videoinstallation aus, in der wiederum der Künstler zeitweise mit anwesend, aber für das Publikum nur über einen Monitor zu sehen war. Die Installation verwendete zwei CC-Videokameras und zwei Monitore, die es dem anwesenden

Künstler und dem Publikum ermöglichten, sich gegenseitig, aber nicht zeitgleich, zu sehen: Der Künstler befand sich in der Dachkammer des Galerieaufzuges, in die ein Fernsehmonitor die LiveBilder einer im Aufzugsraum installierten CC-Videokamera übertrug; zugleich nahm eine zweite CC-Videokamera den ansonsten unzugänglichen Künstlerraum auf und sendete ihr LiveBild auf den zweiten Monitor im Ausstellungsraum.

Die CC-Videoinstallation „Strategic Interaction“ („in/or“, Seattle, 29.–31.03.1976) sah dagegen keine Anwesenheit des Künstlers vor; stattdessen wurden die Besucher dazu aufgefordert, über ein Videophonsystem paarweise miteinander zu kommunizieren, auch wenn der eher kleine Raum an sich keinerlei interne Telekommunikationssysteme erforderte. Dadurch erreichte Sharp erneut eine Ambivalenz zwischen dem intimeren und zugleich mediatisierten Kommunikationscharakter unter den Ausstellungsbesuchern, die er in seinen bisherigen CC-Videoinstallationen und Performances bereits mehrfach unter Einsatz der eigenen Person thematisiert hatte.¹⁶¹

Die Chancen der Telekommunikation für den künstlerischen Gebrauch nutzte Sharp in einigen Gemeinschaftsprojekten, darunter in „Slow Scan Video“ (Ende Mai 1977 mit, Liza Bear, Bill Bartlet, Jim Starck, Jim Lindsay, Susan Corman, Gail Johnston und Mary Arnold), in welcher mit Hilfe eines Robot Digital Scan Converter die sich zeilenweise aufbauende Übertragung des LiveVideobildes mit acht Sekunden Zeitverzögerung ermöglicht worden war.¹⁶²

Die von Sharp organisierten frühen und wichtigen Ausstellungen mit ephemeren Medien und Präsentationsformen wurden naturgemäß leider ungenügend dokumentiert. Das Gleiche gilt auch für Sharps eigene künstlerische Aktionen und Installationen, einschließlich seiner SSTV- und anderen Telekommunikationsprojekte. Der vielseitig engagierte Künstler, Kurator, Galerist und Kunstkritiker Willoughby Sharp sorgte jedoch mit seiner am 28.10.1970 gestarteten Zeitschrift „Avalanche“ dafür, dass die wichtigen Ereignisse und Inhalte aus dem Umfeld von Concept Art und Video verbreitet, dokumentiert und gefördert werden konnten. Dafür sorgten auch die drei von Sharp geführten Galerien im New Yorker Künstlerviertel SoHo.¹⁶³ Sharps Besuch und die Vorstellung seines erstgekauften Portapak-Geräts¹⁶⁴ 1971 in Belgrad, Jugoslawien, stellte eine der ersten Gelegenheiten für die osteuropäischen Künstler dar, einige Experimente mit dem Medium Video anzustellen und infolge dessen die ersten eigenständigen CC-Videoperformance- und -Installationskonzepte zu entwickeln.

Die „Videokünstler“ und -kollektive in und um New York

Paik, Ryan, Gillette, Schneider, Kraynik, „Raindance“, „Videofreex“, „Peoples Video Theater“, Cort, Carter, „Electron Movers“

Der vorliegende historische Überblick begann mit den frühesten Manifestationen durch Les Levine, den ersten E.A.T.-Projekten der zweiten Hälfte sechziger Jahre und den ersten realisierten Telekommunikationsprojekten von Allan Kaprow. Ihnen folgten die in der Verbindung mit „Art Performance“ stehenden Künstler Bruce Nauman, Vito Acconci, Joan Jonas, Willoughby Sharp und auch Keith Sonnier, die ihre ersten CC-Videoinstallationen und/oder -Videoperformances zwischen 1969 und 1974 vorwiegend in Kalifornien realisierten. Zur gleichen Zeit fanden an der Ostküste der USA, insbesondere in und um New York, eine Reihe von wichtigen Ereignissen statt, die für die spätere Entwicklung der Medienkunst von übertragender Bedeutung sein werden. Es handelt sich um eine größere Anzahl von Künstlern

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und Künstlergruppen mit zum Teil äußerst heterogener Herkunft und künstlerischer, philosophischer, sozialer und politischer Zielsetzung, die in der Regel als „Videokünstler“ bekannt geworden – oder bislang unbekannt geblieben – sind.

Eine herausragende Stellung in diesem Zusammenhang nimmt der 1932 in Korea geborene und seit 1965 in New York lebende Nam June Paik ein¹⁶⁵. Die Herkunft der Künstler spielt für das Verständnis ihrer Arbeit bekannterweise eine entscheidende Rolle, im Fall Nam June Paiks wird sie darüber hinaus noch aufschlussreicher durch ihre interkulturelle Bedeutung. In einer ihrer Veröffentlichungen über Paik sah Edith Decker-Phillips im Konfuzianismus einen wichtigen Hintergrund für Paiks Pragmatismus.¹⁶⁶ Paik veröffentlichte eine Reihe von Kurztexen und Anekdoten, deren wichtigste Quelle nachweislich die historischen Schriften „Shiji“ von Sima Qian (145–86 v. Chr.), eines Konfuzius-Bewunderers, darstellten (Decker in: Decker [Hrsg.] 1992, S. 14). Ebenso prägend für Paiks eigene künstlerische Praxis und ästhetische Theorie blieb die Tradition des Schamanismus mit seinen frühzeitlichen Ursprüngen aus dem Umfeld des mit dem koreanischen verwandten Volk der Tungusen aus Sibirien und der Mandschurei (ebd., S. 11). Paiks kultureller Nomadismus – sein Leben und seine Ausbildung in Japan und Deutschland (1956–1963), bevor er sich dauerhaft in den USA niederließ – können sowohl als die Kehrseite seiner tiefen Verbundenheit mit den eigenen ostasiatischen Ursprüngen als auch als die praktische Umsetzung der (äußerlich) umherziehenden, ruhelosen Lebensform seiner Vorfahren gedeutet werden.¹⁶⁷ Auch vor diesem Hintergrund war es nur konsequent, dass Paiks starkes Interesse an und sein Studium der westlichen Kultur während seines Japan-Aufenthaltes ausgerechnet nach seiner Ankunft in den USA einer intensiveren Beachtung des Zen-Buddhismus wich. Die Lehre von Daisetz Teitaro Suzuki (1870–1966), dieses „Botschafters“ des Zen in der westlichen Welt, lernte Paik durch seinen Freund und Lehrer John Cage kennen, dem er bereits 1958 in Darmstadt während der jährlichen „Internationalen Ferienkurse für Neue Musik“ zum ersten Mal begegnet war. Paiks theoretischer Ausgangsposition als Kunsthistoriker, Philosoph (Ästhetik) und Musiktheoretiker – seine Abschlussarbeit an der Universität von Tokio beschäftigte sich mit dem Komponisten Arnold Schönberg – folgte eine künstlerische Praxis, die zunächst in Experimenten mit den Möglichkeiten der elektronischen Musik ihren Ausdruck fand: Seine berühmten Aktionen in Deutschland zwischen 1959 und 1962, in denen er u. a. die klassischen westlichen Musikinstrumente wie das Klavier zerstörte, beinhalteten bereits eindeutige „chaotische“, nicht näher bestimmbar oder vorhersehbare Elemente und auch die Einbeziehung des Publikums, die charakteristisch für die Fluxus-Aufführungen jener Zeit war. Der für den Fluxus bezeichnende „Konkretismus“ im Sinne einer Einheit von Form und Inhalt und „Asymbolismus“ im Sinne des Strebens nach einer Kunst ohne semantische Funktion¹⁶⁸ fand in den frühen Aktionen Paiks einen profilierten Ausdruck.¹⁶⁹ Diese fruchtbare, auch als „action music“ (E. Decker) bezeichnete Phase in Paiks Schaffen wies zugleich die entscheidende Übereinstimmung mit der „Zen-buddhistischen“ Vorgehensweise von John Cage auf: „zu komponieren, ohne sein Ego spielen zu lassen.“

Der nächste „logische“ Schritt bestand darin, das Spielen dem Publikum zu überlassen: 1963 stellte Paik in seiner ersten Einzelausstellung in der Galerie Parnass in Wuppertal die Installation/Wandskulptur „Random Access“ (1963) aus, die es den Besuchern ermöglichte,

an einem der frühen Beispiele der „Partizipationskunst“ teilzunehmen: Es handelte sich um eine Arbeit mit aus dem Tonbandgerät gelösten Tonbändern, die, aufgeklebt an einer Wand, es dem Publikum ermöglichten, selbst Töne zu „entdecken“ und zu erzeugen. Indeterminismus und Variabilität als die wichtigsten Leitideen des frühen Paik wurden in diesem und ähnlichen Werken besonders deutlich zur Schau gestellt.¹⁷⁰

Die genannte historische Ausstellung mit dem Titel „Exposition of Music – Electronic Television“ (11.–20.03.1963) war die erste, in der auch Fernsehgeräte im Kunstkontext ausgestellt wurden. Neben der Installation/Fernsehskulptur „Zen for TV“ (1963) – einem elektromagnetisch manipulierten Fernseher im Hochformat – und einigen weiteren präparierten Fernsehgeräten stellte Paik auch die Arbeit mit dem Titel „Participation TV I“ (1963) aus, bei der die Besucher anstatt des taktilen Inputs und auditiven Outputs wie in „Random Access“ (1963) über die auditive Input-/Einflussmöglichkeit durch Mikrofone verfügten, die sich dann gleichzeitig als Video-Output in Form von Bildmustern bemerkbar machten.

Bevor ich mich den eigentlichen CC-Videoinstallationen Nam June Paiks widme, möchte ich noch einige weitere theoretische und praktische Vorgaben des Künstlers heranziehen, um die Relevanz seiner künstlerischen Auffassung für die vorliegende Historie genauer abschätzen zu können. Zum Anlass seiner ersten öffentlichen Vorführung eines selbst produzierten Videobandes ließ Paik ein Flugblatt mit der Überschrift „Electronic Video Recorder“ drucken¹⁷¹, das seine kritische Haltung gegenüber der klassischen und auch konzeptuellen Arbeitsweise der Künstler zum Ausdruck brachte:

„Bei üblichen Kompositionen haben wir zuerst eine ungefähre Vorstellung vom fertigen Werk (das vorbildliche Ideal oder ‚IDEA‘ im Sinne Platons) [...] Beim experimentellen TV verhält sich die Sache jedoch genau umgekehrt. Normalerweise habe ich keine vorbildliche VORSTELLUNG – bzw. kann keine haben –, bevor ich arbeite [...] Der Unterschied sollte unterstrichen werden, weil der ‚Fetischismus der Idee‘ mir als das wichtigste Kriterium der zeitgenössischen Kunst erscheint [...] INDETERMINISMUS und VARIABILITÄT sind die extrem UNTERENTWICKELTEN Parameter in der optischen Kunst, obwohl sie das zentrale Problem in der Musik während der letzten zehn Jahre gewesen ist“ (Paik 1965, in Daniels/Frieling 1997, S. 43/44).

Sieben Jahre später wird Paik dieselbe Position innerhalb eines historischen Rasters einordnen:

„Indeterminismus, zentraler Gegenstand für das Denken im 20. Jahrhundert, von Heisenberg über Sartre zu Cage, wird auch von Wiener und McLuhan reflektiert. Für Wiener war Indeterminismus Entropie, eine klassische Terminologie der Statistik, und für McLuhan war Indeterminismus das ‚kühle Medium mit niedrigem Definitionsgrad‘“ (Paik 1972, S. 122).

Seine McLuhan-Interpretation mündete schließlich im Umfeld von John Cage und seiner Musik-/Klangtheorie:

„McLuhans berühmter Satz ‚Das Medium ist die Botschaft‘ (the medium is the message) war in der Informationswissenschaft schon seit 1941 implizit enthalten.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Norbert Wiener schrieb, dass die Information, in der die Botschaft übermittelt wird, dieselbe Rolle spielt wie die Information ohne Botschaft. Das hört sich sehr nach Cage an [...] Cage könnte sagen: ‚Eine Notation, nach der Musik gespielt werden kann, spielt dieselbe Rolle wie eine unspielbare Notation‘“ (ebd., S. 121).

Seit seiner Ankunft in den Vereinigten Staaten bedienten sich die Video-Collage-Dokumentationen Paiks der damals avanciertesten Technik. Oft unter Verwendung von Videosynthesizern demonstrierten sie in spielerischer Form nicht nur deren ästhetisch-technisch-kommunikativen Einsatz, sondern auch die Quellen und Einflüsse entsprechender Philosophien. In Paiks Videobändern sind führende Persönlichkeiten der künstlerischen Avantgarde (und zugleich Freunde Paiks) stark präsent: John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg, Allan Kaprow, Joseph Beuys und andere. In Paiks bekanntestem Videoband „Global Groove“ (1973, mit John J. Godfrey, 28.30 Min, Farbe, Ton) waren alle oben genannten Persönlichkeiten zu sehen und zu hören. Im Hinblick auf seine affirmative Position der Theorie McLuhans gegenüber erscheint es zunächst rätselhaft, wenn Paik (wiederholt) in seine Überlegungen die Philosophie eines Karl Marx (1818–1883) einbezieht; beim näheren Betrachten zeigt sich dies jedoch als eine weitere Konsequenz seines „Synkretismus“ im Sinne collageartiger Verknüpfungen unvereinbarer Gegensätze, den er in einem weiteren Statement zehn Jahre später bezeugt:

„Bin ich ein Hardware-Junkie? Ja [...] wenn ich es bin [...] war es auch Karl Marx. Obwohl es zunehmend schwierig wird, Karl Marx nach Ungarn, der Tschechoslowakei und Polen zu rechtfertigen und sein Stellenwert aus unserer historischen Sicht sinken wird, so können wir dennoch die historische Tatsache nicht leugnen, daß er nahezu DER EINZIGE Philosoph war, der sich mit den Veränderungen der materiellen Entwicklung in der Mitte des 19. Jahrhunderts beschäftigte und versuchte, die humanste – wenn auch eine nicht realisierbare – Lösung mit Hilfe der Kunst und Technologie dieser Zeit zu erreichen. Seine Leistung erscheint noch brillanter, vergleicht man ihn mit der idealistischen, fast psychopathologischen Pedanterie der Philosophen nach Kant und Hegel, die die akademische Welt der Zeit regierten. Wenn man die Welt der Dampfmaschine mit der Welt der Satelliten vertauscht und wenn man die Welt der industriellen Revolution mit der postindustriellen Revolution vertauscht, kann man immer noch das Genie von Karl Marx erahnen. Die Tragödie der Herbert-Marcuse-Anhänger war, daß sie versuchten, eine Mystik, die trunken von ‚Wissenschaft‘ war, der ‚Wissenschaft‘ zu entkleiden. Die Tragödie der heutigen offiziellen Kunstwelt ist, daß sie immer noch der rückwärts gewandten Interpretation von Marx durch Marcuse Achtung schenkt und versucht, die Forschung zu unterdrücken, die sich bemüht, der heutigen postindustriellen Revolution die menschlichste Lösung abzuringen“ (Paik 1982, S. 241/242).

Nam June Paik und Wolf Vostell hatten bereits 1963 im künstlerischen Kontext manipulierte Fernsehgeräte ausgestellt. Paiks oben erwähnte Einzelausstellung in der Galerie Parnass in Wuppertal zeigte 12 bzw. 13 präparierte Schwarz-Weiß-Fernseher, die zum Teil vom Publikum manipuliert werden konnten. Paik unternahm auch die erste bekannte öffentliche Vorführung

eines selbst produzierten Videobandes (am 04. und 11.10.1965 in Café au Go Go in Greenwich Village in New York), in deren Zusammenhang das zitierte Flugblatt mit der Überschrift „Electronic Video Recorder“ veröffentlicht wurde.

Paiks erste CC-Videoinstallation, „Participation TV II“, wurde erstmals 1969 in der Howard Wise Gallery in New York im Rahmen der Gruppenausstellung „TV as a Creative Medium“ präsentiert. Sie bestand aus 3 CC-Videokameras und einem angeschlossenen Monitor. Die in einem Schrank neben dem Monitor platzierten Kameras nahmen die davor stehenden Besucher auf und erschienen gleichzeitig im Monitor als phasenverschobene Bilder in den drei Farben blau, rot und grün. Die vorhandenen Möglichkeiten der spontanen und intuitiven Beeinflussung von elektronischen LiveBildern wie z. B. ihre Multiplikation, Überschneidung etc. standen im Mittelpunkt des Interesses. Insbesondere die Möglichkeit der Beeinflussung und die gleichzeitige Unmöglichkeit der Kontrolle beschäftigten den Künstler auch in dieser Arbeit:

„Although the piano has only 88 keys, now we have in color TV, 12 million dots per second, which I have somehow to control for my work. It is like composing a piano concerto using a piano equipped with 12 million keys. Now can you deal with that vast quantity of possibilities without the painstaking study of your materials and instruments?“ (Yalkut 1969/1989)

Diese, Paiks erste und für seine Verhältnisse relativ späte CC-Videoinstallation wurde genau vier Jahre nach dem Kauf seiner ersten Portapak-Videokamera 1965 und nach seiner ersten Einzelausstellung in der Bonino Gallery in New York im gleichen Jahr realisiert („Nam June Paik: Electronic Art“). Sie zeugt noch direkter als die veröffentlichten Schriften Paiks von seinem damaligen Desinteresse am „LiveVideo“ im Installationskontext. Dies unterscheidet ihn wesentlich von vielen Anfang siebziger Jahre aktiven „Videokünstlern“ in New York, aber auch von Künstlern wie Les Levine, der ebenfalls bereits 1965 seine ersten „Street Tapes“ produzierte. Paiks höchstes strategisches Ziel, mit seinem künstlerischen Engagement zur Humanisierung der Technologie beizutragen, ließ eine derartige Konvergenz bzw. Zusammenkunft von Kunst und Realität nicht zu: Sein Verzicht auf die Versöhnung von Kunst und Gesellschaft, von Kunst und Technologie im ästhetischen Schein birgt in sich eine avantgardistische Ambivalenz der Technologie gegenüber, die zu seinen berühmten McLuhanesken Voraussagen über die Zukunft der Kunst im oben zitierten Flugblatt von 1965 („As collage technique replaced oil paint, the cathode-ray tube will replace the canvas.“ (nach: Kellein 1998, S. 36) in keiner Weise im Widerspruch steht.¹⁷²

Im Gegensatz zu Les Levine und auch zu den E.A.T.-Projekten, die ihre Experimente mit CC-Video zeitlich früher begonnen hatten, hielt sich Paik mit dieser Art des künstlerischen Engagements auffällig zurück. Seine Meinungsäußerung von 1969, veröffentlicht im Faltblatt der Ausstellung in der Howard Wise Gallery, mag die Gründe dafür illustrieren:

„The real issue implied in ‘Art and Technology’ is not to make another scientific toy, but how to humanize the technology and the electronic medium, which is progressing rapidly – too rapidly“.

Fünf Jahre später wird Paik seine Position nochmals verdeutlichen:

„I am afraid the conciliation of art and society will proceed more in the ‘art and technology [...]’ May the approach of art and technology not soften the critical

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

tongue of artists to society, science and everything.“ (Paik 1974, nach Wick [1976]
in: Herzogenrath 1982, S. 60/61)

Paiks kritische Distanz zum technologischen Optimismus (nicht nur) der sechziger Jahre und die dadurch offenbarte kritische Kultur- und Gesellschaftstheorie resultiert genauso wie seine gegen die damaligen Marcuse-Anhänger gerichtete, oben zitierte Kritik aus seiner künstlerischen und Lebenspraxis, die von Pragmatismus und „Futurologie“ gleichermaßen geprägt ist. Die Versuche der jüngsten Zeit, Paik als Kronzeugen für die historische Genealogie der „Interaktiven Medienkunst“ (verstanden als nur-digital-basierte-Medienkunst) heranzuziehen und in die Nähe von E.A.T. zu rücken, können im Lichte dieser Tatsachen in Frage gestellt werden (vgl. Dinkla 1997, S. 38/39).

Paiks zweite CC-Videoinstallation ließ erneut ganze fünf Jahren auf sich warten und bestätigt damit die These über die frühe „Zurückhaltung“ des Künstlers den Live-Installationen und auch der Auslotung ihres interaktiven Potenzials gegenüber. Diese Installation wurde auch zu einem berühmten Beispiel für die Aussage, dass die Höhe des Technologieeinsatzes nicht im proportionalen Verhältnis zum potenziellen „Gehalt“ eines Kunstwerkes stehen muss: Paiks „TV Buddha“ (1974) wurde zur berühmtesten CC-Videoinstallation, deren Erfolg den Künstler zur Ausführung vieler weiterer Versionen veranlasste. Bei der ersten wurde eine antike Buddha-Statue einem Fernseher und einer darüber in gleicher Achse postierten CC-Videokamera frontal gegenübergestellt; die Kamera nahm stets die Buddha-Statue auf, deren Live-Abbild gleichzeitig im ca. 2 m entfernten Monitor gesehen werden konnte (Dimensionen der Statue: 160 x 215 x 80 cm). Auch wenn die Arbeit aus einer „Notsituation“ heraus entstanden war – für seine Ausstellung in der Galerie Bonino in New York gab es bis zuletzt zu wenig Exponate¹⁷³ –, stellte sich für Paik bald heraus, dass ihm mit „TV Buddha“ ein Werk gelungen war, dessen Popularität selbst seine späteren spektakulären Installationen mit dem Einsatz von Hunderten von Monitoren in den Schatten gestellt hatte. Es folgte eine Reihe von Repliken und Variationen, deren Mehrzahl in den achtziger Jahren realisiert wurde. Diesbezüglich erwähnenswert ist die Tatsache, dass selbst bei dieser unverkennbaren Demonstration des Closed Circuit-„Prinzips“ die Demonstration selbst für Paik nicht im Vordergrund stand: Genauo wie die ursprüngliche Idee nur eine Buddha-Statue als „Zuschauer“ vor einen Fernsehgerät (ohne CC-Videokamera) vorgesehen hatte (ebd. Decker 1988 [Interview]), zeigten auch die späteren Varianten, dass es Paik keineswegs ausschließlich um die Veranschaulichung eines tautologischen Prinzips ging. Ungefähr die Hälfte der späteren Ausführungen von „TV-Buddha“ beinhalten keine CC-Videokamera und zeigen, dass nicht die Technologie – das „Wunder“ des Videofeedback bzw. des „Closed Circuit“ –, sondern die Metapher ihres „Objektes/Subjektes“ – die Buddha-Statue – zum eigentlichen Medium für den Paiks Transport künstlerischer „Meditationsvorgaben“ geworden ist – u. a. in Kombination mit Symbolen für die traditionellen „Elemente“ Erde/Stein, Wasser oder Feuer, die nach wie vor um den Gedanken einer humanisierten Technologie kreisten (vgl. „Stone Buddha“, „Hydra Buddha“ und Versionen mit Kerze/n und Erde im Materialteil/DVD).

Die Meditation, das „In-sich-Zurückkehren“ um den geschlossenen Kreislauf des Lebens und Sterbens zu verlassen, ist letztendlich nur eine Methode, die dem Endzweck nicht gleichgesetzt werden kann: Die Technik kann dem, der sie entwickelt, steuert und verwendet, nicht ebenbürtig werden. Von dieser Haltung zeugt bildhaft auch die zweite Hauptgruppe von Paiks

Arbeiten, seine Roboter, deren Sinn seit der Erbauung des „Robot K 456“ (1964) nie in einem ernsthaften Glauben an die Artificial-Intelligence-Ziele bestand. Dem Vorwurf, dass es sich dabei um eine „grundkonservative“ Haltung handelt, setzte Paik seit dem Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit die in seinen Arbeiten stets implizit vorhandene Skepsis über die Reichweite der Kunst entgegen, in der auch der Beuys'sche Vorbehalt, die Kunst (nicht nur Duchamps „Schweigen“) sei möglicherweise überbewertet, spürbar mitwirkte.¹⁷⁴

Mit Ausnahme von „Zenith“ (TV Looking Glass) (1974), „TV Chair“ (1974) und zwei erweiterten Interpretationen von „TV-Buddha“ („TV Rodin“ [1975] und „Triangle I“ [1976]) waren die beiden beschriebenen CC-Videoinstallationen die einzigen, die Paik bis einschließlich 1976 realisierte. Die Gründe für die geringe Zahl an vergleichbaren Werken waren neben dem genannten auch die parallelen Projekte, von denen die Zusammenarbeit mit der Cellistin Charlotte Moorman unter Verwendung von CC-Videokameras im Performance-Kontext in diesen Jahren immer noch im Mittelpunkt stand. Der Schwerpunkt von Paiks Anwendung der LiveVideoübertragung im Installationskontext wird in den achtziger Jahren im Bereich der oben bereits beobachteten „Wirklichkeitskonstruktionen“, insbesondere der Gegenüber- und Nebeneinanderaufstellung von „real“ und „live“, liegen (wie bei „TV-Buddha“ [1974] oder „Zenith“ [TV Looking Glass] aus dem gleichen Jahr).

Die in der Einleitung zu diesem Kapitel angesprochenen Ausstellungen und auch die wichtigen politischen, ökonomischen, technologischen und wissenschaftlichen Zusammenhänge spielten insbesondere für die frühe Entwicklung der „Videokunst“ in den USA und Kanada eine herausragende Rolle. Howard Wise (1903–1989) gehörte zu den besonders engagierten individuellen Förderern von frühen künstlerischen Experimenten mit Elektronik. Seit 1957 als Galerist tätig und zunächst von kinetischer Kunst begeistert, verschob sich sein Interesse in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre in Richtung der „Lichtkunst“, die später ihre populäre Verwendung auch in Form von „Lichtshows“ im Zusammenhang mit Rockkonzerten und anderen Bühnenaufführungen fand (vgl. ausführlich über H. Wise in Sturken 1984). Video als Medium des künstlerischen Ausdrucks entdeckte Wise Ende der sechziger Jahre, in der Zeit, in der die Fragen der kulturellen Erneuerung im Kontext der aktuellen politischen und sozialen Ereignisse (Bürgerbewegungen, Vietnamkrieg, nukleare Bedrohung) auf der Tagesordnung standen. Bevor er die erste Videodistribution in den USA – Electronic Arts Intermix (EAI) – im Jahre 1971 gründete¹⁷⁵ und seine Galerie in der 57th Street in New York schloss, organisierte er 1969 die Gruppenausstellung mit dem Titel „TV as a Creative Medium“, zu deren Anlass auch Paik seine erste, oben besprochene CC-Videoinstallation „Participation TV II“ realisierte.¹⁷⁶

Zur Ausstellung lud Wise auf Paiks Empfehlung auch Paul Ryan (geb. 1943) ein, einen Künstler, Theoretiker und praktischen Erforscher des Videomediums aus der kybernetischen Perspektive. Als Vietnamkrieg-Gewissensverweigerer von 1965 und Teilnehmer an Protestmärschen im Jahr 1966 fand Ryan von September 1967 bis Juni 1968 als Forschungsassistent von Marshall McLuhan an der Fordham University in New York einen Zufluchtsort vor dem Einzug in die Armee (Ryan 1992, S. 11). Danach wurde er auch als Autor und „stiller Teilhaber“ der einflussreichen „Raindance Group“ aktiv.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Für die Ausstellung in der Howard Wise Gallery realisierte Ryan seine einzige CC-Videoinstallation mit dem Titel „Everyman's Moebius Strip“, die als eine der ersten praktischen Umsetzungen seiner später theoretisch ausgearbeiteten Vorschläge zur ökologischen, interpersonellen und gesellschaftlichen Anwendung des Mediums Video angesehen werden darf. Die Installation bestand aus einer mit einem Vorhang versehenen Einzelkabine, in der ein Fernseher und eine CC-Videokamera aufgebaut worden waren; der Besucher konnte sich darin vor dem Bildschirm auf einen Hocker setzen und für zwei Minuten vor der eingeschalteten CC-Videokamera – seinem LiveVideobild gegenübergestellt – auf die von einem Magnetophon erklingenden Suggestionen bzw. Fragen reagieren:

“React to the following people: Nixon, your mother, Eldridge Cleaver, Teddy Kennedy, you ... for the next ten seconds, do what you want ... Now, let your face be sad ... let your face grow sad ... turn away from the camera ... now turn back ... press the stop button ... thank you.” (Yalkut 1969 [1989], S. 7)

Danach wurde das aufgenommene Videoband abgespielt, und der Besucher konnte sein Interview noch einmal sehen und hören. Den Teilnehmern wurde versichert, dass ihre Aufnahmen gelöscht und nicht weiter verwendet werden. Diese quasi in „Intervalle“ unterteilte und jeweils nur für einen Teilnehmer konzipierte CC-Videoinstallation stellte eine Art „Versuchs-anordnung“ für den Künstler dar, der weniger an Kunst im Sinne der „Fine Arts“, sondern von Anfang an an einem ökologisch und sozial engagierten Video interessiert war. Ryan stellte in diesem Zusammenhang fest:

“I feel it's only a very crude kind of beginning. I've been talking about the Moebius strip model and the videotape machine lately as an extension of man as a cybernator; communication with himself about his behaviour, he enlarges his control over his behaviour. The machine is almost the reverse of what he is doing; what he puts out it takes in, processes, and then feeds back. Then a person can take that in, process it, and feed that back. It's a matter of self-cybernating and self-processing, co-cybernating and co-processing studying one another's videotape playbacks in slow motion and imitating, or trading, body language [...] My hope is that we can avoid the professional, the professional who understands everything, and barter on a lateral basis with friends. The electrical circuitry in the home and the video tape are really a beginning of a kind of elastic information environment in the home. The electric possibilities of communes are just beginning.” (Ryan in ebd., S. 7/8)

„Everyman's Moebius Strip“ ist demnach als Metapher für den permanenten Austausch von „innen“ und „außen“, von „Subjekt“ und „Objekt“ zu verstehen, die sowohl qualitativ durch die innewohnende Eigenschaft des Mediums als auch quantitativ durch die Demokratisierung desselben Mittels ermöglicht und erreicht werden sollte – eine der frühen Forderungen Paul Ryans, die das Bestreben vieler aus seiner Generation prägnant reflektierte und formulierte.

Zwischen 1971 und 1976 zog sich Ryan, der vor seinem Studium vier Jahre in einem Kloster verbracht hatte, in das ländliche Gebiet zurück und arbeitete konsequent an den Umsetzungsstrategien für seine Ideen, die insbesondere in einer Reihe von Verhaltensuntersuchungen über

die Interaktion zwischen drei Personen („Threeings“) ihren prägnanten Ausdruck fanden. Über die theoretischen Voraussetzungen und späteren Folgen von Ryans theoretischer Arbeit wird in der Schlußbetrachtung ausführlicher die Rede sein.

Im Kontext der Ausstellung „TV as a Creative Medium“ soll auch Eric Siegel (geb. 1944) genannt werden, Künstler und Elektronikgenie, von dem im Faltblatt zur Ausstellung berichtet wurde, dass er bereits 1959 (!) eine erste funktionsfähige „CC-Videoinstallation“ für den Heimgebrauch erbaute, die sogar den zweiten Preis der New Yorker Wissenschaftsmesse 1960 erhielt.¹⁷⁷

Die dritte ausgestellte CC-Videoinstallation und der Publikumsliebling der Ausstellung „TV as a Creative Medium“ war „Wipe Cycle“ (1969) von Frank Gillette und Ira Schneider. Sie behielt auch später ihre Popularität und erlebte eine Reihe weiterer Ausstellungen bis in die neunziger Jahre. Frank Gillette (geb. 1941) begann seine künstlerische Karriere nach dem Verlassen des Pratt Institute in New York 1963 als Maler monochromer minimalistischer Ausrichtung. Schon 1965 gab er die Malerei auf und fing damit an, sich mit der Kybernetik und den Systemtheorien zu beschäftigen. Seine Lektüre von Wiener, McLuhan und vor allem Gregory Bateson ermöglichte ihm das Entwickeln einer eigenen Kommunikationstheorie der Kunst, die er sowohl in seinen theoretischen Schriften als auch in seinen CC-Videoinstallationen bald umsetzen konnte. Im Spätherbst 1967 – im gleichen Jahr, in dem der „CV“-Portapak von Sony auf dem US-amerikanischen Markt eingeführt wurde (Gillette 1974) – lernte er McLuhans Assistenten Paul Ryan kennen, und die beiden jungen Männer entdeckten bald – von der gemeinsamen irischen Herkunft abgesehen – eine Reihe gemeinsamer Überzeugungen, aus denen sich eine dauerhafte Freundschaft entwickelte. Mit Hilfe von Paul Ryan stellte Gillette den Kontakt zu McLuhan her, und dieser stellte ihm bereits im Frühjahr 1968 die neu erworbene Videoausrüstung der Fordham University für seine künstlerischen Experimente zur Verfügung.¹⁷⁸ Sie bestand aus zwei Portapak- und zwei Studiokameras, vier Videorekordern und vier Monitoren, die es Gillette sehr früh ermöglichten, nicht nur mit LiveVideobild und mit Videobandaufnahmen zu experimentieren, sondern auch mit Zeitverzögerung und vor allem mit den Möglichkeiten der Multimonitor-Installation zu arbeiten. Diese ersten Versuche führten zum Aufbau der ersten Videoinstallation von Frank Gillette, „Keep“, im Frühjahr 1968. Die Arbeit setzte sich aus vier vorhandenen Monitoren zusammen, die gemeinsam das Abbild des Künstlers zeigten, das aus akkumulierten automatischen, täglich wiederholten Vorgängen der frontalen Selbstaufnahme erfolgte. Auch wenn es sich dabei nicht um eine Live-Installation handelte, kann bereits hier eine Vorführung der dem Medium Video innewohnenden Eigenschaften festgestellt werden: Die entsprechende Informationskumulation und -distribution stand sowohl im engen Verhältnis zum Subjekt des Künstlers als auch zum objektiven registrierten Zeitablauf und zur Bildinformation. Für die Erforschung von neuen Relationen und Interaktionen – darunter auch die zwischen dem traditionell erfassten „Subjekt“ und „Objekt“ – eröffneten sich mit dem Einsatz des neuen Mediums aus der Sicht Gillettes vollkommen neue Perspektiven:

“Since video does not redefine established relations between viewer and prime object, but opens and develops new relations, its aesthetic capabilities cannot

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

be understood in the wake of prior models of interaction. Video is in itself an unprecedented channel of relation through which the artist evokes and transmits states of awareness, sensations, perceptions, compulsions, effects and thoughts. Paradoxically, as the artist gives shape to this set of relationships, his role returns to revive the primordial functions of the shaman and the alchemist, since art becomes a record of process and not the manipulation of passive materials." (Gillette 1976, S. 218/219)

Von seinen beiden am frühesten realisierten CC-Videoinstallationen „Tape“ (1969) und „Feedback/Interface“ (1969) kann insbesondere die Letztere aus Sicht Gillettes als eine Art Entwurf¹⁷⁹ von „Wipe Cycle“ (1969) geltend gemacht werden. Dabei handelt es sich um eine Arbeit, die informell im Raindance Studio für eine Dauer von ca. 30–50 Minuten aufgebaut wurde (Gillette 2001b): Das Installationsambiente setzte sich aus zwei Fernsehmonitoren, einer dem Betrachter gegenüber installierten CC-Videokamera und einem Videorekorder zusammen. Während auf dem linken Monitor ein vorproduziertes Videoband lief, übertrug der rechte Monitor das LiveBild einer CC-Videokamera, die den sich vor dem Ensemble befindenden Betrachter erfasste. Der Betrachter war in der Lage, sich im Dreiviertelprofil zu sehen, ohne die Möglichkeit, sich via „Live“Monitor direkt „in die Augen“ zu schauen.

„Wipe Cycle“ (1969) wurde schließlich am 17. Mai 1969 zum ersten Mal den Besuchern der Ausstellung „TV as a Creative Medium“ als gemeinsame Produktion von Gillette und Ira Schneider vorgestellt. Gillette lernte den jungen Filmemacher und Fotografen Schneider 1968 auf einer Weihnachtsfeier bei Les Levine kennen, und die beiden beschlossen, ihre gemeinsamen (zum Teil aber auch voneinander voneinander abweichenden Ansichten und ihr Know-how miteinander zu verbinden (Gigliotti 2001). „Wipe Cycle“ bestand in all seinen Ausführungen aus neun Monitoren, die in drei aufeinander stehenden Reihen mit jeweils drei Monitoren zusammengefügt waren. In den meisten Durchführungen wurde dieses Ensemble dem Eingang des Ausstellungsraums gegenüber aufgestellt, so dass der Besucher dank einer darüber installierten CC-Videokamera auf einigen Monitoren sein LiveVideobild betrachten konnte. Sechs Videorekorder sorgten dafür, dass die bestimmten (drei) Aufnahmen mit einer Zeitverzögerung von acht bzw. sechzehn Sekunden wahrgenommen werden konnten; in unterschiedlicher Anordnung wurden darüber hinaus auf den Monitoren zwei vorher aufgenommene Videobänder und ein aktuelles Fernsehprogramm abgespielt. Ein Tonbandgerät und ein automatischer Schalter vervollständigten das Ensemble. Die Schaltung erfolgte innerhalb von vier Zyklen (vgl. Projektskizze), die das Wechseln der Bilder von einem zum anderen Monitor bestimmten; dabei wischte alle zwei Sekunden ein grauer Lichtimpuls („wipe“) alle Bilder gegen den Uhrzeigersinn.

Die Absicht dieser CC-Videoinstallation wurde im Faltblatt der Erstaussstellung von Gillette präzise formuliert:

“‘Wipe Cycle’ is a television mural designed to engage and integrate the viewer’s television ‘image’ at three separate points in time and five exchanging points in space [...] The intent of this overloading (something like a play within a play within a play) is to escape the automatic ‘information’ experience in commercial television without totally divesting it of its usual content.”

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

Die Kritik an der durch das „Übertragungsmedium“ (im Sinne der oben angesprochenen Bedeutung des Wortes „broadcasting“) Fernsehen verursachten unreflektierten „Informationsüberladung“ kann im Fall von „Wipe Cycle“ sowohl auf dem Hintergrund der theoretischen Ansichten Gillettes als auch aus dem Kontext der politischen Ereignisse dieser Zeit in den USA betrachtet werden. Der dahinter stehende Gedanke, den in diesem Zusammenhang Ira Schneider besonders deutlich hervorgehoben hatte – „the notion of the integration the audience into the information“ (vgl. Youngblood und Frank, zitiert auch bei Yalkut, S. 9) – kann als herausragender Appell von zahlreichen damals entstehenden Videogruppen in den USA angeführt werden. Das im Kunstgaleriekontext ausgestellte „Wipe Cycle“ stand damit als Verbindungsglied zwischen der frühen „Video Art“ und dem sozial engagierten Video, zu dem Zeitpunkt, als die beiden „Richtungen“ getrennte Wege zu beschreiten begannen. Im Hinblick auf die meisten Ausführungen von „Wipe Cycle“ kann insgesamt vom dreifachem orts- und zeitspezifischem Charakter gesprochen werden: 1) in Bezug auf die Verwendung der aktuellen CC-Videokamera (mit und ohne Zeitverzögerung, 2) hinsichtlich der aktuellen/lokalen Fernsehübertragung, und 3) betreffend die aktuellen/lokalen Videoaufnahmen der näheren Umgebung.¹⁸⁰

Die allmähliche Einbeziehung des eintretenden Publikums in eine derartig komplexe und zugleich streng strukturierte „Informationscollage“ (Schneider) beschrieb Ira Schneider plastisch an der Ausstellungssituation in der Howard Wise Gallery:

“One sees oneself exiting from the elevator. If one stands there for 8 seconds, one sees oneself entering the gallery from the elevator again. Now at the same time one is apt to be seeing oneself standing there watching ‘Wipe Cycle’. You can watch yourself live watching yourself 8 seconds ago, watching yourself 16 seconds ago, eventually feeling free enough to interest with this matrix, realizing one’s own potential as an actor.” (Yalkut 1969 [1989], S. 9/10).

Die oben bereits erwähnten, insbesondere für die Entstehung der Medienkunst unüberschätzbaren Experimente mit dem Subjekt/Objekt-Verhältnis und „Wirklichkeitskonstruktionen“ im Sinne von Nebeneinander- oder Übereinanderstellung sowie das andersartige Collagieren von aktuellen (auch gleichzeitig manipulierten) und vorher aufgenommenen „Realitätsausschnitten“ fanden mit „Wipe Cycle“ eine ihrer ersten erfolgreichen Realisationen.

Nach einigen weiteren Videoinstallationen und Installationsvorschlägen („Amps, Watts and Volts“ [1970] und „Ruf-Kutt“ [1972]) und auch theoretischer Arbeit, die in dem Buch „Between Paradigms“ (1973) resultierte, kam es zu einer Ausweitung des Interesse Gillettes vom eher informationstheoretisch ausgerichteten „Cybernetic Video Context“ in seinen früheren CC-Videoinstallationen zu seiner Anwendung auch in konkreten ökologischen und biologischen Zusammenhängen. Diese neue Qualität in Gillettes Arbeit brachte zugleich – parallel zum Opus von Juan Downey, einem zur gleichen Zeit in New York lebenden Künstler chilenischen Ursprungs (von dem unten noch ausführlich berichtet wird) – eine neue Qualität in die entstehende Medienkunst, die intensive Erforschung von Systemmodellen und Verhaltensmustern im Kontext von biologischen Systemen/Kreisläufen.¹⁸¹ Gillettes Einzelausstellung im Everson Museum in Syracuse, N. Y., das zu der Zeit zu den Topadressen für innovative Video- und Medienprojekte gehörte – wenn nicht die Topadresse war¹⁸² –, gab dem Künstler 1973

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

die Möglichkeit, für diesen formalen Rahmen eine Reihe von entsprechenden CC-Videoinstallationen zu entwerfen und zu realisieren.¹⁸³ Der damalige Museumsdirektor und u. a. Coautor der wichtigen Ausstellung „Cybernetic Serendipity“ James Harithas hob in der Ausstellungsankündigung die Nebeneinanderstellung bzw. Interpenetration von biologischen, ökologischen und technologischen Systemen hervor, die Gillette im Kontext der ästhetischen Erfahrung hervorbringen wollte.¹⁸⁴ Der von Harithas einberufene Videokurator des Museums David Ross schrieb ebenfalls über Gillettes Abkehr von der „Informationscollage“, die sich nach „Wipe Cycle“ vollzogen und in seiner Everson-Ausstellung von 1973 hervorragend materialisiert hat (vgl. Ross 1973).

Das Museum bot mit seinen vier miteinander verbundenen, kreisförmig um den Innenhof herum angelegten Galerien¹⁸⁵ der oberen Etage einen hervorragenden Ort für Gillettes Konzept, das mehrere miteinander in Verbindung stehende Installationen beinhaltete (vgl. Ausstellungsentwurf): „Track/Trace“ (1972/73) in der Galerie „A“ diente u. a. als eine Art

“desorientation environment structured to create a learning space out of which the viewer might emerge with a new understanding of the interactive potential of the video medium” (ebd.).

Mit technischer Unterstützung von Andy Mann entstand ein präzise abgestimmtes Environment, das aus einer Pyramidenformation mit fünfzehn Monitoren und drei CC-Videokameras bestand und den Besuchern eine mehrschichtige Zeitverzögerungspräsentation ihrer Anwesenheit ermöglichte.

Während im nächsten Raum (Galerie „B“) eine aus dreißig Monitoren zusammengesetzte Videoinstallation ausgestellt wurde, die sich mit vorher aufgenommenem Videomaterial auf das ökologische System bezog, beherbergte die Galerie „C“ zwei CC-Videoinstallationen, die sich mit Biosystemen beschäftigten:

Die Installationen „Terraquae“ und „Subterranean Field“ (beide 1973, vgl. Materialteil/DVD) umfassten Terrarien mit Termiten, Taranteln, Leguanen und anderen Kleintieren sowie Pflanzen mit schwenkbaren CC-Videokameras und zeigten das z. T. mit bloßem Auge im Einzelnen nicht wahrnehmbare Geschehen in der „Integration Matrix“ – einer Reihe von zehn Monitoren, die das LiveBild auch aus der Gallery „A“ und „D“ übertrugen. Die aleatorische Komponente als praktisch innewohnende Eigenschaft von zahlreichen CC-Videoinstallationen wurde den Besuchern in diesen Arbeiten nicht durch ihr Eingreifen, sondern durch die Beobachtung von vorhandenen, modellhaft präsentierten, sich verändernden Konstellationen zugänglich gemacht. Diese Eigenschaft wurde in der letzten Arbeit am deutlichsten: Die in der Galerie „D“ aufgebaute „Gestation/Growth“ (1973) verwendete CC-Videokameras und -Monitore, die Bilder aus zwei Biosystemen übertrugen – aus einem Inkubator für Hühnereier und einem Hühnergehege in Form einer transparenten geodetischen Kuppel;¹⁸⁶ während der Tragzeit der Tiere, die wie die Ausstellungsdauer drei Wochen betrug, wurden ihre Geburt und ihr Wachstum registriert und auf der „Integration Matrix“ gleichzeitig anschaulich gemacht. In dem Inkubator schlüpften täglich sechs neue Küken aus, und die neugeborenen Hühner wanderten dann unter die helle und erwärmte Kuppel, um dort zu wachsen. Das geschlossene technologische und Biosystem einschließlich der im Kern dieser Gleichstellung stehenden Konnotationen wurden so einprägsam ästhetisch formuliert und zu einem neuartigen Ausstellungszusammenhang gefügt. Eine große Besucherzahl (Everson Museum, Ankündigung der

Exhibition, ohne genauere Zahlenangabe) zeugte von der außergewöhnlichen Popularität von Gillettes ungewöhnlichem Gesamtprojekt.

Exakt zehn Jahre später wird Gillette seine bisher letzte CC-Videoinstallation im Whitney Museum of American Art in New York ausstellen, die zusätzlich zum Terrarium mit unterschiedlichen Lebensformen auch eine computerunterstützte Interaktion mit dem Publikum ermöglichen wird.¹⁸⁷

Im Unterschied zu Frank Gillette, der sich für die Arbeit mit Film wenig interessierte und von Anfang an im Video das am besten geeignete Medium für seine frühen künstlerischen Experimente erkannte, begann Ira Schneider (geb. 1939) seine künstlerische Karriere bereits 1962 als experimenteller Filmemacher und Fotograf, und diese Anfänge blieben prägend auch für seine spätere künstlerische Arbeit. Während Gillette bei „Wipe Cycle“ für die strenge formale Anordnung des Gesamtkonzeptes verantwortlich war, kümmerte sich der für das Zusammenschneiden und Anordnen des sehr heterogenen Film- und Videomaterials zuständige Ira Schneider insbesondere auch um die konkrete Durchführung. Nach der Zusammenarbeit an „Wipe Cycle“ und der Durchführung einer weiteren gemeinsamen CC-Videoinstallation („An interactive Experiment“, 1969) führten die beiden Künstler keine weiteren gemeinsamen Ausstellungsprojekte aus und arbeiteten von da ab vorwiegend im Rahmen der Videogruppe „Raindance“ und als Herausgeber und Autoren der Videozeitschrift „Radical Software“ zusammen (vgl. Komplettdokumentation in: Radical Software URL).

Schneiders besonderes Engagement für „Radical Software“ ging über die Aufgaben eines Co-Editors hinaus und kann anschaulich an einigen dort veröffentlichten Projekten für CC-Videoinstallationen betrachtet werden (vgl. Materialteil). Ira Schneider war maßgeblich an der Organisation von so genannten „Video Theaters“¹⁸⁸ 1969 und 1970/71 in den Räumen der „Raindance“-Gruppe beteiligt, die nicht nur als Zuschauer-Environments die Möglichkeit für die Rezeption von Videobändern der gesamten „Videogemeinschaft“ – sowohl von individuellen Künstlern und sozial engagierten Videoproduzenten als auch von Gruppen – boten, sondern auch die Gelegenheit zur Kommunikation unter den Besuchern im Rahmen des gesamten Environments, das in der Regel die CC-Videokameras und -monitore mit einschloss. Für Schneider,

“The ambience and decor seemed to dispell the traditional New York paranoia. People who had never met would rap with each other. This was contributed to by programming which was made up of many short tapes (sequences) – many humorous, some ecological, informational, artistic. Melodrama and hardline entertainment with blasting sound was avoided. This again allowed the audience to rap and comment on the material they were viewing.” (Schneider 1973, S. 14)

Darüber hinaus konzipierte Schneider mehrere „Video Environments“, die im Wesentlichen alle Charakteristika von „Video Theater“/CC-Videoinstallationen beinhalteten und neben den CC-Videokameras und -monitoren für die Kommunikation in „Realzeit“ auch die Gelegenheit für die Anschauung des vorhandenen Videomaterials boten. Einige „Video Environments“ realisierte Ira Schneider mit, so z. B. 1971 an verschiedenen Universitäten in den USA und auch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

im Rahmen der von Michael Goldberg in Vancouver an der Westküste Kanadas organisierten ersten internationalen Videokonferenz „Matrix International Video Symposium“ 1972. Von vergleichbaren „hybriden“ Eigenschaften im Sinne einer „Informationscollage“ zeugt auch die erste eigenständig ausgeführte CC-Videoinstallation von Ira Schneider mit dem Titel „Random Interlace Content Electronic“ (1970). Dieses Environment wurde im Rose Art Museum der Brandeis University in Waltham, Massachussets, für die Ausstellung „Vision and Television“ (20.01.–12.02.1970) aufgebaut, die als Museumsausstellung mit Videoinstallationen die erste dieser Art war. (Der durch Vermittlung Schneiders mit der Gruppe „Videofreex“ bekannt gemachte Kurator der Ausstellung, Russell Connor, lud für diese „Install-It-Yourself-Show“ praktisch die ganze New Yorker Videoszene¹⁸⁹ ein.)

Die genannte Installation Schneiders verwendete zwei CC-Videokameras und 11 Monitore. Gleichzeitig – parallel und übereinander gelagert – mit den LiveBildern von Besuchern wurde das hochaktuelle Material gezeigt, das Schneider während des Konzertes in Woodstock 1969 und des berühmt-berüchtigten Rolling-Stones-Konzertes in Altamont in Kalifornien im Dezember des gleichen Jahres aufgenommen hatte. Schneiders „Kollagieren“ des anscheinend heterogenen Materials sah die anwesenden Besucher sowohl als Subjekte als auch Objekte der gesamten „Informationscollage“ vor; zu dieser formalen Besonderheit der Installation kam durch die zeitspezifischen Inhalte eine unverwechselbare politische Brisanz.

Eine vergleichbare CC-Videoinstallation mit dem Titel „Echo“ (vgl. versch. Ausführungen und Titel im Materialteil) realisierte Schneider zwischen 1974 und 1978 in vier verschiedenen Ausführungen: Sie bestand aus 2 CC-Kameras und -Monitoren¹⁹⁰ sowie aus einer variablen Anzahl von zusätzlichen Monitoren, auf denen mehrere vorher aufgenommene Videobänder gezeigt wurden. Bei diesen Bändern handelte sich teilweise um die Eigenaufnahmen von US-amerikanischen Landschaften und Ortschaften, die unter dem gemeinsamen Titel „Bits, Chunks & Pieces“ zusammengefügt wurden.¹⁹¹ Wie der Name sagt, wurde das aufgenommene Material nach dem „Grad der Fertigstellung“ angeordnet; dem wurden erneut weitere Realitätsebenen mit noch höherem „aleatorischen Grad“ bzw. Grad der „Entropie“ hinzugefügt – durch LiveVideobilder von Zuschauerreaktionen einerseits und analoge Rückkopplungseffekte zwischen einer Kamera und dem dazugehörigen Monitor („Echo“) andererseits. Diese Strategie führte zu der dreifachen – audiovisuellen, mentalen und physischen – Einbeziehung des Betrachters in dieses beinahe programmatisch nichtnarrative, individuell „zu vervollständigende“ Gesamt-Environment.

Die oben erwähnte Ausstellung „Vision and Television“ in der Brandeis University in Waltham, Massachussets, war die erste Gruppenmuseumsausstellung mit dem Schwerpunkt auf den Videoinstallationen, und im dazugehörigen Ausstellungskatalog befindet sich wohl die erste Erwähnung des Terminus „Video Art“; kurz danach wird der gleiche Begriff durch das einflussreiche Buch „Expanded Cinema“ von Gene Youngblood „salonfähig“ werden und später für zahlreiche Missverständnisse unter Kritikern wie Praktikern sorgen. Der Ausstellungskurator Russell Connor betonte in seinem Vorwort zum Katalog in besonderem Maße die Möglichkeiten der Installationskunst unter Anwendung von elektronischen Medien und fand zugleich äußerst scharfe Worte gegen die aktuelle Kommerzialisierung der Kunst und des Fernsehmediums als Angriffsfläche für die im gleichen Zusammenhang arbeitenden Künstler:

“[...] the television tube [...] is also that furniture from the living room, massively

haunted in 1970 by the horror it has brought us, by the global encounter for which we had all been marshalled and McClued in but not prepared, and by all the numbing idiocy and vulgarity which has made it an inspiration to Pop artists, Camp followers and heads of advertising agencies. Counter-aggression is clearly an element in the movement of artists into television" (Connor 1970).

Ted Kraynik (geb. 1917) und John Reilly (geb. 1939)/Rudi Stern (geb. 1936) stellten zwei weitere CC-Videoinstallationen in der gleichen Schau aus, die durchaus als Vorgänger für bestimmte Arten von interaktiven Medieninstallationen der neunziger Jahre angesehen werden können: Sein „Video Luminar“ #4 (1969–70) bezeichnete Kraynik ausdrücklich als eine „Mustererkennungsvorrichtung“ (im gleichen Katalog), die später in unterschiedlichen CC-Videoinstallationen u. a. unter Verwendung von LED-Lampen wiederentdeckt wurden.¹⁹²

John Reillys „Innertube“ kombinierte dagegen die Live- und aufgenommenen Videobilder, um die sich verändernden Inhalte im Vergleich mit dem LiveBild des Besuchers in einer Art „Video Time Capsule“ auf ihre Konnotationsmöglichkeiten zu untersuchen.

Im Zusammenhang mit der Arbeit von Frank Gillette und Ira Schneider wurden bereits mehrfach Videokollektive wie „Raindance“ und auch „The Videofreex“ erwähnt. Für die frühe Video-„Gemeinde“ in New York war diese Art von Zusammenarbeit unter Künstlern und Videoaktivisten aus mehreren Gründen angebracht: Als Katalysatoren und Foren für die neuen Lösungsvorschläge im Bereich der Produktion, Rezeption/Partizipation und Distribution des künstlerischen und sozial engagierten Video dienten sie zum Teil als kurzlebige „Durchgangsstationen“ für die Künstler-Individualisten und ermöglichten zugleich die Planung und Durchführung von Projekten, die über die Möglichkeiten des Einzelnen hinausgingen und tief in die politische Realität – nicht nur mit distanzierter Ironie – eingriffen. Die in der Einleitung zu diesem Kapitel angedeuteten gesellschaftlichen Veränderungen (die Frauenbewegung, der Kampf gegen Rassentrennung und -diskriminierung und die „sexuelle Revolution“ mit all ihren Facetten) forderten in ihren Anfängen einen besonders starken Zusammenhalt von Menschen „in den ersten Reihen“, die jenseits der offiziellen politischen Auseinandersetzung Bewegung in die erstarrten Strukturen zu bringen versuchten. Eine der Formen des Zusammenseins waren zweifellos die unterschiedlichen Lebensgemeinschaften, die sich Mitte der siebziger Jahre auch aus einigen Videokollektiven herausbildeten: Einige Mitglieder des bereits 1969 gegründeten Videokollektivs „Videofreex“¹⁹³ zogen sich bereits im Frühling 1971 aus ihrem Quartier im gerade zum Künstler- und Galerieviertel werdenden SoHo in die Provinzstadt Lanesville zurück, um dort zusammen zu leben und arbeiten. Ähnliches geschah mit dem 1970 gegründeten Videokollektiv „Peoples Video Theater“, das Ende 1971 aus Manhattan nach Woodstock umzog und dort unter dem Namen „Woodstock Community Video“ (WCV) am Community-Kabelfernsehen zu arbeiten begann. Die Motive für die Gründung von Videokollektiven waren jedoch nicht

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

nur der Altruismus, Zusammenhalt und die partielle Ablehnung des durch Wettbewerb immens geprägten New Yorker Alltags: Die politischen Rahmenbedingungen, insbesondere die damalige Art der Vergabe von Förderungen für die Videoschaffenden, machten es zum Teil unerlässlich für die Bewerber, als Gruppe aufzutreten.¹⁹⁴

Die besprochenen Künstler Frank Gillette, Ira Schneider und Paul Ryan waren Mitglieder des 1970 gegründeten Videokollektivs „Raindance“¹⁹⁵, einer Gruppe, die ein starkes Interesse an Kybernetik-Denkern wie N. Wiener, M. McLuhan, B. Fuller, C. S. Pierce oder Shannon & Weaver auszeichnete. Zwischen 1970 und 1974 veröffentlichten sie elf Ausgaben von „Radical Software“, einem Periodikum, das sowohl die entsprechenden theoretischen Beiträge als auch die praktischen und aktuellen Fragen behandelte und so zu einem bedeutenden Forum der Videoöffentlichkeit und einer unverzichtbaren Quelle für die Historiker der frühen Video- und Medienkunst geworden ist (vgl. Radical Software URL). Die genannten Gruppenmitglieder einschließlich Beryl Korot wurden auch als individuelle Künstler einflussreich und international erfolgreich.¹⁹⁶

Wie „Raindance“, so können auch die anderen Videokollektive im Rahmen dieses Einblicks nicht ausführlich, sondern nur – gegebenenfalls – stellvertretend durch ihre Mitglieder und ihre CC-Videoinstallationen behandelt werden¹⁹⁷: „Peoples Video Theater“, gegründet im Juni 1970¹⁹⁸, war in vielerlei Hinsicht das Gegenstück zu „Raindance“, vor allem in seiner „down to earth“-Ausrichtung und seinem fast ausschließlichen Interesse an Community Video mit sozialem und gesellschaftlichem, weniger aber künstlerischem Anspruch. Ihre Ambition, mit Hilfe der Videotechnik Inhalte zu vermitteln, die keinen Platz im öffentlichen Fernsehen finden, versuchte die Gruppe im eigenen „Video Theater“ in einem kleinen Loft auf der 6. Avenue Nr. 544 in Greenwich Village zu erfüllen: Gezeigt wurden die eigens dokumentierten politisch brisanten Ereignisse, aber auch auf der Straße interviewte Menschen.¹⁹⁹ Ihre „Street Playback“-Aktionen z. B. können als ortsspezifische CC-Videoinstallationen angesehen werden, deren Publikum und Akteure zugleich Passanten waren, die sich zu den meist kontroversen Themen äußerten. Es wurden Fragen gestellt wie z. B. „Should car be banned from Manhattan?“ oder „Should policeman carry guns?“, und die Befragten hatten die Möglichkeit, sich zugleich ihre eigenen Reaktionen anzuschauen. Solche auf die Demokratisierung der Medien ausgerichteten Aktionen wurden manchmal sogar durch die Polizei unterbrochen, wie z. B. „14. Street Playback“, als ein dort ansässiger Geschäftsmann die Ordnungshüter anrief und sich über die Unruhe vor seinem Geschäft beschwerte (Marsh 2001). Ken Marsh, Mitgründer und treibende Kraft der Gruppe, veröffentlichte 1974 das Buch „Independent Video“, das viele Grundideen des ersten Buches dieser Art, „Guerilla Television“ (1971) von Michael Shambert, und der Raindance Corporation oder auch der „Videofreex“ teilte und zugleich insbesondere den Anspruch erhob, die technischen Grundlagen des Videosystems anschaulich darzulegen.

David Cort, der zunächst im Theaterbereich aktiv war und Ende der sechziger Jahre für das Brooklyn Children's Museum gearbeitet hatte, fühlte sich bald von der Flexibilität des neuen

Mediums Video angezogen (vgl. Gill 1976, S. 8). Bereits ab 1968 nahm er an informellen Treffen einer Diskussionsgruppe mit Frank Gillette, Howard Gutstadt, Harvey Simon und Ken Marsh teil, die unter dem Namen „Commediation“ kurz existierte und als „Protovideokollektiv“, ja als eine Art Nukleus für die später bekannt gewordenen Videokollektive angesehen werden kann: für „Raindance“ mit Gillette, „Peoples Video Theater“ mit Ken Marsh und „Videofreex“ mit u. a. Howard Gutstadt, Davidson Gigliotti und David Cort (mehr darüber in: Gigliotti URL).

Insbesondere „Videofreex“ pflegte enge Verbindungen zu anderen Videogruppen, vor allem aus New York und Umgebung, insbesondere mit „Ant Farm“ und „TVTV“, einer durch Michael Shamberg aus „Raindance“ zusammengesetzten Produktionsfirma. David Cort, der 1971 mit einigen Mitgliedern von „Videofreex“ nach Lanesville in der New Yorker Provinz umzog, blieb trotz seines Engagements in Gruppenprojekten (auch mit individuellen Künstlern) an der Durchsetzung eigener künstlerischer Konzepte interessiert, deren erklärtes Ziel in der aktiven Einbeziehung des Publikums in die mit Videotechnik unterstützten Environments lag. Sein „The Video Art Transposer“ ist das beste Beispiel dafür: Es handelt sich um eine CC-Videoinstallation, die Cort in verschiedenen Variationen ausgeführt hat und die auf dem Prinzip eines CC-Videobildes basierte, das durch einen Videomischer (SEG = Spezial Effect Generator) die Wiedergabe von verzerrten, multiplizierten, spiegelverkehrten oder ineinander greifenden Bildern in „Realzeit“ ermöglichte. Für die Ausführung des „The Video Art Transposer“ in einer Einkaufspassage in Rochester, N. Y.²⁰⁰, wurden CC-Videokameras verwendet, die über das spezielle Mischgerät an einen Monitor angeschlossen waren; der Besucher hatte die Möglichkeit, sich in knapper Entfernung vor dem Monitor hinzusetzen und durch die Handbewegungen auf das Ausgangsbild Einfluss zu nehmen, das sein Gesicht und die Hand übereinander gelagert zeigte. Ursprünglich war „The Video Art Transposer“ auf der Maple Tree Farm mit Ann Woodward 1972/73 entwickelt worden und wurde u. a. im Metropolitan Museum in New York City präsentiert. Das „Composing“-Prinzip, das diesem wie vielen anderen Videoexperimenten von David Cort zugrunde lag, wird in den vielen Facetten seiner „Videogames“ erkennbar, die Cort sowohl zusammen mit der Gruppe „Videofreex“ als auch individuell vorgeführt hat. Während die „Videogames“-Version aus dem Kirkland Art Center von 1973 eine relativ einfache (für Kinder konzipierte) Kombination von LiveBildern zweier CC-Videokameras darstellte (vgl. Abb./DVD), wurde im WNET TV Experimental Studio in New York eine Reihe von zum Teil aufwendigeren „Videogames“ vorgeführt, die später unter dem Titel „Explorations in the Videospace“ als Videoband veröffentlicht wurden. Die technische Grundlage bildeten hier die Farbmodulationen (chroma key), also die Möglichkeit, mehrere Live- und vorher aufgenommene Video- und grafische Vorlagen durch ihr „Einstanzen“ anstelle einer bestimmten Farbe miteinander zu vermischen. Zum eingesetzten Videomaterial gehörte das unter Verwendung von Colorizer und „Paik-Abe“ Videosynthesizer erstellte Videoband „The Elements“ von David Cort, in dem verschiedene natürliche Texturen bzw. Elemente wie z. B. Feuer oder Wasser erstellt worden waren. Die Gesichts- oder Körperteile einzelner Teilnehmer wurden z. B. virtuell zusammengesetzt oder aber – durch das „Eintauchen“ in blaue Kleider und blaue Schminke – vereinzelt durch den „Videoraum“ „schweben“ gelassen.

Die CC-Videoinstallation „Time Mirroring Systems“ von 1974/75, die Cort im Emerson Museum Of Art in Syracuse, N. Y., und einige Monate später im M.I.T. in Cambridge ausgestellt hatte, beschäftigte sich, wie ihr Name sagt, mit Zeitwahrnehmung und manipulation. Die Ar-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

beit verwendete teilweise nach dem Prinzip des „Video Art Transposer“ und der „Videogames“ das Composing mehrerer Videoquellen, aber auch die Videozeitverzögerung und Fotografie. Wie zahlreiche seiner Kollegen verbrachte auch David Cort mit seinen CC-Videoinstallationen einige Zeit auf Tournee in den verschiedenen Universitäten und realisierte dort eine Reihe von „ad hoc pieces“²⁰¹ mit der verfügbaren Technik in verfügbaren Räumen; eine dieser Arbeiten installierte Cort in der Wright State University, unweit von Dayton, Ohio, unter dem Titel „The Video Body Easel Mach I“ (1974/75). Diese CC-Videoinstallation zeichnet sich durch präzise eingesetzten Technik- und Materialaufwand in einer gelungenen Raumkomposition aus, was im Hinblick auf den erwähnten „ad hoc“-Charakter und den entsprechend engen zeitlichen Rahmen für die Realisation umso mehr hervorzuheben ist.

Ein Trampolin wurde in der Mitte des über zwei Ebenen aufsteigenden Ausstellungsraumes auf Holzstützen installiert und war von der unteren Ebene über eine seitwärts aufgestellte Leiter erreichbar. Über dem Trampolin, parallel zu ihm hing von der Decke ein Projektionsschirm herab. Auf beiden Ebenen wurden vier Monitore in einer unterschiedlichen Konfiguration aufgestellt, die zeitgleich die Bilder von zwei CC-Videokameras empfangen. Eine Kamera wurde schräg unterhalb des Trampolins aufgestellt, während die andere das Geschehen auf dem Trampolin von oben aufnahm; die beiden Kameras wurden von einem Mischer koordiniert, der das Bildsignal auch an einen neben der Leiter stehenden Amphicon-Projektor weiterleitete, der das aktuelle Videobild auf die Projektionsfläche übertrug.

Mit Hilfe von Screensplitting, des Einsatzes von Videokonserven, spiegelverkehrter Wiedergabe und auch realer und aufgenommener Schatten wurden die LiveBilder der auf dem Trampolin befindlichen Person vielgestaltig miteinander verknüpft und auch verfremdet. Sowohl für die aktiven als auch für die passiven Besucher ergaben sie ein mannigfaltiges, auch mit bedeutungsschwangeren Implikationen angereichertes Wahrnehmungsspiel.²⁰²

Der aus Michigan stammende John Randolph Carter (geb. 1941) begann seine Experimente mit LiveVideo nach seinem Studium zum Master of Arts an der California University in Los Angeles 1966, zunächst an der Annenberg School of Communication an der University of Pennsylvania. Dort baute er bereits 1969 seine erste Studio-CC-Videoinstallation mit Benutzung von SEG auf, die zwei voneinander getrennten Menschen mit Hilfe von CC-Videokameras und -Monitoren eine visuelle Kommunikation im virtuellen „Videoraum“ ermöglichte. In einem Statement beschrieb Carter seine Anfangsexperimente, die in ihrer Absicht und Ausführung starke Parallelen zur „Composing“-Methode u. a. von David Cort aufweisen:

“I discovered that if wipes or fades, which were the television equivalents of cuts and dissolves, were suspended mid-way between two live camera images, the people in front of each camera, though they might be physically isolated, could see their images combined on the television screen and thus communicate with each other visually through the medium. This initial discovery came to be the main theme of my video work.” (Carter, S. 16/17).

Eine der ersten ausgeführten experimentellen Anordnungen von 1969/70 trug den Titel „Please superimpose, please?...“. Sie wurde als Videoband dokumentiert und 1971 im Whit-

ney Museum of American Arts in New York gezeigt. In seinem Bericht in „Village Voice“ bezeichnete Jonas Mekas die Arbeit als „The most original piece“ in der Ausstellung (ebd.). Russell Connor, der Kurator der ersten Gruppenvideoinstallationsausstellung in einem Museum – der oben erwähnten Schau in der Brandice University in Waltham, Mass., im Januar 1970 –, hatte inzwischen die Funktion des Beraters für die Videostipendien für NYSCA (New York State Council for the Arts): Auf diesem Wege erhielt John Randolph Carter für die Jahre 1971/72 die Geldmittel für die Gründung eines „Closed Circuit Transportable T.V. Studios“ für die Durchführung von Experimenten in kreativer Interaktion (ebd.).

1972 stellte Carter im New Jersey State Museum als Teil einer Ausstellung mit dem Titel „The Responsive environment“ eine CC-Videoinstallation aus.²⁰³ Dafür benutzte er – vergleichbar mit dem oben angesprochenen Erstexperiment – zwei CC-Videokameras, deren Livebilder zusammen auf eine Projektionsfläche übertragen wurden. Zwei Kameras wurden auf zwei Nischen gerichtet, und die Einzelbesucher konnten ihr eigenes LiveBild überraschend als Großprojektion wahrnehmen und gegebenenfalls auch mit der Person in der zweiten Nische den virtuellen Raum teilen. Carter berichtete über die durchaus interessanten Besucherreaktionen auf den unangekündigten/unerwarteten virtuellen „Körperkontakt“ mit anderen Menschen:

“The intensity of this encounter made some people giddy. Others showed a strong inclination to avoid submersion of their separate and individualized visual identity into a two-person video metamorphosis. Many would work hard to avoid image contact as though the taboo of physically touching a stranger extended onto the projection screen.” (ebd.)

Sein Interesse an spontaner Interaktion zwischen mehreren Teilnehmern im Rahmen seiner CC-Videoinstallationen stellte Carter besonders deutlich in einer Arbeit von 1974 im Bronx Museum of Art während der Ausstellung „Reflections, Relations, Revelations“ unter Beweis. Das Thema der durch N.E.A. finanzierten und für drei Monate laufenden Ausstellung war die Transformation des Museums in einen Interaktions- und Partizipationsort für das Publikum. Hilfe von drei CC-Videokameras, fünf Monitoren, SEG und Keyers, die in einem repräsentativen Durchgangsraum des Bronx' Gerichtshauses – das auch die Museumsinstitution beherbergte – installiert worden waren, gelang es Carter erneut, die nicht eingeweihten Besucher zur aktiven Partizipation anzuregen und die eigene Transformation vom Subjekt der Betrachtung zum gleichzeitigen Subjekt und Objekt zu erleben.

In den erwähnten und auch in den späteren Arbeiten der ersten Hälfte der siebziger Jahre stellte Carter – der 1971 auch als Berater für ABC Television gearbeitet hat – wiederholt seine konsequente kritische Haltung der Fernsehindustrie gegenüber unter Beweis und setzte seine Überzeugung von der Notwendigkeit des emotionalen Lernens und des darauf bezogenen Bewusstseinswachstums durch seine CC-Videoinstallationen um.

Einen ähnlichen formal-technischen Zugang zu den Spielkonzepten und Lernprozessen mit Hilfe von LiveVideomanipulationen pflegte eine Gruppe von Künstlern unterschiedlicher Provenienz, die sich Mitte der siebziger Jahre für eine kurze Zeit unter dem Namen „Electron

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Movers“ versammelt hatten.²⁰⁴ Zwischen dem 26.09. und dem 22.10.1975 fand im Everson Museum of Art in Syracuse, N. Y., eine Ausstellung unter dem Titel „Video Maze“ statt, der zugleich den Sammeltitel für zwölf Installationen darstellte, die die Gruppe innerhalb einer labyrinthartigen Architektur aufgebaut hatte.

Durch hohe weiße Wände getrennt, beging der Besucher einzelne Stationen und Räume, die ihn zu verschiedenen Aktionen und Vorführungen leiteten (vgl. weitere Abb. und Beschreibung im Materialteil).

Oben wurde die kritische Haltung von Bruce Nauman der freien Partizipation des Publikums im Rahmen eines Kunstwerkes gegenüber festgestellt. Sie gilt konsequenterweise auch der Zusammenführung von Kunst und Spiel. Die folgende Einschätzung des Künstlers bezieht sich auf die Situation in den frühen siebziger Jahren:

“In fact, at that time, a number of artists were talking about art as though it were some kind of game you could play [...] But game-playing doesn't involve any responsibility – any moral responsibility – and I think that being an artist does involve moral responsibility.” (Nauman 1995 [1988])

Naumans Kritik – im Übrigen geteilt u. a. auch von Bill Viola (Viola Interview Kacunko, Berlin 11.02.2002) – bezog sich ohne Zweifel auf einige innerhalb von Videokollektiven tätige Künstler wie David Cort und einige seiner Kollegen wie John Randolph Carter, Ed Tannenbaum, „Electron Movers“ und möglicherweise auf eine Reihe von frühen Experimentatoren mit der Manipulation des elektronischen Bildes wie Nam June Paik, Dan Sandin oder Eric Siegel, um nur einige zu nennen. Shirley Clarke mit ihrer TP-Videospace Group und Shirleys Tochter Wendy Clarke eigneten sich mit ihren „Video Toys“ und anderen interaktiven Arbeiten ebenso gut für eine derartige Spielkritik im Kunstzusammenhang.

Die „vergessenen“ Frauen

S. Clarke, „TP Videospace Troupe“, Milano, Volkes, W. Clarke, „Red, White, Yellow, and Black“, Lucier

Shirley Clarke (1919–1997) wurde zunächst durch ihre experimentellen Kurz- und Spielfilme bekannt. Insbesondere ihre Arbeiten der frühen sechziger Jahre prägten entscheidend die amerikanische New-Wave-Bewegung. Ihre 35-mm-Filme wurden weltweit prämiert: Bereits „Skyscraper“ (1959; 16 & 35 mm, 20 Min.) bekam den ersten Preis beim Filmfestival in Venedig für den Kurzfilm, den ersten Preis des Filmfestivals in Oberhausen und eine Academy-Award-Nominierung. „The Connection“ (1961), ein Film über Heroinabhängige, erhielt den Kritikerpreis auf dem Filmfestival in Cannes und „A Love Letter to the World – Robert Frost“ (1962) den Academy Award für die beste Spielfilm-Dokumentation. „The Cool World“ (1963) war die erste unabhängige Produktion, die im Filmfestival von Venedig gezeigt wurde: Dabei handelte es sich um eine Art „Doku-Drama“ in Form einer New Yorker Interpretation des italienischen Neorealismus (vgl. Boyle 1992 [1991]; auch Gurian 2001).

Das Werk von Shirley Clarke blieb eines der stärksten Ausdrucksmittel für das Außenseiter-Leben dieser Zeit. Ihr Film „Portrait of Jason“ (1967) war einer der ersten, der einen schwulen Hauptprotagonisten hatte und ihn auf eine offene und positive – und zugleich vollkommen unromantische – Art und Weise betrachtete. Die aus „guten Verhältnissen“ stammende Shirley

Clarke gehörte in ihren jungen Jahren zu den Mitgliedern der Kommunistischen Partei, nahm an Protestmärschen teil und engagierte sich für einen Betriebsstopp von Atomanlagen. Ihre grundlegend anarchistische, gegen das „Establishment“ und den Staat gerichtete politische Haltung war zumindest mitentscheidend für die spätere Weigerung, ihre erfolgreiche Filmkarriere in Hollywood fortzusetzen. Stattdessen begann Shirley Clarke 1970/1971 mit Video zu experimentieren: Ein Stipendienprogramm des National Endowment for the Arts für Künstler, die die Ausführung von Projekten in einem für sie neuen Medium anstreben, ermöglichte Clarke die Anschaffung von Videokameras, Monitoren und weiteren Geräten und damit ein intensives Experimentieren mit dem neuen Medium. Sehr schnell lernte Clarke die Vorzüge und Nachteile dieser Technologie kennen und deren interaktives Potenzial schätzen.

Bereits die im Mai 1971 im Museum of Modern Art in New York organisierte Shirley-Clarke-Retrospektive trug den Titel „A Video Experience“ und wurde als „Live video and playback show“ angekündigt. Im gleichen Jahr stellte sie die CC-Videoinstallation „The Video Ferris Wheel“ im Rahmen des 8. Avant-Garde Festivals in New York aus.

Die präzise Erfassung dessen, was die eigentliche Eigenschaft des Mediums ausmacht, und vor allem die konsequente Haltung und Umsetzung dieser Erkenntnis brachte Shirley Clarke nicht nur Freunde innerhalb der New Yorker Video-„Gemeinschaft“. Insbesondere ihre pointierten Aussagen wie „I never saw the video tape I liked“ (Gurian 2001) wurden nicht nur als Plädoyer für das LiveVideo, sondern auch als persönlicher Angriff auf ihre Künstlerkollegen verstanden. Auch die Filmkritiker einschließlich der eigenen Kollegen aus dem Umfeld des Experimentalfilms zeigten sich enttäuscht über diesen offenbar unerwarteten „Seitenwechsel“: Jonas Mekas veröffentlichte in „Village Voice“ einen entsprechend ambivalenten Bericht über die genannte MoMA-Schau:

“The Experience was a total failure if one uses one’s expectations as criteria. Nothing seemed to work. There was neither plan nor order nor substance to it all. And there was practically nothing to see [...] Shirley proved, or rather re-confirmed Nam June Paik’s old theory, that tv works best when all ‘image’ and ‘content’ is destroyed, when the sets are liberated for their own free, foolish, and useless existence [...] however: by the end of the evening, those who remained finally understood that what Shirley was telling them was that video is just a toy. So they began playing with it [...], began playing with cameras, and everybody goofed and had a good time, including me” (Mekas 1971).

Das Urteil fiel letztendlich negativ aus:

“It must be clear, by now, that my contention is that Shirley’s show succeeded despite itself. So where then, is Shirley? I think Shirley is on a wrong track [...] my feeling is that Shirley’s strength is in showing people. [...] Be it ‘Connection’, or ‘The Cool World’ [...] I think that somewhere on her way, Shirley got distracted by the video decorativists” (ebd.).

Shirley Clarke erkannte jedoch sehr wohl ihre Stärke, „Menschen vorzustellen“. Ihre Bestrebung, das Leben medial – und zugleich möglichst unvermittelt/„(im)medial“ – zu erfassen, führte konsequenterweise zu einer radikalen Weiterführung desselben Vorhabens mit den dafür besser geeigneten Mitteln: Die einzigartige „immediacy“ des Mediums erlaubte in diesem

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Fall keine Alternative. Im gleichen Jahr 1971 führte die Künstlerin einige weitere Experimente durch, die u. a. auch die Produktion von Videobändern einschlossen, die mit Hilfe von Lasern durch das „Einbrennen“ der Vidicon-Röhre der Portapak-Videokamera entstanden.²⁰⁵ Die intensiven Experimente mit dem elektronischen Medium, die Clarke in dieser frühen Phase durchführte, standen insgesamt unter dem Vorzeichen des LiveVideo, und der Aufbau von CC-Videoinstallationen war ihre Folge und Ursache zugleich. Aus einem Brief von Howard Wise an Shirley Clarke (Wise 1971) geht hervor, dass Wise Clarke von dem kurz zuvor gegründeten Electronic Arts Intermix einen Processing Chrominance Synthesizer von Eric Siegel (von S. Clarke „Chromy“ genannt) zur Verfügung gestellt bekam, den die Künstlerin also ebenfalls in ihrer damaligen Arbeit verwendete. Die vielfältige und großzügige Unterstützung der elektronischen Kunst durch Howard Wise und seine Galerie, die Förderung des von Charlotte Moorman gegründeten Avant-Garde Festivals in New York und die Gründung des EAI wurde offenbar auch von individuellen Beihilfen und Begünstigungen begleitet.

Zusammen mit ihrer Tochter Wendy Clarke und weiteren Künstler- und Techniker-Kollegen gründete Shirley 1973 offiziell die „TP Videospace Troupe“ die vor allem an den interaktiven Möglichkeiten der Videotechnik arbeitete. Der Name der Gruppe wurde bewusst mehrdeutig gewählt: TP lässt sich u. a. als „Tee Pee“ (indianisches Zelt) und zugleich als „Tower Playpen“ deuten und verweist so auf den Stammsitz der Gruppe in Clarkes Dachgeschosswohnung des durch seine Kunstkundschaft berühmt gewordenen Chelsea Hotels in der 222 West 23rd St. in New York. Der Wohnsitz Clarkes wurde durch CC-Videokameras vollständig unter Beobachtung gestellt: Mit zahlreichen aufgestellten Fernsehgeräten, die die entsprechenden LiveBilder zeigten, und einem separaten Kontrollraum stellte die Wohnung an sich eine permanente CC-Videoinstallation dar. Den Kern der „TP Videospace Troupe“ bildeten neben Shirley und Wendy Clarke noch Shidar Bapat, Dedee Halleck, Andy Gurian, Susan Milano und Bruce Ferguson – Menschen, die auch in anderen Videokollektiven und Institutionen eine aktive Rolle spielten.

Die Gründung und Lebensdauer der Gruppe wurde wie bei den meisten anderen durch die Förderungsdauer seitens des NYSCA und auch des National Endowment for the Arts bestimmt²⁰⁶; nachdem Wendy Clarke 1976 nach Californien umgezogen war, setzte Shirley Clarke ihre Experimente für einige Monate fort, bevor sich die Gruppe 1977 auch offiziell auflöste. Aus einer gedruckten Selbstdarstellung der „TP Videospace Troupe“ lässt sich Näheres über den Charakter ihrer CC-Videoinstallationen und -Gesamt-Environments erfahren; aus der Perspektive der heutigen Möglichkeiten der interaktiven Medienkunst erscheinen die dort ausgedrückten visionären Ansichten besonders interessant:

“The TP is a prototype of video theatres of the future [...] Multi-channeled inputs permit a series of monitors to be built up into sculptured mosaic forms; [...] A patch board-switcher lets portable cameras feed live video images to the monitors from anywhere at the TP, and, together with pre-taped information, they can fill the mosaic forms with a variety of images and sounds. We work in a microcosm of what we can expect in the not too distant future; artists in the separate spaces of the TP will become artists in separate cities or countries, and for the first time it will be possible to work in an art form that exists in the same span of time/space but in different and/or distant architectural spaces/places.”

Unter dem Titel „Midnight To Dawn“ (1974) veranstaltete die Gruppe eine Reihe von „Mitternachtsschauen“ – Events, die, wie der Name sagt, bis in die frühen Morgenstunden andauerten. Im Unterschied zu den Happenings mit deren meist vorgeschriebenen Partizipationsmöglichkeiten und zu den Performances, bei denen meistens eine vis-à-vis-Situation zwischen dem Künstler-Performer und dem passiven Publikum bestand, wurden diese Events von Anfang an auf die aktive Beteiligung des Publikums hin konzipiert. Neben den anderen „Rollen-“ und „Videospiele“ für mehrere Teilnehmer unter Verwendung von Videowiedergabe wurde auch eine totemähnliche CC-Videoinstallation aus fünf Monitoren aufgestellt, bei der die einzelnen Monitore unterschiedliche Kamera-Inputs wiedergaben und so z. B. eine virtuelle Person bildeten. Diese gut dokumentierte Arbeit stellt den Prototyp für viele darauf folgende Videoinstallationen dar, die die Fragmentierung des Menschenbildes oder Bildfeldes mit oder ohne Hilfe der CC-Videokamera demonstrierten. Die „TP Videospace Troupe“ veranstaltete mindestens zwanzig solcher Events mit eingeschlossenen CC-Videoinstallationen an verschiedenen Vorführungsorten in den USA und Kanada²⁰⁷.

Eine dreitägige Ausstellung im Anitoch College in Baltimore (12.–15.01.1974) sah z. B. wie folgt aus: Drei Nächte lang, von Mitternacht bis Sonnenaufgang, wurde das sich über vier verschiedenfarbige Räume erstreckende Gesamt-Environment aufgebaut: Die Räume mit den Namen „Green Tree“, „Blue Moon“, „Red Sun“ und „Yellow Star“ wurden über Kameras mit der Monitorskulptur – dem „Totem“, der zentralen Figur – verbunden. Der „Totem“ bildete mit Hilfe von Monitoren die Einzelteile des menschlichen Körpers, die in den verschiedenen Räumen unter Anleitung von Gruppenmitgliedern aufgeführt werden. Dies wurde von den CC-Videokameras aufgenommen und auf die zentrale Totemfigur übertragen. In jedem Raum befanden sich ebenfalls vier Monitore, die das Geschehen im Raum zeitgleich übertrugen. So wurde beispielsweise der Kopf der zentralen Figur in einem Raum produziert, indem Wendy Clarke Besucher das Gesicht der Figur malen und zeichnen ließ. Den Malvorgang nahm eine Kamera auf, und die Besucher sahen ihre Skizze zeitgleich auf dem Monitor. Es war ihnen allerdings nicht gestattet, ihre Vorlagen direkt anzuschauen. Sie arbeiteten, indem sie sich nur an der Kameradarstellung ihres Tuns orientierten. Das hierbei entstehende Gespräch wurde ebenfalls aufgenommen und an die Hauptfigur weitergeleitet. Während dieser Zeit entstanden Videobänder vom Publikum, die später über dem Totem gezeigt wurden. In den Morgenstunden verließen einige Mitglieder mit Kameras den Ort und kehrten mit aktuellen Videos der Ereignisse am jeweiligen Morgen (die sie in der nahen Umgebung des Anitoch College aufgenommen haben) zurück. Diese wurden bei Sonnenaufgang auf dem Bildschirmen der zentralen Figur gezeigt.

Es ist nicht möglich, die genaue „Urheberschaft“ einzelner Ideen und CC-Videoinstallationen innerhalb der Gruppe herauszufiltern, auch wenn Shirley Clarke als Urheberin des Gesamtprojektes gilt und im oben beschriebenen Fall die „Handschrift“ von Wendy Clarke unverkennbar bleibt. Die Zusammenarbeit von Shirley Clarke und der „TP Videospace Troupe“ mit anderen Künstlern und Gruppen – wie z. B. mit David Cort und „Videofreex“ bzw. „Media Bus“, Lanesville, an „Videospace Games“ im Juni des gleichen Jahres²⁰⁸ – ging weit über die Abgeschlossenheit des „Überwachungsparadieses“ aus dem Chelsea Hotel hinaus, das vordergründig auf die Kommunikations- und Interaktionsaspekte der modernen Technologie ausgerichtet war. Das Statement von Shirley Clarke von Juli 1974 zeugt vom Bewusstsein der Relevanz der eigenen – oft als „substanzlos“ abgewerteten – Experimente:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“We have chosen as artists to make friends with the machine. We invite you to join us in the most important political choice of the twentieth century” (Ankündigungstext, ebd.).

Die bewusste Ablehnung einer intellektuellen Begründung ihrer Arbeiten²⁰⁹, die Hand in Hand mit dem „LiveMedium“ Video gepflegte Improvisation und der Spielakzent gaben den Kritikern dieser Kunst – wie oben bei der Position Naumans, Violas oder auch Jonas Mekas angedeutet – die Argumente der „Inhalts-“ und „Verantwortungslosigkeit“ in die Hände, die aus dem konkreten Kontext und z. B. auch aus der Sicht nichtwestlicher Kunstkonzepte nicht ohne weiteres zu rechtfertigen sind. Nimmt man die beschriebene „Totem“-Installation und die Verwendung der Symbole von Stammes Zivilisationen einschließlich der amerikanischen Indianer – das „Tee Pee“ im Name der Gruppe war in diesem Zusammenhang kein Zufallsprodukt – und seine Überblendung mit Gesichtern und Gebärden von Ausstellungsbesuchern als Beispiel, liegt dies auf der Hand. Hinzu kommt noch die wichtige Komponente der Verknüpfung des visionären technologischen Optimismus mit den humanen und zivilisatorischen Leistungen und konkreten gesellschaftlichen Vorgaben, die die zum Teil radikale künstlerische und auch politische Position von Shirley Clarke differenzierter erscheinen lässt:

“A Perception [...] is an anticipation of the coming World Communication Web, which will be able to send multiple audio and video images both in and out of people’s homes, that the TP was established in 1971 [...] In Early Tribal Civilizations, when the witch doctor (the artist) together with the community (the audience) would collectively sing and dance, art needed collective energy if the dance was to produce rain. We will soon be at a moment in history when the new electronic technologies can again put the means of production into the hand of every member of this technological world. We will have found, again, a way to actively connect ourselves with each other – with peoples as distant as across the street or across continents – all of us together as part of the art process. The work of the TP has been designed to increase our awareness of how we can create our own input and not just sit back and accept what is fed to us by the gigantic corporate heads determined to misuse the power of the new media. Instead, we can have a true dialogue among all members of the human tribe. And besides, it’s fun!”

Auch aus dieser Perspektive lässt sich die oben zitierte gegenseitige Ausschließung der ethischen Verantwortung des Künstlers und des Einsatzes spielerischer Elemente in künstlerischer Arbeit nicht ohne weiteres bestätigen. Nicht zuletzt die Außenseiterrolle von Shirley Clarke als einem „Filmkunststar“ innerhalb der Video-„Gemeinschaft“ des New Yorks der frühen siebziger Jahre ließ die Künstlerin bisher im Kontext der Medienkunstgeschichte eher unbeachtet bleiben (vgl. S. Clarke 1973).

Zur gleichen Zeit organisierte Susan Milano mit Unterstützung der „TP Videospace Troupe“ die ersten kollektiven Präsentationen ausschließlich von Frauen realisierter Videoarbeiten. Diese auf Anregung von Steina Vasulka²¹⁰ 1971/72 gestartete Initiative führte 1972 zur Eröffnung des „Women’s Interart Center“ in einem Industriegebäude in der 548 West 52th Street in New York. Es handelte sich um eines der ersten Zentren dieser Art, in dem Kurse, Workshops und Videovorführungen stattfanden. Das Bedürfnis für ein neues Präsentationsforum

lag inhaltlich in der vielfältigen geschlechtsspezifischen Problematik begründet, formal und technisch in dem gleichen Zusammenhang, aus dem die „Video Theaters“ der frühen Videokollektive einen Ausweg suchten: Infolge des Wettrennens um die bessere Marktpositionierung gingen die Zugeständnisse der Video-Equipment-Hersteller auf Kosten der Qualität von Halb Zoll-Videogeräten, die letztendlich die Anforderungen der Federal Communications Commission für die VHF-Fernsehübertragung nicht erfüllten. Da also die Halb Zoll-Videoaufnahmen – unabhängig vom Willen der Programmdirektoren – im Fernsehen nicht ausgestrahlt werden konnten, wurden von den Videokollektiven die „Video Theaters“ für die „Closed Circuit“-vor-Ort-Aufführung von eigens produzierten Videobändern gegründet (vgl. Milano 1976). Auch wenn technologisch mit Hilfe des entsprechenden Modulators die Fernsehausstrahlung direkt vom Portapak möglich gewesen wäre – Joseph Paul wäre einer von wenigen „Videobanditen“ geblieben, die von dieser Möglichkeit im Sinne des „Videoguerillas“ Gebrauch gemacht hatten.²¹¹

Wendy Clarke, die bereits 1973 Videoworkshops während des „Women in Film Festival“ in Toronto in Kanada gegeben hatte, organisierte eine neue Ausgabe des vom 28.05. bis zum 08.06.1974 stattfindenden „Women’s Video Festivals“ in großzügigen Räumlichkeiten der 10th Floor Gallery des „Women’s Interart Center“ in New York. Die Ausstellungsschau mit dem Titel „What’s on Tonight?“ enthielt mehrere, zum Teil aufwendige CC-Videoinstallationen, die als Videoskulpturen oder -Environments konzipiert wurden: „Video Swing“ (1974) von Susan Milano demonstrierte prägnant und überzeugend die Möglichkeiten der Zuschauerinteraktion mit eigenem LiveBild im Angesicht des fragmentierten virtuellen Raumes: Drei CC-Videokameras auf Stativen erfassten die Reichweite der Schwingung einer Gartenschaukel, die von einzelnen Besuchern genutzt werden konnte; die schaukelnde Person konnte gleichzeitig ihr LiveBild durch drei frontal nebeneinander aufgestellte Monitore „wandernd“ sehen und „das Gefühl des Fliegens durch den Videoraum“ vermittelt bekommen.

Im so genannten „Toy Room“ wurde neben anderen Arbeiten (u. a. „Dog Toy“ von Wendy Clarke) eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Fish Tank“ (1974) von Ann Eugenia Volkes aufgestellt: In einer Raumecke stand auf einem eleganten Holzpodest ein rundes Fischglas mit einem Goldfisch, das von einer CC-Videokamera aufgenommen wurde; das aktuelle Videobild wurde auf einen Miniaturmonitor in einem wasserleeren Aquarium mit Steinen, Muscheln, Pflanzen und einer Meerjungfrau aus Porzellan übertragen. Das Nebeneinanderausstellen und Ineinandergreifen der realen und virtuellen Realitätsebene führte zu einer gelungenen Wirklichkeitskonstruktion und der gleichzeitigen Demonstration eines bedeutenden Potenzials der benutzten Technologie. Diese Arbeit kann formal wie auch thematisch als Vorgänger der CC-Videoinstallation „Real Fish/Live Fish“ (1982) bzw. „Real Plant/Live Plant“ (1978/82) von Nam June Paik angesehen werden (vgl. das nächste Kapitel).

Im nächsten Jahr organisierte die Gruppe unter Koordination von Susan Milano und Ann Volkes am gleichen Ort eine neue Ausgabe des „Women’s Video Festival“, in dem eine sich über mehrere Räume erstreckende CC-Videoinstallation aufgebaut wurde: „Women’s Video Festival Environment“ (1975) von Susan Milano und Ann Eugenia Volkes steht in der Tradition von „Video Theatern“ anderer Videokollektive, die den ästhetischen Anforderungen und dem informativ-kommunikativen Anspruch gleichermaßen gerecht werden sollten. Für dieses speziell für das „Women’s Video Festival“ 1975 entworfene „closed-circuit viewing environment“ (S. Milano, E-Mail an den Verfasser vom 13.08.2001), war ein Theaterraum in drei Segmente

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

mit drei Sichtungsräumen unterteilt; jeder Raum wurde in unterschiedlichem Stil mit bequemen Sitz- und Liegegelegenheiten sowie CC-Videokameras und Fernsehmonitoren ausgestattet. Diese Publikumsräume hatten Verbindung mit einem Kontrollraum, aus dem die Operatoren das laufende Videoprogramm bestimmen konnten. Außerdem hatten sie die Möglichkeit, dem Publikum mit Hilfe eines Schalters (mit der Verbindung zu acht Ein- und vier Ausgabegeräten [Milano ebd.]) in verschiedenen Räumen auch die Live-Kommunikation zu ermöglichen und es so von der passiven Beobachterrolle zur aktiven Partizipation anzuregen. Dieser telekommunikative Aspekt evozierte die ähnliche Lösung für „Raindance-Loft“ aus dem Jahre 1971 (vgl. oben) und erinnert zugleich an eine weitere, später sehr wichtig gewordene Anwendungsmöglichkeit der gleichen Technik, die bereits durch Allan Kaprow und auch Les Levine in einigen frühen CC-Videoinstallationen demonstriert worden war.

Wendy Clarke, die während ihrer Zeit in der „TP Videospace Troupe“ auch eigenständige Arbeiten entwarf und u. a. auf dem ersten „Women’s Video Festival“ 1974 zwei CC-Videoinstallationen, darunter „Sculpture Painting“ (1974), realisierte, zeigte spätestens 1973 mit der Installation „Self Portrait“ ein aus der eigenen interdisziplinären Ausbildung (u. a. Tanz, Malerei) hervorgetretenes Interesse an medial „hybriden“ und interaktiven Installationsformen. Das dort vorhandene Prinzip, bei dem der Besucher sein eigenes Live-Videobild mit Blick auf den Monitor zeichnerisch umsetzen soll, wird sich in eigenen späteren Arbeiten wiederholen und nicht nur das Spielelement, sondern auch die Konfrontation von unterschiedlichen Medien – dem realen, materiellen und virtuellen (Ab-)Bild – sowie auch den Vergleich zwischen der videospezifischen, seitenrichtigen und der für die Menschen vertrauten seitenverkehrten (spiegelrichtigen) Bildwiedergabe thematisieren. Für „Women’s Video Festival“ realisierte Wendy Clarke mehrere vergleichbare „Video-Spielzeuge“, die eine entsprechende, spielerische Realzeit-Interaktion von Beteiligten ermöglichten:

„Frog“, „Train“, „Movable Painting“, „Hop Scotch“, „Ant Farm“, „Fish“, „Bicycle“, auch „Elephant Selfportrait“ (alle 1975/76) waren die Titel dieser modellhaft-skulptural umgesetzten, aber zum Teil auch betretbaren CC-Videoinstallationen, die nach den Worten der Künstlerin vor allem auch eine im Fernsehmedium übliche Einwegkommunikation und Teilnahmslosigkeit – pädagogisch unaufdringlich nicht zuletzt durch den Spaßfaktor – aufzubrechen versuchten:

“You must be gentle, unthreatening. You have to get the idea across to them that they do not have to feel that they are creating something great, just feel the joy of doing it [...] feeling good doing it. In each of the pieces, it’s not the end product that matters. It’s what you do [...] your own personal experience. It’s the process you go through that counts [...] I want to do the very opposite of what television does for children. They now sit passively in front of the set and get ‘educated’. It’s dumb-dumb education” (W. Clarke 1976, S. 13).

Beispiel „Frog“: Schablonen der Seitenansichten eines Frosches werden so zusammengebaut, dass zwischen ihnen durch eine quer eingefügte Holzplatte ein tischähnlicher Zwischenraum entsteht. Der Frosch sitzt und streckt beide Vorderfüße senkrecht in die Höhe und hält in der Luft zwischen seinen Händen einen Monitor. Daneben ist an einer Stange eine Kamera befestigt und senkrecht auf die Querplatte des Zwischenraumes gerichtet, auf dem Puzzleteile liegen. Diese nimmt die Kamera auf und gibt ihre Bilder an den Monitor weiter. Hinter dem Frosch steht ein Stuhl. Setzt sich ein Kind darauf, blickt es gerade in den Monitor, als würde

dort ein Spiegel stehen, und kann verfolgen, wie es das Puzzle vervollständigt. Die Arbeit wird dadurch erschwert, dass der Monitor das Bild umgedreht wiedergibt und das Puzzle im rechten Winkel zur Kamera zusammengesetzt werden muss.

Eine weitere Gruppe von Arbeiten zeugt von Wendy Clarkes damaligem parallelen Interesse an zwei- und dreidimensionalen „Raumkonstruktionen“, die sich aus der Nebeneinanderstellung und Überlagerung der realen und virtuellen Bildebene und des Ausstellungsraumes ergeben. Die u. a. im Whitney Museum of American Art in New York 1977 ausgestellten CC-Videoinstallationen „Chair“, „Hand“ und „Stair“ (alle 1976) sind Beispiele für diese mediumspezifischen Experimente, die seit Anfang der siebziger Jahre einen durch mehrere internationale Künstler (Buky Schwartz [ISR], Peter Weibel [A], Carles Pujol [ESP]) untersuchten Typus von CC-Videoinstallationen darstellen. Die dort wirksamen Möglichkeiten der Interpenetration von Realitäts- und Medienbildausschnitten werden letztendlich durch den Einsatz von leistungsfähigeren Ein- und Ausgabegeräten und der computergenerierten Steuerung in die Wirklichkeitskonstruktionen mit immersivem Charakter wieder entdeckt und weitergeführt werden. Zur sozial engagierten künstlerischen Arbeit von Wendy Clarke wird im folgenden Kapitel noch ausführlicher die Rede sein.

Die kollektiven und auch individuellen Aktivitäten der „TP Videospace Troupe“ und insbesondere des „Women’s Interart Center“ sind auch vor dem Hintergrund des gesellschaftlichen Klimas der Endsechziger und frühen siebziger Jahre aufzufassen, als sich die Frauenbewegung (in unterschiedlichsten Ausprägungen) formierte. Die oben erwähnte und im „Women’s Interart Center“ aktive Ann Volkes gehörte zum Beispiel der Frauenvideogruppe „Pocket Video“ an, deren Mitglieder die gemeinsam erworbene Videoausrüstung auch für individuelle künstlerische Arbeiten nutzten; 1974 partizipierte sie zusammen mit Susan Milano am „Erotic Video Arts Festival“ und arbeitete auch als Nachteditor in Howard Wises EAI oder als Kuratorin für die Anthology Film Archives (vgl. DiLauro 1980). Am letztgenannten Ort, an dem zahlreiche wichtige Ausstellungen und Präsentationen von Videokünstlern stattfanden, gastierten auch Shirley Clarke mit der „TP Videospace Troupe“ und Wendy Clarke, die mit der dortigen Videokuratorin Shigeko Kubota (geb. 1937, J/USA) zeitweise in engerer Verbindung standen. Kubota, die schon in den sechziger Jahren mit ihrem Lebenspartner Nam June Paik an dessen frühen Videobändern arbeitete und später auch durch eigene Videoinstallationen bekannt wurde, erregte bereits kurz nach ihrer Ankunft in New York 1964 durch ihre „pro-feministische“ Aktion mit dem Titel „Vagina Painting“ Aufsehen (vgl. dazu Barlow 2000, S. 302).

Die in diesem Kapitel behandelte Zeit war für die Frauenbewegung – insbesondere im Kontext der entstehenden Medienkunst – von entscheidender Bedeutung (vgl. Echols 1989). Für die Praxis radikaler Feministinnen, in kleineren Gruppen die „consciousness-raising sessions“ auszuüben, eignete sich das „reflexive“ Medium Video vor allem mit seiner Eigenschaft der unmittelbaren Übertragung des aufgenommenen Materials dafür, die Erfahrungen der Selbstreflexion zu erweitern und zu vertiefen und symbolisch wie technisch die Kontrolle über ihr eigenes Bild zu bekommen (vgl. Furlong 1982).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Während die militanten Feministinnen praktisch die Gründung eigener geschlechtsspezifischer politischer Parteien anstrebten und die zurückgewonnene Machtposition gegen die Männer als die eigentliche Gegenpartei verteidigen wollten, erhofften sich die anderen die Gleichstellung von Frauen entweder über die sozialistische Revolution oder über die eher gemäßigt gesteckten Ziele der Integration von Frauen in die bestehenden gesellschaftlichen Strukturen. Die öffentlichen Demonstrationen für die Gleichstellung der Frauen²¹² liefen Hand in Hand mit den individuellen, auch mit Hilfe von neuen elektronischen Medien ermöglichten Versuchen, die spezifischen Frauenprobleme in einer patriarchalisch geprägten Gesellschaft zu verarbeiten. Das oben angeführte formal-erkenntnistheoretische, auf das Subjekt/Objekt-Verhältnis bezogene Problemfeld, das insbesondere im Kontext der CC-Videoinstallationen und der entstehenden Medienkunst eine prominente Rolle spielt(e), erhielt durch die entsprechenden Videoarbeiten von Frauen eine entscheidende inhaltliche Substanz und die erstrebte sozialpolitische sowie ästhetische Richtung – „From Object to Subject“, wie Lucinda Furlong einen ihrer Texte zu den Film- und Videodokumentationen der Frauenbewegung betitelt hatte (vgl. Furlong 1982). 1972 gründeten Judy Chicago, Miriam Schapiro und 21 Studentinnen des neu organisierten Feminist Art Program am California Institute of the Arts in Los Angeles ein entsprechendes, kreatives Kunstumfeld (Barlow 2000, S. 302), während auch in anderen Teilen Nordamerikas das neu errungene Selbstbewusstsein der Frauen in die konkrete Aktion umgesetzt wurde.²¹³

Shigeko Kubota, Mary Lucier, Charlotte Warren und Cecilia Sandoval traten im Dezember 1972²¹⁴ und im April 1973 unter dem Gruppennamen „Red, White, Yellow, and Black“ auf und organisierten drei „Multimedia Concerts“ in The Kitchen in New York, die formal in der Tradition ihrer Zusammenarbeit mit einigen Vertretern der „New Music“ aus San Francisco²¹⁵ standen. Insbesondere für Kubota und Lucier markierte diese Zeitperiode den Beginn ihrer eigenen künstlerischen Karriere und intensiven Beschäftigung mit Videoinstallation (vgl. Barlow 2000, S. 297). Auch wenn die Orientierung der Gruppe keineswegs ausschließlich feministischen Charakters war (ebd., S. 302), konzipierten und realisierten zu der Zeit die beiden Frauen ihre am stärksten „feministischen“ Arbeiten.

Das Thema der weiblichen Identitätskonstruktion setzte Mary Lucier (geb. 1944) auch als Konzept für eine CC-Videoinstallation zwischen 1971 und 1974 um, einer nicht ausgeführten Arbeit mit dem Titel „A Portrait of Rosa Mendes in 1975“, in der zum Teil auch die öffentlichen Überwachungskameras für die Vorbereitung eingeplant worden waren. Das Motiv der Konstruktion eines charismatischen und androgynen Menschen ging aus Luciers früherer kritischer Beschäftigung mit der Verurteilung von geschlechtsüberschreitenden Identifikationen in männerdominierten Gesellschaft hervor (Barlow 2000, S. 304).

Eine thematische Parallele mit vergleichbarem Hintergrund wird in performancebasierten Arbeiten von Dara Birnbaum („Wonder Woman“, 1978/79) oder Lynn Hershman zu finden sein.

Die anstehenden politischen Veränderungen und die Rezession führten zu Kürzungen bei der für viele (Video- bzw. Medien-)KünstlerInnen unerlässlichen NYSCA-Finanzierung. Daraufhin kam es zur Auflösung oder Umstrukturierung der letzten Videokollektive.

Zwei „Indizienfälle“ *Ono, Anastasi*

Bevor einige Einzelkünstler diskutiert werden, welche durch ihre CC-Videoinstallationen spezifische individuelle Beiträge zu dieser Historie leisteten, müssen an dieser Stelle noch zwei Konzeptkünstler der älteren Generation angesprochen werden, die sich bis auf die vorliegenden Beispiele in ihrer künstlerischen Arbeit nicht weiter mit der Videotechnik beschäftigt haben:

Yoko Ono (geb. 1933) ist die bekannteste Künstlerin aus dem Fluxus-Umfeld, die über Jahrzehnte hinweg ein erkennbares Profil erarbeiten und beibehalten konnte. Die in New York lebende Japanerin entwickelte im Laufe der sechziger Jahre eine Event-orientierte transdisziplinäre Kunst, die aus der Spannung zwischen persönlicher Erfahrung und universellem Gültigkeitsanspruch eine starke Aussagekraft zog. In einer Presseankündigung zu ihrer Einzelausstellung im Everson Museum in Syracuse, N. Y. 1971, erklärte Ono:

“All my work in the other fields have an ‘Event bent’ so to speak. People ask me why I call some works Event and others not. They also ask me why I do not call my Events, Happenings [...] Event to me, is not an assimilation of all the other arts as Happenings seems to be, but an extrication from the various sensory perceptions. It is not ‘a get togetherness’ as most happenings are, but a dealing with oneself. Also, it has no script as happenings do, though it has something that starts it moving – the closest word for it may be a ‘wish’ or ‘hope’” (Ono 1971).

Noch bevor Seth Siegelaub mit seinen Ausstellungen zum Durchbruch des Terminus „Concept Art“ beitrug, benutzte Yoko Ono den Terminus „Concept Art“, um ihre eigene künstlerische Arbeit zu beschreiben; der Vorrang der Idee vor der Ausführung oder „performance“ spiegelte sich bereits in den Titeln ihrer Werke und Werkgruppen aus der Mitte der sechziger Jahre („Unfinished paintings“), die oft auch Partizipationsaufforderungen beinhalteten (z. B. „Add Colour“, 1966):

“Yoko Ono calls her work ‘concept art’. The idea is far more important than its performance or execution [...] there are many works you could add to. A blank canvas on the wall had instructions to add colour to it. Paints and brushes were provided” (Overy 1967).

Unter dem Titel „Sky TV“ entstand das Konzept für eine CC-Videoinstallation, das im Ausstellungskatalog „Yoko at Indica. Unfinished Paintings and Objects by Yoko Ono“, Indica Gallery in London im November 1966 erstmals veröffentlicht wurde: Dort existiert die folgende Bezeichnung: „020: Sky T.V., 1966 (Furniture Piece) A closed circuit T.V. set up in the gallery for looking at the sky.“

Inhaltlich gehört die Installation zu einer Reihe von Onos Arbeiten, die sich mit dem Himmel beschäftigen²¹⁶; formal und technisch ist sie eindeutig dem Konzeptualismus der Künstlerin zuzuschreiben, innerhalb dessen die Realisierung des „Werkes“ eine sekundäre Rolle spielte. „Sky TV“ ist als eine der frühesten – wenn auch nicht zeitgleich ausgeführten – CC-Videoinstallationen einer in den USA lebenden Künstlerin anzusehen.²¹⁷ Es handelt sich um die einzige Videoinstallation der Künstlerin, die – soweit nachweisbar – im Museet for Samtidskunst,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Palaeet, Roskilde, in Dänemark aufgebaut wurde, und zwar erstmalig 1992.²¹⁸ Eine CC-Video-kamera, die unweit von einem Fenster der Galerie an einer Wand befestigt worden war, nahm den Himmel durch ein offenes Fenster auf; das LiveBild des Himmels über Roskilde wurde auf einen Monitor übertragen, der sich auf einem Stativ in einer Ecke des Ausstellungsraumes befand.

Die Zeit zwischen 1966 und 1970 markiert den Beginn und die Reife der klassischen Periode der Concept Art, die von Thomas McEvilley als „the most critical or abnormal years in the entire long and wide history of art“ bezeichnet wurde (McEvilley 1989, S. 3).

William Anastasi (geb. 1933) gab in dieser Zeit vier Ausstellungen in der Dwan Gallery in New York, die McEvilley als „a groundbreaking demonstration of the meaning and power of conceptual art and, indirectly, all art that has been made in the late- and post-conceptual traditions“ beschrieb (ebd.). Anastasis zweite Ausstellung in der Dwan Gallery mit dem Titel „Six Sites“ (1967) zog wohl die größte Aufmerksamkeit des New Yorker Kunstpublikums nach sich: Der künstlerische Eingriff bestand in der Bedeckung von sechs Galeriewänden mit sechs Fotoabzügen, die in einer zehnpromzentigen Verkleinerung exakt die jeweilige Wand, an der sie befestigt waren, abgelichtet hatten. Das nachhaltige Publikumsinteresse und die Wirkung, die diese Rauminstallation hervorbrachte, schlugen sich jedoch keineswegs in der Medienberichterstattung nieder.²¹⁹

Der wohl prominenteste Ausstellungsbesucher am Eröffnungsabend war kein Geringerer als Marcel Duchamp, von dem Anastasi – nach eigener Aussage – bereits im Alter von 14 Jahren in der Arensburg-Kollektion des Philadelphia Art Museum entscheidende Impulse für sein eigenes kreatives Schaffen erhalten hatte (Anastasi 1989, S. 4). „Six Sites“ bezeichnete Brian O’Doherty als einen der wichtigen Ausgangspunkte für seinen 1976 veröffentlichten, bereits zitierten Essay „Inside the White Cube“, in dem die Funktionen und Reichweiten der modernen Kunst im Galeriekontext mit einer bis dato nicht dagewesenen Klarheit und Deutlichkeit bezweifelt und neu definiert worden sind (vgl. dazu auch Kyander 1996).

Zu den zahlreichen Einflüssen der Kunst von William Anastasi zählen Mondrian, Kafka, „Finnegans Wake“ von James Joyce und auch einige Vertreter der Hard-Edge-Malerei wie Newman und Rothko, außerdem Pollock, de Kooning und Ruskin – um nur einige Künstler zu nennen, die sich in ihrer Arbeit mit dem Zufallsprinzip beschäftigten (vgl. Anastasi 1989, S. 7). 1964 begann Anastasi, die „Blindzeichnungen“ neu herzustellen, und im gleichen Jahr stellte er zum ersten Mal in der Betty Parsons Gallery in New York aus. Nach dem ersten Treffen mit John Cage 1965 entwickelte sich zwischen den beiden Künstlern eine dauerhafte Freundschaft. Die Herausforderungen von logischen Denkgesetzen durch die paradoxen, oft transmedialen Wahrnehmungskonstellationen beschäftigten Anastasi seit dem Beginn seiner künstlerischen Laufbahn. Nicht nur in den Medien der Malerei, Skulptur, Zeichnung und Fotografie, sondern auch in den elektronischen Medien fand William Anastasi die ihnen innewohnenden Selbstbezüglichkeiten, die archetypisch wie unwiederholbar von ihrem idiomatischen Charakter, ihrer Unübersetzbarkeit zeugen. Die Audioarbeit mit dem Titel „Microphone“ (1963) verwendete zum Beispiel einen Audiorekorder, dessen Aufnahme Geräusche

durch ein Mikrofon aufgenommen wurden. Die Arbeiten mit Polaroid-Fotografien, Spiegeln und vor allem die ortsspezifischen Installationen haben zudem eine enge Verwandtschaft mit den Projekten für CC-Videoinstallationen, die Anastasi zwischen 1967 und 1970 konzipiert hatte.

Die unmittelbare Verknüpfung zwischen dem Eingabe- und Ausgabegerät mit oder ohne zusätzliches Zubehör bilden ihre technische Grundlage: Die CC-Videoinstallation „Transfer“ (1968) wurde erstmals im Mai 1970 in der Dwan Gallery in New York unter dem Namen „O. T.“ ausgestellt. Die Arbeit setzte sich aus einem auf dem Boden stehenden Monitor und einer angeschlossenen CC-Videokamera zusammen, die die Steckdose aufnahm, welche die beiden Geräte mit Strom versorgte.²²⁰

Während diese Arbeit während der gesamten Ausstellungsdauer zu sehen war, baute Anastasi eine weitere Installation mit dem Titel „Free Will“ (1968) nur für einen Nachmittag auf; die CC-Videokamera nahm in diesem Fall eine Raumecke auf und zeigte sie auf dem davor stehenden Monitor. Die Nebeneinanderstellung von realer und virtueller Realitätsebene bildet den konzeptuellen Ausgangspunkt von beiden Arbeiten mit ähnlich „entwaffnender“ Wirkung, die sich sowohl aus der formalen Übereinstimmung der Ausgangsbilder als auch aus den inhaltlichen Implikationen der benutzten Mikrokontexte sowie aus den dazugehörigen Titeln speist. Keineswegs ein „Einfall“, stellt „Free Will“ eine „auf den Punkt gebrachte“ Überzeugung Anastasis dar, „Freewill is merely our most vivid illusion“ (Anastasi 1989, S. 16), die sich weniger als „Fernsehkritik“ im Sinne der frühen Videokünstler interpretieren lässt, sondern vielmehr als Teil eines umfassenderen Kommentars zum Akt, Prozess und Sinn der (künstlerischen) Kreation selbst.

Aus dem gleichen Jahr stammt ein weiteres Konzept für eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „8 Hippocratical programs“, die nicht ausgeführt worden war und in gewisser Weise das Motiv von „Free Will“ vervielfältigte, indem sie für alle acht Ecken eines Raumes einen Monitor mit dem LiveBild der jeweiligen Raumecke vorsah.

In seiner Einzelausstellung im Whitney Museum 1981, als „Free Will“ zum ersten Mal ausgeführt wurde, zeigte Anastasi eine weitere, Ende der sechziger Jahre konzipierte CC-Videoinstallation, die das gleiche Motiv zusammen mit einem dort aufgestellten Polaroid-Foto kombinierte.

Ebenfalls in der Whitney-Ausstellung wurde die CC-Videoinstallation „Exploit“ von 1970 erstmalig aufgebaut: Ein ausgeschalteter Monitor wurde von einer CC-Videokamera aufgenommen, und dieses Bild wurde auf dem daneben stehenden Monitor live übertragen.

Will man sich auf die Suche nach dem Hauptthema der angesprochenen Installationen und der Kunst von William Anastasi insgesamt begeben, wird man am ehesten beim Begriff „Repräsentationskritik“ fündig, wie es Thomas McEvilley auch für die Concept Art insgesamt festgestellt hat.²²¹ Die oben in Bezug auf die Vorgehensweise Anastasis beobachtete Unwiederholbarkeit der Dinge und die fast idiomatische Nichtaustauschbarkeit von Medien und Materialien mag vielleicht aus der Sicht des heutigen, digital unterstützten „Medienverbundes“ (vgl. oben) anachronistisch klingen, in manchen Fällen ermöglicht ein derartiger Zugang jedoch den Blick hinter die „Pixelebene“, hinter das vermeintliche materielle Substrat der Bilder, diesen modernistischen „heiligen Gral“, der das jegliche Opfer zu rechtfertigen scheint. Anastasis eigener „deplatziertes“ Relativismus – „which way you going“ kann als sein am häufigsten gebrauchter Denkspruch hervorgehoben werden (vgl. Anastasi 1989) – richtet sich an

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

den interpretativen Prozess selbst, der mit den Worten von John Hanhardt

„uncoils through the circuit and selfreferential logics of art made to be seen and consumed in one gesture“ (Hanhardt 1994).

Der Künstler ist und bleibt „Alchemist“, aber für die erwünschte „chemische Reaktion“ erfordert es einen Interpreten-Katalysator, ohne dessen Mitwirkung es nicht zur Transformation kommen kann.

Individuelle Beiträge

Campus, Byrne, Robbett, Conrad, Davis, Graham, Krueger, Viola, Froese, S. Vasulka

Parallel zu den Bemühungen von Videokollektiven und anderen Gruppenbewegungen in dieser für die entstehende Medienkunst fruchtbaren Zeit dauerten die Erforschungen einzelner Künstler ununterbrochen an, die bereits mit Levine, Paik, Nauman, Kaprow, Sonnier und den oben besprochenen Künstlern aus dem E.A.T.-Umfeld eingesetzt hatten. Fluxus, Happening, Performance, Concept Art und experimentelle Formen von Film und Musik gehören zu dem künstlerischen Hintergrund, aus dem die meisten Closed Circuit Videoinstallationen dieser Zeitperiode entstanden sind. Im Folgenden werden einige weitere Künstler angesprochen, die sich in der Regel jenseits der Gruppendynamik der Videokollektive bewegten und sich vorwiegend durch ihre CC-Installationen vom Anfang der siebziger Jahre einen Namen gemacht haben.

Peter Campus (geb. 1937) begann seine Künstlerlehre erst als 30-Jähriger, nachdem er vorher einen Abschluss in experimenteller Psychologie (1960) erlangt, ein Filmstudium absolviert und auch für das kommerzielle Fernsehen gearbeitet hatte.²²² Sein Interesse für die raumbezogene Arbeit mit Video entstand nach eigenen Worten aus dem Studium der Tempel-Architektur amerikanischer Indianer, die spezielle Besucherwege als „Raumerfahrungsinstanzen“ vorsieht. Die von Campus konzipierten, fast statischen und erst durch den Betrachter zu vollendenden „Bilder“ stellen ein substantielles Element dar, das über die Zusammenwirkung des Betrachters und seines „Doubles“ für die Zerrüttung der Körper/Geist-Dichotomie bestimmt ist.²²³ Die entscheidende zeitgenössische künstlerische Einflussnahme erhielt Campus durch die Arbeiten von Bruce Nauman, die er in einer Ausstellung in der Galerie Castelli in Uptown Manhattans gesehen hatte.²²⁴ In den (post)minimalistischen, sich wiederholenden Bewegungen in den Studioperformances von Nauman erkannte Peter Campus eine Übereinstimmung mit seinem bereits ausgeprägten, erkennbar zurückhaltenden und präzisen Formenrepertoire. Naumans Videoband „Lypsinc“ hinterließ dabei nach Campus eigener Aussage einen stärkeren Eindruck auf ihn als seine berühmten Corridor-Stücke (Campus 2001). Nur einige Blocks von der Galerie Castelli entfernt befand sich die heute nicht mehr existierende Bykert Gallery in 24 East 81st., in der Campus in den Jahren 1972, 1973 und 1975 Einzelausstellungen hielt, in denen er seine wichtigsten CC-Videoinstallationen zum ersten Mal vorstellte.

Bereits in seinen Videobändern „Double Vision“ und „Dynamic Fields“ (1971) benutzte Campus die Möglichkeiten der Bilderüberlagerung und virtuellen Raumverschiebung, die in seinen Installationen dieser Zeit dargelegt worden waren. Neben den technischen Eigenschaften und den daraus ableitbaren Konnotationen der Videorückkopplung erforschte Peter Campus in den frühen siebziger Jahren das Potenzial des Blue-Box-Verfahrens besonders eindrucksvoll. Sein Videoband „Three Transitions“ (1973) gilt als ein klassisches Beispiel hierfür.²²⁵ Das entscheidende Potenzial des Videomediums sah Campus jedoch in der Realitätserweiterung, die mit Hilfe der Direktübertragung des Videosignals zustande kommen kann:

“If we are to avoid the problem of creating a visual system that will reduce the capacity of the eye, it is necessary to disassociate the video camera from the eye and make it an extension of the room [...] instead of limiting the amount of visual information coming to the eye-brain by replacing the natural field of vision with an abstracted one, it is possible to include the video information in the viewer’s field of vision, increasing the potential of the visual situation.” (Campus 1974)

Die Implikationen der darin enthaltenen Quintessenz einer möglichen Theorie der Augmented bzw. Virtual Reality *avant la lettre* werden Campus’ künstlerische Experimente zwischen 1971 und 1976 nachdrücklich bestimmen. Im genannten Zeitraum von knapp sechs Jahren führte Campus achtzehn CC-Videoinstallationen aus, die mit ihren schlichten, klaren und präzisen Anordnungen zu Recht den Anspruch erheben, zu den Klassikern unter den frühen LiveInstallationen gezählt zu werden.

Im September 1972 fand in der Bykert Galerie in New York die von Klauss Kertess kuratierte Einzelausstellung von Peter Campus statt. Die dort erstmalig ausgeführte CC-Videoinstallation „Interface“ (1972) blieb seitdem ein Klassiker in ihrem Genre: Mitten im abgedunkelten Raum befand sich eine ca. 4 x 6 Fuß große, transparente Glasplatte (ca. 1 cm stark); an der Schlusswand dahinter wurde eine auf einem Stativ stehende CC-Videokamera auf die Glasplatte ausgerichtet. Davor, in ca. 4 m Entfernung, befand sich ein Amphicon-Projektor, der das LiveVideosignal der Kamera auf die Platte projizierte. Begab sich ein Besucher zwischen die Glasplatte und den Projektor, wurde er von der Kamera erfasst, so dass sein seitenrichtiges/spiegelverkehrtes LiveVideobild neben (oder teilweise über) seiner seitenverkehrten/spiegelrichtigen Glasspiegelung wahrnehmbar wurde. Die Geräteanwendung und ihre Positionierung einschließlich der „Verortung“ des Betrachters und seiner lebensgroßen Widerscheinsbilder fügten sich allem Anschein nach mit einer derartigen Leichtigkeit und Klarheit ineinander ein, so dass sie nicht im Geringsten den Eindruck von zeitraubenden Vorarbeiten – einschließlich der Arbeit mit kleineren Modellen – hinterließen (Campus 2001; vgl. auch Kacunko 2003). Das Resultat fasste der Künstler in seinem Postulat über die gleichzeitige Koexistenz von mindestens drei Räumen zusammen (vgl. Projektzeichnung). In der Tat wird der Betrachter mit drei „Realitäten“ seines Selbst konfrontiert: Die erste ist die materielle Präsenz des Körpers, die zweite seine Glasspiegelung als rein visuelles Bild und die dritte sein CC-Videobild (vgl. Zeichnung und auch Ross 1974). Die nebeneinander/übereinander exponierten Realitätsausschnitte dienen jedoch nicht der körperlichen oder mentalen „Immersion“, sondern vielmehr einem „körperlichen Denken“ und zugleich „mentalene Antasten“ des bildräumlich erweiterten Wirklichkeitssegments, dessen offen gelegte Schichten nicht zum Verschmelzen, sondern zum Ineinandergreifen bestimmt worden sind.²²⁶

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Ein Jahr nachdem Frank Gillette seine Aufsehen erregende Einzelausstellung im Everson Museum in Syracuse, N. Y., gehabt hatte, zeigte Peter Campus am gleichen Ort eine aufwendige und beeindruckende Retrospektive seines bisherigen Schaffens: Die Ausstellung mit dem Titel „Closed Circuit Video“ enthielt sogar sieben (!) CC-Installationen (vgl. Materialteil/DVD). Unter drei speziell für diese Schau konzipierten Arbeiten befand sich die Installation mit dem Namen „Shadow Projection“ (1974). Es handelte sich um eine Arbeit, in der sich Campus am nächsten einem seiner frühen Vorbilder, Bruce Nauman, und indirekt auch Marcel Duchamp, angenähert hat. Campus brachte den „Forminhalt“ dieser Installation am prägnantesten zum Ausdruck: „obscuring the image by the lightning the object“. Die Zeichnung und die Abbildung machen deutlich, dass die Positionierung des Aufnahmegeräts – der CC-Videokamera – und des starken Reflektorlichts in etwa übereinstimmen und dadurch den Schattenwurf des davor befindenden Betrachters erzeugen, der wiederum die Bedingung für die zeitgleiche LiveBildprojektion darstellt. Der sichtbare Effekt des „Schattenfüllens“ durch das LiveVideobild hängt entscheidend von der Position des Körpers zwischen dem Eingabe- und Ausgabegerät ab. Das Interesse des Künstlers für die Balance zwischen den extremen, divergenten Standpunkten wird hier eindringlich zur körperlichen Erfahrung des einzelnen Betrachters umgesetzt, zu einer Erfahrung, die zwar unterschiedliche Gesichtspunkte ermöglicht, die aber zugleich den experimentfreudigen Besucher stets zu seinem Bestimmungsort „zwischen Input und Output“ zurückwirft – die psychologischen und existenziellen Implikationen, die die Austauschbarkeit des „Subjekts“ und „Objekts“, die Frage der Vergänglichkeit, Austauschbarkeit, des „freien Willens“ und dadurch auch die Konnotationen aus dem ostasiatischen Kulturkreis mit einschließen.

Mit seiner dritten Einzelausstellung in der Bykert Gallery in New York konnte Peter Campus seine Ausnahmestellung unter den mit Video und Installation arbeitenden Künstlern endgültig sichern. Die Ausdehnung des LiveKamerafeldes reduzierte der Künstler auf den Oberkörper des Besuchers und schränkte dadurch nochmals seine Bewegungsfreiheit innerhalb der Installation ein. Das schwache Licht mit niedriger Wattzahl und der dadurch erforderliche Einsatz der CC-Videokamera mit extrem hoher Lichtempfindlichkeit erhöhten die Konzentration auf das Wesentliche – das Bild des Betrachters in der „Leere“, dem „Nichts“ der Dunkelheit. Das Format des projizierten Bildes in der Installation „mem“ (1974/75) unterstrich in seiner Expressivität das herrschende „low key“-Lichtverhältnis: Aufgrund des schmalen, korridorartigen Blickfeldes der Kamera, die wie der Projektor nah an die Wand in einer Schräglage aufgestellt wurde, ergab sich eine in Richtung der Kamera leicht konvergierende Projektionsfläche. Bewegte sich die Person den unsichtbaren „Korridor“ (dem Kamerablickfeld) entlang, verursachte sie die Vergrößerung bzw. die Verkleinerung des eigenen LiveAbbildes in Kongruenz mit der Verzerrung der Projektionsfläche. Die optimal adjustierten Lichtquellen²²⁷ sorgten für die perfekte Fokussierung des LiveFeldes im abgedunkelten Raum.

In den beiden Einzelausstellungen des nächsten Jahres in der Castelli-Gallery in New York und in der Heyden Gallery im M.I.T. in Cambridge zog Campus die weiteren Konsequenzen aus seiner – an sich nicht widerspruchsfreien – Suche nach dem vollkommenen, brillanten videografischen Menschenbild; die Achtsamkeit auf das Gesicht des teilnehmenden Betrachters erreichte in „cir“, „sev“ und „bys“ (alle ausgestellt zum ersten Mal in Castelli vom 31.01. bis 14.02.1976) ihren vorläufigen Höhepunkt, zusammen mit der Größe des bis auf 120 cm „geschrumpften“, sehr hellen Projektionsfeldes und mit der Enge des schmalen „LiveKorridors“

(vgl. Smith 1979 und Campus 1976).

Einen weiteren dramatischen Höhepunkt erreichte Campus in den letzten drei CC-Videoinstallationen „aen“, „lus“ und „num“ (alle 1976) unter Einsatz von geringfügigen, schlichten Änderungen des Bildformats sowie der Bildorientierung. Das projizierte Videobild nahm durch die Umdrehung des Projektors um 90° das eher „instabile“ Senkrechtformat ein, dessen Inhalt – der Kopf des Betrachters – durch die Umdrehung der Kamera um 180° nunmehr „auf den Kopf“ gestellt wurde. Die mit diesen einfachen mechanischen Mitteln erreichten Konturen des gigantischen umgedrehten Kopfes wurden durch die präzise Positionierung infraroter Lichtkörper „schattiert“ bzw. mit entsprechend hellerem bzw. dunklerem Bildhintergrund unterlegt. Der Vergleich von Peter Campus mit einem Grisaille-Maler (Herzogenrath 1979, S. 8) kann angesichts dieser Leistungen in die Traditionslinie eines Paolo Ucello gestellt werden. Das „Drama“ der zuletzt angesprochenen CC-Videoinstallationen spiegelt sich nochmal in Robertas „internem Widerspruch“:

“The drama of these effects is countered by the fact that the pieces, more than any others, bring you to an absolute, almost regimented, standstill” (Smith 1977, S. 87).

In seinem Katalogtext von 1974 äußerte sich Campus über die generellen Eigenschaften des Mediums Video und seiner Videoinstallationen im Besonderen:

“In a closed-circuit video situation one is no longer dealing with images of a temporarily finite nature. The duration of the image becomes a property of the room” (Campus 1974).

Diese Aussage offenbart nicht nur die Interdependenz des Körpers und des Bildes, des realen und des virtuellen. Der neu eingetretenen, zeitlich infiniten Disposition des „Bildes“, wie sie durch die CC-Videoinstallationen neu definiert wird, kam in Campus' Interpretation ein proportionaler, räumlich äußerst begrenzter Ort der Beobachterpartizipation hinzu. Campus zog die einzig logische Konsequenz daraus und „verbannte“ nach 1976 den Betrachter aus dem Bild, um das es ihm letztendlich ging. Dazu nahm Roberta Smith wie folgt Stellung:

„Campus geht es nicht mehr um das Abbilden, sondern um das Bild. Seine Ansprüche an die Beschaffenheit des Bildes, an eine bestimmte Anmutung, sind so dezidiert, daß es zuletzt für ihn ein logischer Schritt ist, die Closed-Circuit-Installation aufzugeben und sich der Fotografie, dem statischen Bild, zu widmen“ (Campus 1979, S. 98).

Zwischen 1976 und 1979 realisierte Campus einige weitere Videoinstallationen, die aber kein LiveBild mehr beinhalteten. 1979 schließlich gab der Künstler die Videoarbeit auf und leitete damit eine achtzehn Jahre anhaltende Abstinenz ein, die in Bezug auf LiveVideo immer noch gilt. Wulf Herzogenrath, der im gleichen Jahr eine Campus-Retrospektive im Kölnischen Kunstverein organisierte, schrieb im Ausstellungskatalog darüber, dass „seine Arbeiten exemplarisch in ihrer Klarheit und Präzision Möglichkeiten für einen künstlerischen Gebrauch von Video sichtbar werden lassen“ (Herzogenrath 1979, S. 8). Dem ist hinzuzufügen, dass es sich dabei um eine strategische Einschränkung von Interaktionsmöglichkeiten des Publikums handelt, die dem Medium Video genauso wenig allein innewohnt wie ihr Interaktionspotenzial.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Diese Erkenntnis lässt sich uneingeschränkt auf die anderen elektronischen Medien einschließlich des „Metamediums“ Computer anwenden. Die Lehre, die daraus gezogen werden kann, ist simpel und wird dennoch oft übersehen. Mit der Technologie werden zwar die notwendigen Voraussetzungen für die interaktive Medienkunst geschaffen – die Bedingung ihrer Möglichkeit –, aber nicht ihr ausreichender Entstehungsgrund. Der Letztere wird immer auch aus dem entsprechenden künstlerischen Konzept hervorgerufen werden, wenn er nicht dem Zufall überlassen sein soll.

Die der vorliegenden Historie zugrunde liegenden allgemeinen Kriterien für die Beschreibung (und indirekt auch für die Bewertung) von CC-Videoinstallationen können am Beispiel von Peter Campus exemplifiziert werden: eine Darstellung, die vier entscheidende und voneinander abhängige Komponenten berücksichtigt:

1. Geräteanwendung (Grund- und Spezialbeleuchtung; Zahl, Art und Position von Aufnahme-/Wiedergabegeräten; Ton; Einsatz/Nichteinsatz von zusätzlichen Geräten (z. B. Projektionschirmen, Mischer, Computer etc.);
2. Positionierung der Geräte im Raum: „absolute“ Größenverhältnisse (Gesamtkonstellation der Geräte im Raum) und relative Größenverhältnisse (Entfernungen, Winkel etc.) zwischen den Geräten, dem Betrachter und den projizierten Bildern;
3. Positionierung des Betrachters im Raum: Grad der Bewegungsfreiheit im Verhältnis zu den Aufnahme/Wiedergabegeräten und Projektionsflächen; Grad der „Immersion“ des Betrachters in den Raum und ins Bild; kinästhetische Erfahrung: geplanter und davon abweichender Ablauf (zeitliche und räumliche Aspekte);
4. Positionierung des Videobildes im Raum: in Bezug auf den Gesamtraum (Hintergrund, Größe und auch daraus resultierende „Faktur“ des Bildes) und relativ in Bezug zum Aufgenommenen (planimetrische und stereometrische Orientierung des Abgebildeten).

Eine solche Darstellung gibt im Resultat nicht nur Auskunft über die tatsächliche materielle Beschaffenheit einer entsprechenden Installation, sie unterrichtet auch über die Art der Partizipation und über die „Konsistenz“ des Virtuellen/des Bildes und dessen Verhältnis zum gegebenen Zeitraum.

Für die CC-Videoinstallationen von Peter Campus lässt sich abschließend sagen, dass ihre allmählich erhöhte formale Genauigkeit über die buchstäbliche Einengung des „Spielraums“ vollzogen worden ist. Der Kraftverbrauch in der Arbeit mit „confrontational imagery“²²⁸ unter den Bedingungen von einhaltend strengen Formvorstellungen führte schließlich über den Ausschluss jeglicher Interaktionspotenziale zur folgerichtigen Aufgabe des betreffenden künstlerischen Mediums. Campus' Kunst der Relationen, in der die Oberfläche, Größe, Örtlichkeit und Zeitlichkeit in einer Simultaneität „eingetaucht“ und dennoch statisch und isoliert exponiert werden, ist nicht nur im Sinne der „experimentellen Epistemologie“ (Ross 1978 [1976]) zu deuten, sondern auch als ein beteiligter Kommentar jener *conditio humana*, die aus dem symbolischen und physikalischen Nichts, der Dunkelheit seiner Installationen hervorschaut. Campus' eigene Assoziationen²²⁹ und Interpretationen deuten auf das Paradigmatische, auch Eschatologische hin, auch wenn die bestimmte „Naumansche“ Nähe zur „diesseitigen“ Kunststrategie Duchamps und auch Warhols nicht auszuräumen sein wird.²³⁰

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

Robert Pincus-Witten sah ausgerechnet im frühen Erkennen der „transmutability of the historical processes“ Campus' ungewöhnliche Leistung:

“Recognizing that painting and sculpture were now actualizing their viability as species through their introduction of issues of temporality, Campus reversed priorities. He imposed a static vision of painting and sculpture, one might say a Formalist vision, upon issues of technology and temporality by which video art had previously identified itself” (Pincus-Witten 1974, S. 12)

Angesichts dessen greifen die Versuche zu kurz, welche die Kunst von Peter Campus im Zusammenhang der „Videokunst“ der siebziger Jahre mit der Formel des „Narzissmus“ beschreiben und charakterisieren. Die derartigen und damaligen Pauschalisierungen von CC-Videoinstallationen und -performances insgesamt werden darüber hinaus unkritisch in die heute gängigen Theorien der (interaktiven) Medienkunst übernommen (Krauss 1976 in: Battcock [Hrsg.] 1978, S. 63).

James Byrne gehört zu einer Reihe von Künstlern der jüngeren Generation, die Mitte der siebziger Jahre unter dem direkten Einfluss von Peter Campus gestanden haben. In der Zeit, als Campus in Minneapolis College of Art and Design lehrte, war Byrne eineinhalb Jahre sein Student. Vom 7. bis 18.08.1974 fand zudem im Walker Art Center in Minneapolis die Ausstellung „New Learning: Spaces and Places“ mit Byrnes Beteiligung statt (sowie mit Frank Gillette, Peter Campus, Juan Downey, Ira Schneider, William Wegman, Andy Mann und University Community Video), die ebenso wie das „First Annual National Video Festival“ am Minneapolis College of Art and Design von 1972 nicht ohne Einfluss auf die Künstler vor Ort geblieben war. Am Ende der in diesem Kapitel behandelten Zeitperiode entwarf und realisierte Byrne einige CC-Videoinstallationen, die auf ungewöhnliche Weise das traditionelle Publikum/Kunstwerk-Verhältnis herausforderten.

„Field Project“ wurde am 31. Oktober 1976 durch die Hanson-Cowles Gallery in Minneapolis organisiert. Die „Situation“ (Byrne) bzw. „Installation“ fand an einem Sonntag zwischen 13 und 16 Uhr im Memorial Stadium an der University of Minnesota statt. Das Publikum erhielt die Gelegenheit, am Spielfeld des ansonsten leeren Stadions eine CC-Videoübertragung eines Football-Spiels zu verfolgen, das an einem anderen Ort stattfand (Byrne 1976)²³¹.

Bart Robbett arbeitete künstlerisch als Maler, bevor er seit 1973 mit großformatigen Photographen und auch mit Video zu experimentieren begann. Einige seine „retinalen“ Werke weisen interessante formale Parallelen zu den späten CC-Videoinstallationen von Peter Campus auf. Dies gilt insbesondere für seine Camera-obscura-Performance mit dem Titel „I Was Robbed“²³² (vgl. Abb./DVD). Gleichzeitig beschrieb Robbett das Resultat seiner auf die retinale „Nachbilderwirkung“ hin konzipierten Foto- und Videoarbeiten als „a relocation of the

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

traditional picture plane“ (Robbett in Minkovsky 1977) und zog daraus eine praktische Konsequenz für seine Videoarbeiten. Die mediale Parallele zwischen der Retina des menschlichen Auges und der „Retina“ der meisten damaligen Videokameras, ihrer „Vidicon-Röhre“, besteht in ihren fotosensitiven Oberflächen, die u. a. durch die signifikante technische Einschränkung des negativen „Nachbildes“ gekennzeichnet sind. Das Auge oder die Videokamera über einen längeren Zeitraum einem starken Licht auszusetzen kann das „Einbrennen“ des „Bildes“ auf die Retina oder Vidicon-Röhre verursachen einschließlich eines zeitweiligen oder gar vollständigen Erblindens. Den „Nachbildeffekt“ erzeugte Robbett u. a. durch ein schnelles (1/1000 Sek.) stroboskopisches Einblitzen einer starken Lichtquelle, das praktisch jegliche Bewegung vom „Subjekt“ und beobachteten „Objekt“ einfriert. Die Frage der Verortung des „Bildes“ erhält im Hinblick auf solche Grenzwerte interessante zusätzliche epistemologische und auch ästhetische Dimensionen.

Die CC-Videoinstallation „Slow Burn I“ wurde erstmals 1976 im von Gerald O'Grady gegründeten Media-Study-Zentrum in Buffalo ausgeführt. Im vollkommen abgedunkelten Raum war der Brustausschnitt einer Frauenpuppe vor einer CC-Videokamera aufgestellt. Die Lichtausbrüche eines Reflektors erleuchteten immer wieder das Puppengesicht und ermöglichten für einen Augenblick die wahrnehmbare Übertragung des Kamerasignals auf den Monitor. Während der Besucher für einen kurzen Zeitabschnitt die Puppe erblicken konnte, blieb die Wirkung ihres Nachbildes noch eine Weile auf der Retina vorhanden. In die Vidicon-Röhre der Kamera brannte sich über die Zeit die mit jedem Lichtblitz wiederkehrende Puppenansicht ein. Dieses Phänomen blieb in einem Fernsehmonitor außerhalb des Raums als Negativbild des Puppengesichts evident.

Die CC-Videoinstallation „Slow Burn II“ (1976) verwendete eine 12 Zoll hohe Zeichnerpuppe, die in einem ansonsten vollkommen abgedunkelten Raum durch ein 300 Watt starkes Reflektorlicht kontinuierlich bestrahlt wurde. Zirka 3 Fuß davor befand sich eine Linse, durch welche eine Vidicon-Röhre auf das bestrahlte Objekt gerichtet war. Da das Puppenbild auf das rote Phosphor der Röhre fokussiert war, wurde es mit der Zeit auf diese eingebrannt. Wurde die so behandelte Vidicon-Röhre in eine Videokamera eingesetzt und diese mit einem Monitor kurzgeschlossen, konnte man das negative „Nachbild“ des Aufnahmegeräts auf dem Bildschirm einschätzen.

P. Weibel bewertete die Trägheit der Retina in Relation zur maschinellen Geschwindigkeit und den bezüglichen Nachbildeffekt (entdeckt 1824 durch den Arzt, Physiker und Philologen Dr. Peter Mark Roget [1779–1869]) als wahrnehmungstechnische Basis für die meisten maschinengestützten optischen Täuschungsapparate „vom Film bis zum Cyberspace“ (Weibel 1997, S. 115). Oben erwähnt wurden solche Arbeiten im Bereich der CC-Videoinstallation und -performance von Mary Lucier, und im Folgenden wird auch eine vergleichbare Arbeit von Bill Viola und insbesondere auch von David Hall besprochen.

Ein gutes Vergleichsbeispiel zu den beiden „Slow Burn“-Videoinstallationen von Bart Robbett ist auch die Arbeit des Filmemachers Tony Conrad (geb. 1940) mit den lichtsensitiven Systemen. Auch wenn es sich dabei um keine Videoexperimente gehandelt hat, kam Conrad mit

einigen seiner Filmarbeiten auch medientechnisch überraschend nah an die CC-Videoinstallationen, die natürlich nur dank der unmittelbaren elektronischen Videorückkopplung realisierbar sind. Conrads Arbeit mit fotochronischem Glas mit dem Titel „Shadow File“ (1972–1975) machte es zum Beispiel möglich, die üblicherweise als „Schatten“ projizierten Bilder über den längeren Zeitraum auf der chemisch speziell präparierten Oberfläche zu fixieren, ähnlich wie sich ein helles Bild allmählich in die Vidicon-Röhre einer Videokamera mit der Zeit in jene einbrennt. Das im Videomedium durch David Hall (GB), Mary Lucier (USA) oder Bart Robbett (USA) und weitere Künstler untersuchte Phänomen der allmählichen Veränderung der „Momentaufnahme“ stellt theoretisch einen Gegensatz dar zu den Experimenten mit unmittelbarer Videorückkopplung als Bedingung der Möglichkeit jeglicher CC-Videoinstallationen; praktisch handelt es sich bei den derartigen transmedialen Versuchen um wichtige künstlerische Forschungsansätze, die auch das Umfeld entsprechender Medien ernst nehmen und dadurch ganz neue, undogmatische Perspektiven eröffnen.

“Over the longer time range (weeks, months) the panel exhibits a deteriorating sensitivity to shadowed images; it ages. This second order of activity is that which is particularly interesting to me personally [...] I have denigrated the importance of the momentary image on the screen, not because it forms this bond to the viewer, but because of that habit of thought that makes any image a representation, in an artistic sense, of the corresponding subject” (Conrad 1975).

Tony Conrad unterbrach seine Experimente mit dem chromischen Glas und den dazugehörigen Chemikalien, da sich die Letzteren in der Zwischenzeit als giftig erwiesen hatten. Eine weitere Arbeit des Künstlers mit dem Titel „Third Film Feedback“ (1974) demonstriert noch eindrucksvoller – entgegengesetzt dem obigen Beispiel – die Möglichkeit der unmittelbaren Bildübertragung, so wie diese in den CC-Videoinstallationen üblich ist, jedoch im Rahmen einer Filminstallation. Das Diagramm zeigt einen „selbsttätigen“, geschlossenen Herstellungsprozess eines 500 Fuß langen Filmes, der sehr langsam (5 Frames/Sek.) abspielt, so dass im Resultat 12 Minuten Filmmaterial eine ganze Stunde läuft. Diese Zeitverzögerung gestattet die Entwicklung und Fixierung des Films, der dann – praktisch wie in einem Closed-Circuit-Verhältnis – das Signalübertragungskabel macht: die Filmkamera als Aufnahmegerät, die mit ihrem Projektor als Wiedergabegerät physisch direkt verbunden wird.²³³

Der aus Washington stammende Douglas Davis ist für den vorliegenden Überblick aus mehreren Gründen wichtig, trotz der Tatsache, dass er formaltechnisch gesehen nur eine einzige CC-Videoinstallation konzipiert und ausgeführt hat. Zunächst einmal sind seine seit Beginn der siebziger Jahre gemachten Anstrengungen zu betonen, einen Beitrag zur alternativen Benutzung von Telekommunikationsmedien zu leisten, der es der allgemeinen Öffentlichkeit ermöglicht, an den interaktiven Potenzialen von elektronischen Medien, vor allem Fernsehen und später auch Internet, teilzuhaben. Davis' frühe Demonstrationen der Zweiwegkommunikation übers Fernsehen gehören zu den ersten künstlerischen Projekten dieser Art.²³⁴ Auch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

wenn seine „Telecasts“ technisch gesehen keine CC-Videoinstallationen waren (vgl. die Definition oben), teilten sie den Einsatz mehrerer Künstler, die später in ihren Installationen die Möglichkeit der LiveVideoübertragung über die größeren Distanzen extensiv nutzten. James Harithas wies auf das künstlerische und soziale Klima in Davis' Geburtsort, der US-Hauptstadt, hin, deren Informationssystem nicht zuletzt aufgrund ihrer politischen Rolle sehr international ausgerichtet ist. Diese Ausrichtung wird in Davis' Projekten auch in Zukunft eine unverzichtbare Komponente bleiben.²³⁵ 1958 schloss Davis sein Postgraduiertenstudium an der Rutgers University in New Jersey ab, einem Ort, an dem der angehende Künstler bereits zu dieser Zeit durch die Fluxus-Ideen und vor allem durch den dort lehrenden Allan Kaprow gewichtige kreative Impulse erhielt.²³⁶ Die Einbeziehung des Fernsehens in die künstlerische Arbeit erschien dem angehenden Künstler vor allem auch im Hinblick auf die avantgardistische Bestrebung zur Konvergenz zwischen Kunst und Leben – wie sie sich auch in der Unmittelbarkeit von Happenings manifestierte – viel versprechend. Noch zwei Jahrzehnte später wird Davis die Hoffnung beibehalten, der „große Bruder“ würde mit Hilfe von aufgeklärter Öffentlichkeit und Machthabern seiner „primitiven“ (wenn auch rezenten) Vergangenheit entgehen und sich seinen eigentlichen Benutzern öffnen „as we demand it to be“ (Davis 1980).

Zu den Künstlerpersönlichkeiten, die das künstlerische und theoretisch-politische Werk von Douglas Davis (größtenteils indirekt) geprägt haben, gehören neben Allan Kaprow auch Charlie Chaplin, Joseph Beuys, Juan Downey, William Wegman, Keith Sonnier, Bruce Nauman, Nam June Paik und Peter Campus. Mit den drei letztgenannten Künstlern und einigen weiteren prominenten Vertretern der zeitgenössischen amerikanischen Avantgarde – darunter Vito Acconci, Steve Reich, Dan Graham, Robert Rauschenberg, Eric Seagal, Simone Forti, Alex Hay und Claes Oldenburg – nahm Davis am Ausstellungsprojekt mit dem Titel „Ten Video Performances“ teil, das 1971 im Finch College Museum of Art in New York stattgefunden hat (Kuratorin: Elayne Varian). Dort realisierte Davis seine einzige CC-Videoinstallation „Sequences“ (1971). Diese Arbeit verwendete eine extrem lichtempfindliche Nachtüberwachungskamera mit Tivicon-Röhre und zwei weiteren CC-Videokameras, die an drei nebeneinander aufgestellte Fernsehmonitore angeschlossen waren. Während der linke und rechte Monitor die Bilder der Umgebung zeigten, die von dazugehörigen Kameras aufgenommen wurden, reagierte die Tivicon-Kamera, die an das mittlere Ausgabegerät angeschlossen war, auf die extremen Lichtverhältnisse und zeigte die entsprechenden lichttechnisch kontrastreichen schwarz-weißen LiveBilder. (In einer Ausstellungsankündigung wurden die Besucher dazu aufgefordert, Lichtquellen unterschiedlicher Art mitzubringen, um die Ausgangsbilder zu beeinflussen und mit ihnen interagieren zu können.) Die Darbietung fand am Abend in der vom Künstler gewünschten Stille statt. Die Teilnehmer, die einzeln über die Treppen eintraten, wurden zunächst durch die erste konventionelle CC-Videokamera aufgenommen, auf der zweiten Etage dann durch die Tivicon-Kamera erfasst. Anschließend konnten sie die Ergebnisse ihres „Lichtmalens“ oder „Lichtschreibens“ unmittelbar am Fernsehmonitor überprüfen bzw. kontrollieren. Nach diesem „Installationsevent“ unter der Mitwirkung des Publikums, dessen großen Teil die zahlreichen Kinder ausmachten, sprach Davis abschließend vor der Kamera folgendes Statement aus: „The performance you are watching has occurred, is occurring in real time, your time, no editing.“

Für Davis' künstlerische Entwicklung spielte diese Installation den eigenen damaligen Angaben zufolge eine außerordentlich wichtige Rolle (Davis in: Varian 1972). Fasziniert von den ästhetischen Qualitäten des abstrakten, mittleren Videobands, berichtete der Künstler in ei-

nem Interview im Dezember 1972 von seiner Abkehr von der prozessorientierten Arbeit in Richtung einer kontrollierten Vorbestimmung des Endprodukts:

“Above all, I was affected by the beauty of the middle tape. In other words, I discovered that I really was interested in the product after all. Now – since ‘Sequences’ – I think things out very intensely before I do them. I’m always really thinking what the end result is going to be. I’ve lost all infatuation with loose ends, thought not with immediacy, which is a completely different issue” (ebd.).

Diese Aussage gibt Auskunft über das ambivalente Verhältnis von Douglas Davis zu dem Phänomen des „Closed Circuit“ in seinem Vergleich zu „Open Circuit“ im Sinne einer Informationsausstrahlung einerseits (Ross 1973) und dem Interaktions- bzw. Partizipationsbegriff andererseits. Eine Entscheidung für die künstlerische Vorbestimmung des Endresultats und die gleichzeitige Faszinierung mit der Unmittelbarkeit lässt in letzter Konsequenz die Spontaneität des Publikums und eine Partizipation mit dem höheren aleatorischen Grad nur bedingt zu. An diesem Punkt zeigt Davis den eindeutigen Einfluss von Allan Kaprow, die Nähe zu Bruce Nauman und großenteils zu Nam June Paik – den zwischen der Unmittelbarkeit des Videobildes und seinen visuellen Qualitäten bestehenden Konflikt; wobei sich Peter Campus zu Gunsten der Aufgabe von Unmittelbarkeit entschieden hat. Davis’ „längster Internetsatz“ (seit 1994, vgl. Davis’ Satz URL) widerspricht dieser Feststellung deshalb nicht, denn dort werden – im Gegensatz zu den schwieriger kontrollierbaren raumbezogenen, vierdimensionalen Live-Installationen – die vorgegebenen Rahmen, Kontexte und Status quo (wie in *Acconci* oder *Grahams* frühen Zeitschriftenarbeiten) grundsätzlich eingehalten. Für Davis sind die Alternativen nicht das „Now“ und „Look“ wie bei Campus, sondern das „Now“ und „We“ ([Tele-]Kommunikation). In beiden Fällen dient(e) die Direktübertragung als Mittel zum Zweck – der Mitteilung einer künstlerischen Botschaft. Dass diese kein Selbstzweck sein soll, darüber hat sich Douglas in seinen Büchern und Artikeln ausführlich geäußert (vgl. unten, letzter Teil). Sein oben erwähntes ambivalentes Verhältnis den CC-Videoinstallationen gegenüber (und insbesondere der in der Einleitung zu dieser Historie eingeführten Gegenüberstellung zwischen „Closed Circuit“ und „Open Circuit“ im Sinne von „Broadcasting“, verstanden als Einweg-TV-Ausstrahlung) drückt Douglas Davis in der folgenden Passage unmissverständlich aus:

“[...] without broadcast, there is no organic meeting between television and the fine arts, no really satisfying orgasm. Closed circuit exhibitions are very important; galleries and museums are still the first line of attack [...] but until you take your work into broadcast, you’re not utilizing one of the key things about t.v. The one thing that makes it so different from any other medium, and that is its ability to disseminate to many minds immediately, all over the country, all over the world, but on a very private basis” (Davis 1972).

Das unmittelbare Erreichen des Millionenpublikums – unabhängig davon, welche Ideen verbreitet werden – ist nicht nur ein Vorteil, sondern auch eine Gefahr, die Davis (er)kennt, aber offenbar nicht allzu hoch einschätzt. In dieser Hinsicht spricht er die gleiche Sprache wie Joseph Beuys, wenn er sich über das Medium Video wie folgt äußert:

„Mich interessiert das Medium weniger für Aktionen, sondern für – sagen wir mal – für Stimulierung der Diskussion. [...] Video ist für mich nichts anderes als

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Informationsträger, und je besser das im Klartext herauskommt, umso richtiger. [...] Wenn ich eine halbe Stunde Sendezeit bekäme, würde ich jetzt immer noch die wichtigen Gesichtspunkte nur aussprechen. Sagen, was ansteht, was eigentlich das Selbstverständliche wäre [...]. Solange nicht das Selbstverständlichste von der Welt diskutiert wird, habe ich keine Veranlassung, irgendwelche anderen Sachen in den Medien zu machen“ (Davis 1982, S. 94/95; kursiv vom Verfasser).

Einer der Gründe für die bislang gründlich gescheiterten künstlerischen Versuche für die Demokratisierung von elektronischen „Massenmedien“ liegt ohne Zweifel im Festhalten am zweifelhaften – aus der ökonomischen Sicht von Großkorporationen und nationalen Regulierungsbehörden verstehbaren – formalen „Selbstverständnis“ der Einwegausstrahlung von Informationen. Die Bekämpfung dieses Zustands mit den gleichen formal-technischen Mitteln, nur durch Einführung von „Selbstverständnissen“ inhaltlicher Natur (Beuys) ist natürlich unmöglich und im besten Fall un(selbst)kritisch. Wenn Davis die Potenziale des Fernsehens im Interesse von Menschen auch formal-technisch ausschöpfen will, dann handelt es sich zweifellos um einen wichtigen Fortschritt. Das Problem der Lösung inhaltlicher „Selbstverständnisse“ erfordert jedoch eine kritische Kontrollinstanz, die der Künstler nur bedingt und unter vielen Zugeständnissen einlösen bzw. erfüllen kann.²³⁷

Für diesen historischen Überblick ist das Werk von Dan Graham (geb. 1942) aus der ersten Hälfte der siebziger Jahre von großer Bedeutung. Im Vergleich zu Peter Campus stellt Graham einen grundverschiedenen Künstlertypus dar.

Seine theoretische und praktische Ausgangsposition ist im Radius der Situationistischen Internationale zu suchen, entstammt also eher dem europäischen Einflusskreis, der sich konzentrisch und kontinuierlich um die „postmodernen“ Diskurse und die künstlerische Praxis in Grahams unmittelbarem Umfeld erweitert hat. Die darauf zurückführende fundamentale Überzeugung von Untrennbarkeit der „Theorie“ und „Praxis“ für (s)ein künstlerisches Dasein manifestierte sich in Grahams Denken und Handeln in Form eines auf mehreren Ebenen vertretenen „Kontextualismus“. Die praktische Ausrichtung seiner Theorie und theoretische Organisation seiner künstlerischen Praxis formierten sich bereits Anfang bis Mitte der sechziger Jahre, als Graham in der bedeutenden Green Gallery von Richard Bellamy arbeitete. Auf diesem Weg ergab sich für den jungen angehenden Künstler die Gelegenheit, eine eigene kritische Stellung gegenüber dem sich damals entwickelnden kommerziellen Galeriesystem New Yorks zu beziehen. Unterstützung fand er in den Gesprächen mit Dan Flavin, Donald Judd, Jo Baer, Robert Smithson und anderen Künstlern der Galerie, die im Herbst 1964 schließen musste. Die Kritik von Dan Graham bezog sich zunächst auf den engen kontextuellen Bezugsrahmen der gegenwärtigen Kunst, der Minimal Art insbesondere.

Eine seiner ersten künstlerischen Arbeiten fertigte Graham – vergleichbar mit Acconci – für eine Zeitschrift: Unter dem Titel „Schema“ (1966) gestaltete Graham eine Zeitschriftenseite derart, dass ihre Bedeutung allein aus dem formalen Gesamtzusammenhang – dem Zahl der Wörter, Nummern etc. – erschlossen werden konnte, wobei eine Modifikation eines Teils die Veränderung des ganzen „Systems“ zur Folge haben musste.²³⁸ Die darin implizit enthaltene

– und später von Graham auch veröffentlichte – Duchamp-Kritik drückte sich positiv aus im Interesse an Künstlern und Architekten wie Gordon Matta Clark oder Louis Kahn und Michael Graves, die durch ihre radikalen – buchstäblichen – Einschnitte in die existierende oder entstehende Architektur die handfesten Anspielungen auf den unauflösbaren Kreislauf zwischen dem Innen- und Außenraum, dem privaten und öffentlichen Bereich lieferten. Der Weg vom Druckmedium führte über die Experimente mit Film und Performance zur eingehenden Beschäftigung Grahams mit den Möglichkeiten des Mediums Video. Die Methode der Medien(de)konstruktion prägte insbesondere die konzeptuelle Grundlage und Herstellungsweise seiner 8- und 16-mm-Filme vom Ende der sechziger Jahre. „Sunrise to Sunset“ (1969) funktionierte „Abmessung“ durch den andauernden Keraschwenk (den als eine bzw. pseudoobjektive makrokosmischer Vorgänge Sonnenauf-Untergang), während in „Two Correlated Rotations“ (1969; 2-Super-8-Filme; vgl. Graham 1994, S. 36) das Gleiche auf der „mikrokosmischen“ Ebene von beiden Kameraoperatoren geschah. Die sich gegenseitig aufnehmenden, in gegenläufigen Spiralen bewegend Personen verkörperten in ihrem beiderseits unauflösbaren Subjekt/Objekt-Verhältnis das zu verallgemeinernde theoretische Postulat:

„Die beiden gefilmten Darstellungen der Kameraleute mit ihren Kameras vor den Augen (wie sie sich jeweils gegenseitig aufnehmen) sind insofern gleichzeitig und gegenseitig Subjekt (Betrachter) und Objekt (Betrachter) und gleichzeitige Umkehrung in einem [...]. Das Selbst ist keine atomistische Entität, sondern es ist eigentlich erst im Netz der Beziehungssysteme und der Strukturen der Umgebung definiert“ (Graham 1994, S. 37).

An diesem Beispiel machte Graham zugleich deutlich, wie man für einen solchen Zusammenhang – stellvertretend für (s)eine „kontextualistische“ Sichtweise an sich – mit Hilfe einer Simultansituation (und folgerechter Einführung eines Beobachters des zweiten Grades) eine Anschauungsordnung im Sinne einer CC-Videoinstallation *avant la lettre* herstellen kann. Als Vorführungsweise für beide Filme wählte Graham die Installationsform mit zwei Synchronprojektionen.²³⁹

Die hier bereits *in ovo* verfügbare Situation – zwei verschiedene Sichtweisen einer gleichen Situation/Konstellation zeitgleich wahrnehmbar zu machen – wurde mit dem elektronischen Medium Video auch *de facto* möglich. Dan Graham äußerte sich zu den Folgen dieser entscheidenden technischen Neuerung wie folgt:

„Durch ein Video-Feedback-System, das mit einer Bandschleife und zeitlicher Verzögerung arbeitet, können die Zuschauer ihr Bild nahezu unmittelbar auf dem Monitor sehen. So wird ihr Selbstbild ihres Verhaltens mit ihrem inneren, mentalen Bewusstseinszustand – mit ihren Absichten – verknüpft. Das entfernt die Selbstwahrnehmung, wie sie im Spiegelbild stattfindet, vom Sehen eines losgelösten Zustandsbildes des eigenen Selbst. Stattdessen schafft das Feedback sowohl einen Prozess des fortwährenden Lernens als auch das subjektive Gefühl einer endlos ausdehnbaren Gegenwart im Fluss, einer mit einem nicht fixierten zukünftigen Ziel und einer fortwährend wieder erlebten unmittelbaren Vergangenheit verknüpften inneren Zeit. Frühe Video-Künstler wie zum Beispiel Paul Ryan verglichen den Video-Feedback-Prozess mit dem topologischen Moebius-Streifen“ (ebd., S. 74).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Video als sozialpsychologisches Modell setzte Graham bereits 1972 in der CC-Videoinstallation/-performance „Two Consciousness Projection(s)“ ein. Ein Mann hatte die Aufgabe, eine anwesende Frau ausschließlich durch das Objektiv der CC-Videokamera zu beobachten und sich nur auf jene zu konzentrieren, während die Frau nur ihr LiveBild im CC-Videomonitor zu beachten hatte. Die beiden Personen sollten dabei den Inhalt ihres Bewusstseins gleichzeitig verbalisieren. Die Versuchspersonen für anschauliche Lernprozessmodelle²⁴⁰ wichen bald den Installationsanordnungen aus, in denen das präsente Auditorium keine weiteren Anweisungen erhielt und sich darin entsprechend allein zurechtzufinden hatte. Gelegentlich tauchte der Künstler bzw. „Performer“ in einem nicht betretbaren Raumabschnitt auf, von dem aus Initiationshinweise oder mimetische Vorlagen für die Publikumsteilnehmer geliefert wurden. Eine Reihe derartiger Konzepte für die zum Teil ausgeführten CC-Videoinstallationen unter dem Titel „Time Delay Room“ (1-7) veröffentlichte Graham bereits 1974.

Mit Ausnahme von „Time Delay Room“ 1 (Kölnischer Kunstverein, Juli 1974) setzten sich diese Installationen aus einem oder zwei Publikumsräumen und einem zusätzlichen, unzugänglichen Raum zusammen, der meist mit zwei Videomonitoren und einem Mikrofon ausgestattet war. Der dort anwesende „Performer“ hatte die Aufgabe, das dort sichtbare zeitgleiche oder zeitverzögerte Geschehen zu verbalisieren. Wie auch in „Time Delay Room 5“ oder „Time Delay Room 6“ kam es für die Besucher zu einer „Zeitverschiebung“ zwischen den akustisch wahrnehmbaren Beschreibungen des Performers und dem optisch Wahrnehmbaren in den Videomonitoren. Dadurch sahen die beiden Publikumsgruppen ihr eigenes Bild erst acht Sekunden nach der gehörten Beschreibung des Performers; hinzu kamen auch die besonderen Kamerapositionen, die es dem jeweiligen Publikum ermöglichten, in den entsprechenden Monitoren auch ihr eigenes Bild zu sehen, so wie es vom anderen Publikum (zum gegebenen Zeitpunkt – zeitgleich oder zeitverzögert) wahrgenommen werden konnte. In einigen Versionen von „Time Delay Room“ konnte es auch zur Interaktion zwischen zwei in verschiedenen Raumsegmenten befindenden Publikumsgruppen kommen, die nicht zuletzt durch die Art der Performer-Beschreibung beeinflusst worden war. Dank des gegebenen Bild- und Tonverhältnisses erschienen für das Publikum die vom Performer beschriebenen Relationen zum Teil als vorhergesagt. Das konzeptuelle Element (die Beschreibung) konnte in bestimmten Konstellationen sowohl a) als vorausgehend/antizipierend wie auch b) als gleichzeitig oder c) als zeitverzögernd/rekapitulierend im Vergleich zum Visuellen erfasst/erlebt/nachvollzogen werden.

Diese Installationsreihe hat ihren Ursprung in einer Performance aus De Appel in Amsterdam und P.S. 1 in New York, die in Grahams Videoband „Performer/Audience/Mirror“ (1975, 22:52 Min., s/w, Ton) dokumentiert wurde: Der Autor/Performer stand vor den sitzenden Zuschauern, in seinem Rücken befand sich eine Spiegelwand. Graham beschrieb zuerst sein Publikum, bevor er sich dann zur Spiegelwand drehte und sich selbst beschrieb. Die Besucher erlebten Grahams Beschreibung im Vergleich mit dem eigenem Spiegelbild als eine „natürliche“ geringfügige Zeitverzögerung, eine zeitverschobene audiovisuelle Rückkopplung und Bestätigung ihrer aktuellen Anwesenheit.

Die zum Teil extensive Benutzung von Spiegelwänden kam erneut in der wohl bekanntesten CC-Videoinstallation von Dan Graham, „Present Continuous Past(s)“ (1974), zum Einsatz. Eine Kombination der „naturalanalog“ und elektronischen visuellen Rückkopplung resultierte dort mit einem zeitverzögerungsbedingten „Zeittunnel“-Effekt, in dem der Betrachter seine

elektronisch vermittelte, in die Vergangenheit progressiv hinauszögernde, „natural analoge“ Gegenwart als visuelles Kontinuum zu erleben bekommt (vgl. dazu Heubach 1978 in: Graham 1994). Die „Unmöglichkeit der Lokalisierung einer reinen Gegenwart“ (ebd., S. 82) und die darin enthaltene „Kritik der reinen Unmittelbarkeit“, um Immanuel Kant zu paraphrasieren, deuten auf ein Plädoyer für das historische Kontextbewusstsein, das sich hinter den scheinbar mit Narzissmus kokettierenden Erlebnisräumen von Dan Graham auftut. Dabei handelt es sich keineswegs um die weit dahinter liegenden geschichtlichen Entlegenheiten, um die „Tradition(en)“ oder „Kultur(en)“. Gerade die greifbaren, also auch politisch erfassbaren Dinge stehen im Mittelpunkt von Grahams engagiertem „Kontextualismus“, in dem der so genannte „Fortschritt“ als „mythischer Stillstand“ expliziert und als sein Anlass in der „Amnesie in Bezug auf die jüngere Vergangenheit“ impliziert wird.

Peter Campus, der das Video als „function of reality“ beschrieb (Campus 1974), sah das wesentliche Potenzial dieses Mediums in der „Realitätserweiterung“. Dan Grahams CC-Videoinstallationen der siebziger Jahre sind auf formaler Ebene als raumzeitliche Ausdehnungen des präsenten Zeitorts zu verstehen, deren Inhalte von gegebenen Zusammenhängen bestimmt und auf ihre Überschreitung hin konzipiert (oder projiziert) worden sind. Hinsichtlich dieser Interessenslage blieben die ortsspezifischen Arbeiten für Graham eine besondere Herausforderung. Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Mirror window corner piece“ (1974) wurde im Mai 1976 in der Galerie Vega in Lüttich aufgestellt; mit Hilfe von Spiegel- und Fensterwänden sowie der LiveVideoübertragung (mit und ohne Zeitverzögerung und Rückkopplung) wurde der Ausstellungsort zu einer transparenten Schnittstelle zwischen dem konkreten Innen- und Außenraum. Das Zeit- und Ortsspezifische verband Graham mit der Stereotypenanalyse des amerikanischen Vororthauses in seiner CC-Videoinstallation „Picture Window Piece“ („Interior Space/Exterior Space“) von 1974, in der das Interieur und Exterieur via LiveVideoübertragung gegeneinander „ausgetauscht“ wurden.²⁴¹ Von einer Stereotypenanalyse her gingen auch einige Projekte Grahams an das Kabelfernsehen, in dem die fernsehübliche einseitige Ausstrahlung zum Teil zu Gunsten eines Zweiweg-Arrangements im Sinne von „Closed Circuit“ aufgehoben wurde. Die Analyse von Nachrichtensendungen brachte den Künstler zu folgender Schlussfolgerung:

„In der realen Konstruktion einer typischen, täglichen Nachrichtensendung ist die nicht vermittelte Unmittelbarkeit nicht existent [...]. Die meisten Nachrichtengeschichten sind in der Tat genau das: Geschichten, in leicht veränderter Form, jeden Tag wiederholte Stereotypen, die sich von anderen fiktiven Fernsehprogrammen kaum unterscheiden“ (Graham 1994, S. 63).

Die Begriffsbestimmung der Fernsehnachrichtensendung als „ein Zerrspiegel der Realität der sie ansehenden Familiengruppe“ (ebd.) im Sinne eines „Beruhigungsmittels“ hinsichtlich der (nicht nur) lokalen Realität tauchte in Grahams künstlerischer Arbeit in Form einiger Kabelfernsehprojekte seit 1971 und seinem „Halifax Experiment“ auf (vgl. Materialteil/DVD). Dies gilt auch für die nicht ausgeführte Arbeit mit dem Titel „Production/Reception“ („Piece for two Cable TV channels“, 1976). Die Fernsehzuschauer, die das Kabelfernsehen empfangen können, waren in der Lage, zwischen dem kommerziellen Programm und den beiden Kabelfernsehprogrammen umzuschalten: Die Produktions- und Rezeptionskontexte eines kommerziellen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Fernsehprogramms konnten zusätzlich und parallel zu den üblicherweise ausgestrahlten Fernsehinhalten wahrgenommen werden. Diese nicht realisierte Idee²⁴² enthielt einige wichtige Elemente des später zusammen mit Dara Birnbaum ausgeführten Projekts „Local Television News Program Analysis For Cable Television“ (1978).

Grahams anhaltende internationale Ausstellungspräsenz offenbarte sich in der hier behandelten Zeitperiode in einem deutlichen Übergewicht seiner Einzelausstellungen in Westeuropa im Vergleich zu denen in Nordamerika. Ab Ende der sechziger Jahre war der Künstler häufig zu Gast vor allem in den bedeutsamen Ausstellungsorten von Deutschland, Österreich, Belgien und Italien. Es ist davon auszugehen, dass Grahams zahlreiche Zusammenkünfte mit europäischen Künstlern von gegenseitigem Interesse im Sinne des Ideenaustausches gewesen waren (Näheres dazu in: Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 14). Die Zusammenführung von künstlerischer Arbeit und kritischer Gesellschaftstheorie behielt ihre grundlegende Bedeutung für Grahams Gesamttätigkeit ab Mitte der sechziger Jahre. Die Verwendung unterschiedlicher Medien – von Zeitschrift, Performance und Film über Videoinstallation und Videoband bis zur Architektur (u. a. seine Pavillons seit 1978) – und nicht zuletzt seine theoretischen Schriften und Kunstkritiken zeugen von einer anhaltenden transmedialen Anstrengung, die im oben mehrfach angesprochenen, immer über einen stets über das Einzelwerk hinauszielenden Kontexthorizont des Künstlers ihre ästhetische und kulturkritische Entsprechung fand.

In den achtziger Jahren wurde in Grahams Videobänderproduktion eine Verschiebung der Strategien bemerkbar, wenn auch ohne grundlegendes „Umdenken“ der Anfangsprämissen. Grahams oben angeführtes Plädoyer für das historische Kontextbewusstsein stellt die Meta-Ebene seines bekanntesten Videobandes „Rock My Religion“ (1983) dar, mit welchem das Ziel verfolgt wurde,

“to restore historical memory. My intention is in opposition to the historicist idea that everything we know about the past is dependent upon the interpretation of the fashion of the present. In historicism there is no real past, only an overlay of interpretations or a simulation of the past [...] in opposition [...] there is possible the idea of an actual, although hidden past, mostly eradicated from consciousness but briefly available in moments not obscured by the dominant ideology of newness. This myth of ever-new is linked to the role of the commodity. Commodities produce a dream of eternal newness [...] amnesiacal the period of time just prior to the newest present [...]. The mythic dream produced by the new commodity – the dream of eternal ‘progress’ in the near future is never achieved, for it is always superseded by next ‘new’” (Graham 1990, S. 188).

Myron W. Krueger (geb. 1942) ist ein gelernter Computerwissenschaftler, der sich bereits Ende der sechziger Jahre intensiv mit der Interface-Problematik beschäftigt und trotz seines geringen Interesses an der traditionellen Kunst die starke Interdependenz von ästhetischen und technischen Problemlösungen in diesem Bereich erkannt hatte. Die Lösung technischer Probleme – das, was Simon Penny später als „ingénieur point of view“ bezeichnet hat – wurde also

in der Auffassung Kruegers von Anfang an auch von ästhetischen Fragen mitgesteuert, wobei die Distinktion zwischen den ästhetischen und den künstlerischen Fragen stark hervorgehoben wurde:

„Although I started looking at practical problems, my approach was always driven by aesthetic – as distinct from artistic – concerns“ (Krueger 1990, S. 12).

Kruegers Selbstverständnis und die Art der Konzipierung seiner rechnergestützten CC-Videoinstallationen gehören zumindest in ihren Anfängen weniger in die Kunstsphäre als in den Bereich des Interface Designs. Als solche sind sie signifikant und wegweisend für die Interpretation der digitalbasierten Kunst und des Designs im Laufe der neunziger Jahre und auch für das künstlerische Selbstverständnis einer Anzahl von Künstlern der jüngeren Generation. Die Bedeutung der Pionierarbeit Kruegers in diesem Bereich liegt nicht zuletzt auch in der theoretischen Elaborierung seiner Ansichten, die in seiner Dissertation „Artificial Reality“ (1972; publiziert erstmals 1983) zusammengefasst worden sind. Bereits in dem 1977 veröffentlichten Text „Responsive Environments“ beschrieb Myron Krueger einige technischästhetische Komponenten der Interaktion, die er bereits Anfang der siebziger Jahre in seinen rechnergestützten CC-Videoinstallationen demonstriert hatte. Bezeichnend ist Kruegers Subsumierung seiner bis dahin realisierten Environments als Vorschläge für „a new art medium“, basierend auf der Realzeitinteraktion zwischen Mensch und Maschine (Krueger 1977, zit. nach Packer/Jordan [Hrsg.] 2001, S. 115). Anstatt der „Medienkunst“ erklärt Krueger eindeutig das „Kunstmmedium“ zu seinem Ziel, das als Plattform für die Kunst, aber auch für andere Anwendungen genutzt werden kann. Insbesondere am Beispiel seiner CC-Videoinstallationsplattform „Videoplace“ bringt Krueger seine Einsicht in die beträchtlichen Limitationen und noch größeren Potenzialen des Videomediums in seiner Kombination mit der Computergrafik und -steuerung unmissverständlich zum Ausdruck:

“By moving around their respective rooms, thus moving their images, the participants can interact within the limitations of the video medium. It is these apparent limitations that I am currently working to overcome. When people are physically together they can talk, move around the same space, manipulate the same objects and touch each other. All of these actions would appear to be impossible within the ‘Videoplace’. However, the opposite is true. The video medium has the potential of being more rich and variable in some ways than the reality itself” (ebd., S. 113/114).

„Metaplay“ war der Titel von Kruegers erster rechnergestützten CC-Videoinstallation von 1970, die in einem abgedunkelten Raum stattfand, dessen Boden mit druckempfindlichen Sensoren ausgestattet war. Die Schritte der Besucher wurden somit erfasst und über einen Synthesizer in verschiedene Klänge und Geräusche umgesetzt. Zentral im Raum befand sich eine Projektionsfläche, die Videobilder einer auf den Besucher gerichteten CC-Videokamera zeitgleich übertrug. Das Bild des Besuchers wurde über ein Fernsehkabel zum Computerzentrum geleitet, in dem der Künstler das Bild in Realzeit empfangen und darüber mit einem Lichtstift auf einem Datentablett Zeichnungen machen konnte. Die Zeichnung wurde von einer zweiten CC-Videokamera aufgenommen und über den Computer mit dem Output der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ersten Kamera im Projektionsraum vermischt, bevor das so zusammengesetzte Bild auf der Projektionsfläche sichtbar wurde. Der Betrachter sah also nicht nur sein eigenes Abbild, sondern auch die vom Künstler darüber gelegten Zeichnungen und konnte auf die Projektion mit Bewegungen reagieren. Die möglicherweise durch Schritte hervorgerufene Veränderung der Geräuschkulisse sowie die sich ändernden Zeichnungen über seinem Abbild veranlassten ihn zur Interaktion. Blieb diese aus, unterstützte ein zusätzlicher Kameramann die Absicht der Installation, indem er die CC-Videokamera im Raum auf einen anderen Besucher richtete.

S. Dinkla bemerkte zu Recht, dass die Verwendung des Computers in dieser Arbeit nicht unbedingt notwendig gewesen wäre, um Veränderungen am Videobild vorzunehmen (Dinkla 1992, S. 35). Dafür hätten in der Tat die um 1970 von mehreren Künstlern und Ingenieuren in den USA konstruierten analogen und digitalen Videosynthesizer mit ihren Möglichkeiten der Realzeitbeeinflussung des Ausgangsbildes gereicht (vgl. dazu Kat. Ars Electronica 1992; Kacunko 1999, S. 130 ff.). Kruegers Aufforderung zu einer Revolutionierung der traditionellen künstlerischen Arbeitsweise durch eine Computerkunst, die sich dadurch definiert, dass der Rechner die einzige *conditio sine qua non* des Kunstwerks darstellt, erscheint auf den ersten Blick widersprüchlich zum „Metaplay“, ja arbiträr. Der Gegensatz wird allerdings vorläufig in der kybernetischen Auffassung Kruegers aufgelöst, die besagt, dass nicht das Output im Sinne des sichtbaren, traditionellen ästhetischen Gegenstands, sondern das Input die entscheidende Komponente der Interaktion darstellt:

“The beauty of the visual and aural response is secondary. Response is the medium! [...] the actual means of output are not as important in this medium as they would be if the form were conceived as solely visual or auditory. In fact, it may be desirable that the output not qualify as beautiful in any sense, for that would distract from the central theme: the relationship established between the observer and the environment. Artists are fully capable of producing effective displays in a number of media [...]. What is not known and remains to be tested is the validity of a responsive aesthetic” (Krueger 1977, zit. nach Packer/Jordan [Hrsg.] 2001, S. 115/116).

Aus der gleichen Zeit datiert das Konzept für Kruegers bekannteste rechnergestützte CC-Videoinstallationsplattform, bekannt als „Videoplace“. Sie wurde sowohl als „Kunstmedium“ als auch als Telekommunikations-Environment konzipiert und erstmals 1975 im Milwaukee Art Museum ausgestellt. „Videoplace“ wurde bis heute in über 50 eigenständigen Präsentationen aufgebaut, die grundsätzlich aus CC-Videokamera(s), Computersystem und digital bearbeiteten Realzeitbildprojektion(en) bestehen.

Die CC-Videokamera ist an einen Computer angeschlossen, der das eingehende Bild des Betrachters digitalisiert und in eine grafische Darstellung umrechnet, welche einer zweidimensionalen einfarbigen Fläche entspricht. Der Betrachter sieht die digitale Reproduktion seiner Silhouette auf der Projektionsfläche und kann sich zur ebenfalls sichtbaren grafischen Figur verhalten, da seine Bewegungen synchron zu denen seiner Silhouette verlaufen. Hierbei sind es gerade die Bewegungen des Betrachters, die ein bestimmtes Verhalten der zweiten Figur auf dem Schirm verursachen und, auf diesen gleichsam reagierend, weitere zunehmend spezifischere Bewegungen des Betrachters veranlassen. Um die Positionen des Betrachters, seinen

Umriss und seine Bewegungen durch das System einfacher und genauer bestimmen zu können, ist die Hinterwand des Raums, von der sich der Betrachter abhebt, durch eine transparente, mit fluoreszierender Farbe bestrichenen Folie versehen, wie es bereits in „Metaplay“ geschah. Dies verstärkt die Kontrastwirkung und erleichtert den Bilderkennungsprozess, der nach der Methode der „Pattern-Recognition“ abläuft.

Das ursprüngliche System wurde von einem National-32016-Prozessor gesteuert, der mit einem Multibus arbeitet und mit zwölf parallel dazu laufenden Spezialprozessoren vernetzt war. Während ein Hauptteil der Programmierung in der Programmiersprache C gehalten war, gehorchten die zwölf speziellen Subprozessoren einem je eigenen Mikrocode. Einige der „Videoplace“-Interaktionen wurden vom Klang begleitet (vgl. Krueger II, S. 172, und Dinkla 1992, S. 40).

In einigen so genannten „Videodesk“-Versionen wird anstatt der Rückprojektion der Monitor als Ausgangsbildträger benutzt, zusammen mit der über Kopf installierten CC-Videokamera, welche die Person an einem Lichttisch aufnimmt.

Die folgenden Interaktionen sind das Standardrepertoire in der gegenwärtigen Konfiguration:

„Critter“ ist der Name einer der populärsten Versionen des „Videoplace“-Systems. Es ist eine kleine, kreisrunde, grüne Figur mit Stricharmen und -beinen, in deren Innerem zwei Punkte die Figur auch als die schematisierte Form eines Gesichts lesbar machen.

Zunächst befindet sich der Betrachter im Projektionsraum und sieht, wie seine eigene Silhouette auf der Projektionsfläche erscheint. Nach kurzer Zeit erscheint Critter und versucht, den Betrachter zu Bewegungen herauszufordern. Hebt der Besucher seine Hand, landet Critter auf ihr und klettert den Arm hoch. Fällt Critter herunter, kann ihn der Besucher durch erneutes Handzeichen wieder aufheben, und die Aktion beginnt von neuem. Kommt Critter an der Spitze der Silhouette an, beendet seine Geste des Jubelns das Spiel.

Eine „Critter“-Variation mit dem Namen „Human Critter“ beinhaltet die Silhouette des Besuchers, die, auf Critter-Größe verkleinert, mit der Hauptsilhouette interagiert. Eine Armbewegung des Besuchers bewirkt, dass seine kleine Silhouette durch die große aufgehoben wird. Der Betrachter hebt sich gleichsam selbst auf, wird sein eigener Spielball.

„Vidiocy“ ist der Titel einer weiteren „Videoplace“-Variante. Auf der Projektion sendet der ausgestreckte Finger des Besuchers eine Schar Projektile, die in jede beliebige Richtung des Schirms gelenkt werden können. Zehn gestreckte Finger potenzieren das Bildgeschehen. Die grafischen Projektile „explodieren“ an den Silhouetten anderer Teilnehmer und Besucher. Die Installation ist als regelloses Videospiel gedacht, welches als Kritik an den damaligen handelsüblichen Videospielen verstanden werden will.

Die ästhetische Lösung der Realzeitprojektion mit sehr reduzierten oder silhouettenartigen, wenn auch oft anthropomorphen video- und computergrafischen Bildern sind zweifellos auch aus der Einschränkung der Rechnerkapazitäten der frühen siebziger Jahre entstanden. Myron Krueger behielt diese 2-D-Ästhetik der frühen Videospiele auch in den meisten späteren „Videoplace“-Lösungen bis in die neunziger Jahre bei.²⁴³ Seine oben beschriebene „Input-Ästhetik“ und die „Videoplace“-Lösungen sind in dieser Hinsicht voneinander nicht zu trennen. Kruegers Hauptkriterium für eine interaktive Medienkunst – die Notwendigkeit und Selbstständigkeit des Computereinsatzes – wurde von R. F. Malina als das *technologische* „Metakriterium“ für die Beurteilung der interaktiven Medienkunst 1990 beschrieben, und als

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

solches blieb es seitdem ein wesentlicher Bestandteil der *künstlerischen* Bewertung des wichtigsten Festivals der Computerkunst, Ars Electronica in Linz. Krueger erhielt dort 1990 in der Kategorie der Interaktiven Kunst die Auszeichnung Goldene Nica.

Die signifikante Verschiebung von Output zu Input, die Krueger theoretisch wie praktisch in seiner Arbeit vorgenommen hatte, kann auch im Hinblick auf die Entwicklung und Würdigung der Medienkunst der neunziger Jahre als eine folgenschwere strategische Entscheidung bewertet werden, die (in)direkt zu einer Neuinterpretation der (interaktiven) Medienkunst beigetragen hat. In diesem Prozess verlor sich allerdings das Bewusstsein über die ursprüngliche Kontinuität, die seit 1970 zwischen den „analogen“ CC-Videoinstallationen und ihren digitalen Pendanten besteht. Eine Folge dieses Prozesses ist die arbiträre „Ausblendung“ von „irrelevanten“ historischen Beispielen, die durch eine Medientheorie nicht abgesichert werden kann, solange sie auf den empathischen Gegensätzen von analog und digital, von Input und Output beruht. Kruegers früher „Emanzipationsversuch“ hat in den neunziger Jahren eine Hochkonjunktur erlebt. Nichtsdestotrotz bleibt festzuhalten, dass Input und Output eines Medienkunstwerkes nur *zusammen* und *rückgekoppelt* seine „diskrete Einheit“ bilden.

Die künstlerische Karriere von Bill Viola (geb. 1951) begann an der College of Visual and Performing Arts in Syracuse, N. Y., wo er 1973 graduierte. Als Student der elektronischen Musik traf Viola 1972 den Komponisten der Neuen Musik Alvin Lucier sowie den Theater- und Multimediakünstler Robert Ashley und kam im darauf folgenden Jahr während eines Workshops für experimentelle Musik in Chocorua in New Hampshire in Kontakt zu Persönlichkeiten wie David Tudor, David Behrman und Gordon Mumma. Diese Begegnungen und Einflüsse erhöhten sein Interesse an synästhetischer Wahrnehmung, die bald weit über elektronische Theorien und praktische Lösungsentwürfe für die Stromkreise hinausgingen (vgl. Viola 1987, S. 151). Unter diesem Gesichtspunkt betrachtete Viola auch seine frühen Videoexperimente:

“The crucial thing for me was the process of going through an electronic system, working with these standard kinds of circuits which became a perfect introduction to a general electronic theory. I never thought about [video] in terms of images so much as electronic process, a signal” (ebd.).

In den Performances und audiovisuellen Arbeiten von Bruce Nauman²⁴⁴, Dennis Oppenheim oder auch Vito Acconci fand Viola die Bestätigung für sein wachsendes Interesse an einer raumgreifenden und multisensoralen Kunst, in der das Unmittelbar-Persönliche und das (All)Umfassende eine unauflösbare Einheit bilden sollen.

Während seines Studiums verbrachte Viola seine Zeit des Öfteren im „Experimental Studio“ der Kunstabteilung, in dem er Experimentalfilme von Michael Snow, Stan Brakhage, Ken Jacobs und Hollis Frampton erforschte. Ab dem zweiten Studienjahr, insbesondere nachdem für das „Experimental Studio“ ein Sony-Video-Equipment angeschafft worden war (ebd.), erhielt Viola die Gelegenheit, sich dort intensiv mit dem Medium Video zu beschäftigen. Zwischen 1972 und 1974 arbeitete er auch als technischer Berater für Video im Everson Museum of Art in Syracuse, in dem die erste museale Videoabteilung in den USA gegründet worden war.

Dort assistierte er u. a. Frank Gillette und Peter Campus beim Aufbau der beiden wichtigen, oben besprochenen Einzelausstellungen dieser Künstler. Gleichzeitig beteiligte sich der junge Künstler an dem Aufbau des Synapse 1 inch-Color-Videostudios und Zweiwegkabelsystems an der Syracuse University, einem der ersten „alternativen“ Medienzentren im Staat New York.

Nach seinem Studienabschluss besuchte Viola den von Peter Campus geleiteten Workshop an der Universität von Syracuse und wurde von seinen psychologisch und wahrnehmungstechnisch intensiven und präzisen Arbeiten und dem künstlerischen Ethos des älteren Künstlers stark beeinflusst. In dieser experimentierfreudigen und sehr fruchtbaren frühen Phase entstanden Violas erste raumbezogene Videoarbeiten. Zwischen 1972 und 1976 realisierte der junge Künstler über ein Dutzend CC-Videoinstallationen.²⁴⁵

Die erste von ihnen, „Instant Replay“ (1972), wurde in einem kleinen Privatzimmer (ca. 2,5 x 2,5 m) in der School of Art der Syracuse University aufgestellt: Auf einem Tisch befanden sich zwei aufeinander gestellte 12-Zoll-Monitore. Der obere Monitor zeigte das LiveVideobild einer CC-Videokamera mit der im Raum befindlichen Person, während der untere das gleiche Bild mit einer Zeitverzögerung von 7 Sekunden wiedergab. Ein Mikrofon stand ebenfalls für die Benutzung durch die Besucher zur Verfügung. Die Installation wurde für nur einen Tag aufgebaut und nur jeweils eine Person konnte den Raum betreten, der von innen abgeschlossen werden konnte. Diese Art des intimen (Selbst-)Erfahrungsangebots, die für Viola in einer Situation, in der die meisten potenziellen Besucher noch nie ihr eigenes LiveVideobild gesehen hatten, eine wichtige Rolle spielte, erinnert in dieser Hinsicht an die oben beschriebene CC-Videoinstallation von Paul Ryan von 1969 mit Einzel-Teilnahme des Publikums.

Während in „Instant Replay“ der Realitätseindruck des LiveVideobildes (des eigenen [Ab]Bildes) direkt mit seiner zeitverzögerten Darstellung konfrontiert wurde, demonstrierte die CC-Videoinstallation „Walking Into The Wall“ (1973) eine Art „Raumverzögerung“, die sich durch die Gegenüberstellung bzw. Ergänzung der realen Person und ihres lebensgroßen LiveVideobildes ergab. Der Besucher, der in der abgedunkelten Raumhälfte stand, hatte die Möglichkeit, den eintretenden Besucher als LiveVideoprojektion in Lebensgröße zu sehen, kurz bevor dieser den abgedunkelten Teil betrat. Es entstand ein Eindruck, als würde die herantretende Person tatsächlich aus der Videoprojektion heraustreten und ihr Erscheinungsbild lediglich von Schwarz-weiß zu Farbe wechseln.²⁴⁶

Ein weiteres Potenzial von Closed Circuit Video demonstrierte Viola mit der Installation „Localization“ (1973), als zwei Orte auf dem Universitätsgelände – ein Korridor und ein Aufenthaltsraum – audiovisuell miteinander verbunden worden waren. Die Geräteanordnung ermöglichte es den Besuchern, die sich vor dem Monitor befanden, sowohl die Person auf der anderen Seite der Telekommunikationsverbindung als auch ihr eigenes, aufgrund der visuellen Rückkopplung vervielfältigtes Abbild zu beobachten. Wie die CC-Videokameras und -Monitore, so waren auch die Mikrofone und Lautsprecher kreuzweise verkabelt, so dass auch auditiv mit der anderen Seite der Verbindung kommuniziert werden konnte. Der Künstler verzichtete auf jede Vorankündigung dieser eintägigen Installation.

Die oben demonstrierten grundlegenden Möglichkeiten der Zeit- und Raummanipulation im „Videoraum“ und insbesondere auch an der „Schnittstelle“, dem Übergang zwischen dem Realen und Virtuellen, wichen in der öffentlichen CC-Videoinstallation „Bank Image Bank“ (1974) einer eher geometrisch-stereometrischen Anordnung dieser ortsspezifischen Arbeit, die das Überwachungssystem der Lincoln First Bank in Rochester quasi von „innen“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

nach „außen“ verdrehte. Zwölf Schwarz-Weiß-17-Zoll-Monitore waren mit acht Schwarz-Weiß-Überwachungskameras verbunden, die zum Teil mit Schwenkköpfen versehen worden waren, so dass sie u. a. den Raum zwischen den beiden Monitorgruppen durch horizontale bzw. vertikale Schwenks erfassten und so insgesamt eine Art offen gelegtes Panopticon bildeten, innerhalb dessen der Besucher sowohl zum Objekt als auch zum Subjekt des Gesamtsystems geworden war:

“The viewer’s self image became integrated into the restructured geometry of the video viewing field causing a new awareness and reevaluation of his/her point of view and spatial position” (Viola, Beschreibung von „Bank Image Bank“, Manuskript)

Bill Viola stellte zwischen 1974 in The Kitchen Center in New York drei CC-Videoinstallationen aus, in denen die Einschränkungen des menschlichen Wahrnehmungsapparates und die des elektronischen Videoübertragungssystems aufeinander bezogen und zur „Anschauung“ gebracht worden waren. Auf der inhaltlichen Ebene kann von einer Art zänkischer „Abrechnung“ mit den inzwischen für den Künstler als langweilig bezeichneten CC-Videoinstallationen gesprochen werden; im Fall von „Mock Turtles“ (1974) bestätigte es der Künstler ausdrücklich:

“The idea for this piece arose after becoming bored with both creating and witnessing the many video tape delay pieces presented throughout the early years of the medium”²⁴⁷.

Drei Kastenschildkröten wurden in einem schwach erleuchteten Raum in ein kleines Gehege (4 x 6 Fuß) gesetzt, das von einer Wärmelampe bestrahlt und von der Decke mit einem 500Watt-Strahler ausgeleuchtet wurde. Sie wurden von einer CC-Videokamera aufgenommen, deren Bild mit einer Zeitverzögerung von acht Sekunden auf einem Fernsehmonitor erschien. Die Tiere bewegten sich kaum, und wenn, dann nur langsam, so dass die Verzögerung kaum zu bemerken war. Diese komisch-absurde technische Manipulation – die Verlangsamung von ohnehin langsamen und sich kaum bewegenden Tieren – kann durchaus als Violas etwas vorgezogener innerer Abschied von der Ästhetik und Philosophie der „Realzeit“ der frühen siebziger Jahre gedeutet werden.²⁴⁸

Als Pendant der CC-Videoinstallation „Slow Burn I“ von Bart Robbett (vgl. oben) anzusehen ist die zweite in „The Kitchen“ ausgestellte Installation Violas mit dem Titel „Decay Time“ (1974). In einem abgedunkelten Raum (ca. 6 x 9 m) wurde ein CC-Videobild als einzige Lichtquelle auf eine große Leinwand projiziert. In Abständen von 40 Sekunden blitzt ein Stroboskoplicht auf, so dass die Lichtempfindlichkeitsschwelle der Kamera entweder überoder unterschritten und keine differenzierte LiveProjektion der von der CC-Videokamera erfassten Umgebung möglich wird. Nach dem Erlöschen des Lichtblitzes bleibt nur ein Nachbild auf der Vidicon-Röhre der Kamera und – nach einer Gewöhnungszeit – auch auf der Retina des menschlichen Auges, das das lebensgroße Abbild der betreffenden Person sehen kann. Während die Veränderungen des Videobildes in „Mock Turtles“ in einem für die menschliche Aufmerksamkeit zu langen Zeitintervall stattfanden, fiel das Zeitintervall sowohl für die menschliche wie auch für die maschinelle Vision in „Decay Time“ als zu kurz aus.

Das darauf folgende Jahr verbrachte Bill Viola in Florenz als technischer Direktor des ersten europäischen alternativen Produktionsstudios für Video, in dem viele europäische Künstler ih-

re ersten Erfahrungen mit der Videoarbeit gesammelt hatten. Für die Entwicklung von Violas Kunstkonzept war diese Zeit ein weiterer entscheidender Schritt auf dem Weg zur vollen Entfaltung seines „eschatologischen“ Interesses, den er in den Videoinstallationen der achtziger und frühen neunziger Jahre zur Vollendung bringen konnte. Sein bereits in Syracuse entwickeltes Gespür für akustische Wirkungen in veränderten räumlichen Zusammenhängen bekam durch die Einwirkung von Innenräumen großer Frührenaissance-Kirchen und Kathedralen eine neue Qualität:

„In Florenz verbrachte ich die meiste Zeit im Innern der großen Frührenaissance-Kirchen und Kathedralen. Ich beschäftigte mich intensiv mit den Problemen von Klang und Akustik, worin ja noch heute eine wichtige Grundlage meiner Arbeit liegt [...]. Das Gefühl der Erhabenheit schien wesentlich durch den Klang verursacht [...]. Als ich stehende Schallwellen entdeckte und die Tatsache, daß Reflexion und Refraktion räumliche Strukturen ausbilden, also jeder Klangraum einen akustischen Aufbau hat [...], wurde mir klar, daß es eine vitale Verbindung gibt zwischen dem Unsichtbaren einer abstrakten inneren Erscheinung und dem Sichtbaren der stofflichen Außenwelt [...]. Dies wies mir den Weg, mit Räumen zu arbeiten, und führte mich zu Werken, die den Betrachter und den Körper einbeziehen; Werke, die den Raum simultan erfüllen, jedoch nur punktuell und individuell erfahrbar sind. Ich begann, meine Kamera als eine Art visuellen Mikrofons zu benutzen, und ganze ‚Gefüge‘ anstelle von ‚Ausschnitten‘ aufzunehmen. Mir wurde klar, daß alles wie ein Innenraum funktioniert. Alles, vom mit Bildern aufgehängten Museumssaal bis zu dem Raum, in dem ich nachts mit einem Buch allein zu Hause saß, erschien mir nun wie ein Gefüge, eine Installation“ (Viola in: Viola/Zutter 1992, S. 94).

Die folgenden drei CC-Videoinstallationen – „Il Vapore“ (1975), „Rain“ (1975) und „Olfaction“ (1976) – thematisieren besonders deutlich die von Viola angesprochene „vitale Verbindung zwischen dem Unsichtbaren der abstrakten inneren Erscheinung und dem Sichtbaren der stofflichen Außenwelt“. Formal und technisch handelt es sich um schwach ausgeleuchtete „Immersionen“, in denen die bestrebte Ineinanderkehrung des Lebenden und Vergangenen durch die Übereinanderlagerung des LiveBildes mit der Videokassette in Videoprojektionen erreicht werden soll. „Il Vapore“ verwendet ein vorproduziertes Videoband, das den Künstler in der gleichen Raumsituation zeigt, in der auch später die Installation stattfand. Zu sehen ist, wie der Künstler vor einem Metalltopf kniet und diesen mit Wasser aus einem Eimer füllt, indem er das Wasser mit dem Mund aufnimmt und dann in den Behälter ausspuckt. Die dabei entstandenen Geräusche wurden auf die Tonspur aufgenommen. Für die Installation war im Ausstellungsraum ein kleiner langer und schmaler Verschlag abgeteilt. Der Behälter wurde dort auf einer Strohmatten aufgestellt. Eukalyptusblätter wurden hineingegeben und das Wasser mittels eines Campingkochers erhitzt. Eine CC-Videokamera auf einem Stativ nahm den mit dem starken Eukalyptusgeruch erfüllten Raum auf, in den die Besucher jetzt eingelassen wurden. Befanden sie sich in der Nähe des Behälters, so konnten sie ihr eigenes Videobild im Monitor dahinter sehen, überblendet mit Bildern der zuvor aufgenommenen Aktion, die sie auch hören konnten.²⁴⁹

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die aufgenommene Videoszene zeugt von einem weiteren wichtigen, seit dieser Zeit aus dem Schaffen und Denken Bill Violas nicht mehr wegzudenkenden Einfluss – dem des mystischen islamischen Asketen und Denkers Dschelaladdin Rumi (13. Jh.).²⁵⁰ Violas Glaube an die immensen Potenziale der Erweiterung von Bewusstseinszuständen fand in dieser Philosophie eine bildhafte Bestätigung: Rumis Sinndeutung von „Bildern“ als Lüge(n) ging Hand in Hand mit Violas Skepsis dem Sichtbaren gegenüber und mit seiner Überzeugung, durch die Erweiterung der menschlichen Wahrnehmungsorgane – z. B. mit Hilfe technologischer Medien wie Video – könne die Erfassung von Bereichen jenseits der Erscheinung ermöglicht werden. Die ganzheitliche epistemologische Korrespondenztheorie Rumis spiegelt sich in einer Ethik und Eschatologie des unauflösbaren Kreislaufs von Tod und Wiedergeburt wider, die bis heute das Hauptthema der Kunst von Bill Viola geblieben sind.²⁵¹ Den geradezu heraklitischen (In-)Determinismus, ausgedrückt u. a. in seiner Metapher von der Unmöglichkeit des wiederholten Eintretens in den gleichen Fluss, paraphrasiert Rumi in seinem Vergleich des menschlichen Lebens mit einem Wassertropfen, der in sich den ganzen Ozean widerspiegelt und seiner Bestimmung nach immer wieder zu diesem zurückkehrt. In einem Brief an Wulf Herzogenrath, in dem Viola seine letzte CC-Videoinstallation, „He Weeps for You“ (1976), beschreibt, zitiert der Künstler den Satz des islamischen Mystikers Dschelaladdin:

„Know that at each moment a world is born and dies, and for the with every moment come death and renewal.“

Das stets „zu sich“ Wiederkehrende, Rückkopplungsartige eines geschlossenen Stromkreises wurde bereits als *conditio sine qua non* von CC-Audio- und Videoinstallationen erklärt. Diese wiederum tauchten immer wieder als Welterklärungsmodelle auf, unabhängig davon, ob es sich dabei um kybernetisch (Ryan; Gillette) oder religiös inspirierte Theorien und Lebenspraxen und -modelle handelte.

Die (technisch in der Weise wie die in „Il Vapore“ konstruierte) virtuelle Übereinanderlagerung zweier Zeiten im gleichen Raum erfolgte auch in der CC-Videoinstallation „Rain – Three Interlocking Systems“ (1975), wieder mit Hilfe einer CC-Videokamera, eines vorher produzierten Videobandes und eines Videomischers. Die Arbeit präsentierte der 24-jährige Viola im Dezember 1975 in seiner Einzelausstellung in Everson Museum of Art in Syracuse. Spätestens in Florenz vollzog sich die endgültige innere Abkehr Bill Violas von einigen seiner künstlerischen Vorgänger in der Arbeit mit Video (angekündigt bereits in der Ausstellung „The Kitchen“), die ihre Interessenschwerpunkte auf die Humanisierung von neuen Medien, Telekommunikation und Kybernetik setzten. Ein Brief an James Harithas, den Direktor des Everson Museum of Art in Syracuse zeugt in humorvoll-ironischer Weise von dieser Kritik Violas und von seinen Alternativen gleichermaßen (vgl. Abb./DVD).

Die CC-Videoinstallation „Olfaction“ (1976) machte vom gleichen technischen System wie die beiden zuletzt angesprochenen Arbeiten „Il Vapore“ und „Rain“ Gebrauch²⁵², indem sie ebenso stark die akustische Komponente in das visuell-kinästhetische und auch olfaktorische Gesamt-Arrangement einbezog. Violas verstärktes Interesse an mystischer Literatur und an den Welt- und Daseinsmodellen jenseits des sinnlich Wahrnehmbaren manifestierte sich interessanterweise seit 1976 durch eine stetige Erweiterung seiner visuellen Quellen und durch eine Reihe von Fernreisen, beginnend mit der Reise auf die Salomoninseln im Südpazifik, kurz nachdem er seine letzte CC-Videoinstallation in „Synapse“ mit dem Video Center an

der Syracuse University im Mai 1976 erstmalig ausgestellt hat (Viola, Brief an Herzogenrath 1976).

„He Weeps for You“ (1976) wurde in allen Ausführungen (vgl. Materialteil/DVD) in einem abgedunkelten Raum aufgestellt. Dort verlief ein Kupferrohr senkrecht von der Decke und endete in einem kleinen Ventil, aus dem langsam und gleichmäßig immer wieder ein Tropfen Wasser quoll. Eine mit Makroobjektiv ausgestattete CC-Farbvideokamera (alle bisherigen waren schwarz-weiß) wurde auf den Tropfen gerichtet und mit einem Videoprojektor verbunden. Die Tropfen fielen auf eine Trommel, die auf einem kleinen orientalischen Teppich stand und deren Klänge von einem darunter befindlichen Mikrofon erfasst wurden. In der Projektion erschien der langsam anschwellende Tropfen übergroß. In ihm spiegelte sich die unmittelbare Umgebung – das LiveFeld der Kamera einschließlich des Besuchers – um 180° gedreht. Das Herabfallen des Einzeltropfens löste einen deutlich hörbaren tiefen, nachklingenden Aufschlag aus. Zu dieser Installation lieferte der Künstler mehrere Statements, in denen er sich zu den oben angeführten mystischen Einflüssen bekannte, insbesondere auch zu den entsprechenden Philosophien des Orients, die von einer Verbindung zwischen Mikro- und Makrokosmos lehrten. Viola berichtete darüber hinaus von einer Art Geistesblitz, der ihn auch praktisch zur Verwendung eines Wassertropfens als optischer Linse verleitet hatte, vergleichbar in etwa mit den berühmten konvexen Spiegeln in der Geschichte der Malerei wie bei J. van Eyck, Parmigianino:

“And then I had an experience one night, when I was walking down the street and it was raining. And I was wearing glasses. And the rain was coming down. And water was on the front of my glasses. And so I took my glasses off to clean them. And I got out my handkerchief to clean them, and I looked, and I saw each drop of water. I could see through the water drops, and – through the water drops, I could see the lights from the cars passing. So I was very surprised to see an image inside each water drop. And so when I got home that night, I had a friend who had an aquarium for fish, and I took his little valve control, with the plastic tube, and I put water in it, and I – I got a magnifying glass, and I looked very closely inside, and I saw an image. And then I started experimenting with a video camera. [...] And – then I made this piece after that.”²⁵³

Der Titel der Arbeit zeugt von ihrer religiösen Ausprägung, die zwar eindeutige christliche Konnotationen innehat, aber vom Künstler als überkonfessionell aufgefasst und konzipiert worden ist.²⁵⁴ Man könnte von einem Pantheismus Violas sprechen, der sich – dem Wassertropfen als eine Art *speculum naturae* entsprechend – an seiner Aufnahme- und (gleichzeitiger) Wiedergabefähigkeit sowie seiner Durchlässigkeit messen will. Die Natur (Wassertropfen) und die Technik (CC-Videokamera) werden sowohl symbolisch als auch technologisch einander gleichgesetzt in einer Verbindung, deren Fortbestehen nur durch eine positive Gleichgültigkeit gewährleistet werden kann. „He Weeps for You“ kann dieser Hinsicht als eines der prominenten Beispiele der religiösen Medienkunst des 20. Jahrhunderts angesehen werden.

Abgesehen von einigen damaligen Installationsentwürfen (vgl. Materialteil/DVD) bedeutete „He Weeps for You“ den Abschied Violas von weiteren künstlerischen Experimenten mit dem LiveVideobild. Die beträchtliche Zahl und die Bedeutung von CC-Videoinstallationen für die organische Entwicklung seines Werkes wurden bisher noch nicht ausreichend gewürdigt, auch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

wenn sie im Hinblick auf die dargelegten Arbeiten nicht zu überschätzen sind. Gerade auch das Gesamtœuvre Bill Violas kann als Modellbeispiel für einen fließenden Übergang zwischen den vermeintlichen Gegensätzen von Ästhetik der „Realzeit“ und „imaginärer Zeit“ (vgl. Torcelli 1996) gelten, die ohne Rücksicht auf die bekannten Einzelfakten und ohne Überblick über die mannigfaltigen Querverbindungen die untragbaren Geschichtsklassifikationen auf die Vielfalt historischer Fakten anzuwenden versuchen. Im Interesse Violas für die kosm(olog)ischen Zusammenhänge und die damit in Verbindung stehende Fokussierung auf den Schwellenbereich zwischen Geburt und Tod kann auf der anderen, inhaltlichen Seite der Einwand erhoben werden, der Künstler würde das Intervall-, „Interface-“ und Schwellenthema „übercodieren“, auch wenn unklar bleibt, wie und von wem „das Codierungsmaß“ gemessen und qualifiziert werden könnte (vgl. Grossklaus, 2000).

Bill Viola fasste seine Videobänder, die er zwischen 1973 und 1979 realisierte, unter dem Begriff „struktureles Video“ zusammen (Syring 1992, S. 13). Sein 1979 produziertes Videoband „Chott el-Djerid“ zeigt – wenn man vom fertigen Produkt und vom Bildmaterial ausgeht – einen Paradigmenwechsel an. Die Interessenverschiebung und Neuorientierung im inhaltlichen Sinn vollzog sich jedoch spätestens während Violas Italienaufenthalts 1975, ja Ende 1974 sogar mit drei Arbeiten, gezeigt in „The Kitchen“ in New York. Violas implizites Bestreben nach der künstlerischen Antwort auf das kantische transzendente Problem der synthetischen Urteile *a priori* nimmt der Künstler mit ebenso „transzendentalen“ Mitteln ins Visier:

„Meiner Meinung nach sind die Gefühle der fehlende Schlüssel – dadurch sind die Dinge aus dem Gleichgewicht geraten; es gilt daher, die wahre Bedeutung der Gefühle als ein wichtiger Bereich des menschlichen Bewußtseins schnellstens zu begreifen [...] dem Ursprung alles Humanen, dem Mitleid“ (Viola in: Viola/Zutter 1992, S. 94).

Wenn das Bild in Violas Kunst keine Äußerlichkeit ist und „nicht als Objekt, sondern als lebendiges, sich permanent wandelndes Ereignis zu verstehen ist“ (ebd., S. 95), dann sollten seine frühen Experimente mit CC-Videoinstallationen als unverzichtbarer Bestandteil seines Werkes interpretiert werden, aus denen heraus die vorerst scheinbar vordergründige „Rückkopplungsproblematik“ der frühen siebziger Jahre in den Bereich des Transzendentalen in der Zeit danach sublimiert worden ist. Die Empfänglichkeit Violas für den Zen-Buddhismus entsprach in etwa dem Einfluss, der der amerikanische Künstler auf eine Reihe japanischer jungen Künstler während seiner längeren Aufenthalte in Japan hinterlassen hatte. Sein an die Kunsthistoriker erhobener Vorwurf, sie klammerten die japanische, chinesische oder indische Kunst aus, rekuriert dabei keineswegs auf die subjektiven Präferenzen eines Künstlers, sondern und vor allem auf die prekäre Lage einer in Berührung mit „neuen“ Technologien und „neuen“ Kulturen den Boden unter den Füßen verlierenden Wissensdisziplin (Viola in: ebd., S. 97). Viola äußerte sich mehrfach gegen die Vorstellung, die „LiveÜbertragung“ wäre der „Unmittelbarkeit“ gleichzusetzen. Die grundlegenden Themen wie Geburt und Tod seien allzu oft den Fortschrittsvorstellungen geopfert und die elektronischen Input- und Output-Geräte als das „Rohmaterial“ der Kunst – anstatt der in den menschlichen Erfahrung – in den Vordergrund gerückt. (ebd., S. 98/99). Nichtsdestotrotz zeigte Viola auch in seinen frühen „controlled experiment[s]“ (Viola in: Nash 1990) mit CC-Videokameras und -Monitoren/Projektoren, dass

auch die dort eingesetzten minimalen technischen Mittel durchaus in der Lage waren, selbst auch die „grundlegenden“ Fragen der menschlichen Existenz zu formulieren.

Dieter Froese (geb. 1937) leistete einen frühen Beitrag zu den formaltechnischen Untersuchungen von komplexen multimedialen Installationen und Performances und kann darüber hinaus als Pionier der Überwachungsproblematik in der Medienkunst angesehen werden. Nach einem Studium der Malerei an der HdK Berlin und dem Besuch der Meisterschule bei Hann Trier (1915–1999) wanderte der deutsche Künstler 1969 in die Vereinigten Staaten aus, wo er zunächst Kunst in Oxford, Connecticut unterrichtete und zugleich mit seinen ersten Experimenten mit Video begann.²⁵⁵ Dort trat er in Verbindung mit einer der ersten Videogruppen in den USA und Kanada, der „Pulsar Group“, die bereits in der Anna Leonowens Gallery in Halifax ihre ersten CC-Videoinstallationen ausgestellt hatte (Froese 2001). Froeses grundlegendes Interesse für die Möglichkeiten des künstlerischanalytischen Eingreifens in die gesellschaftspolitischen Gegebenheiten manifestierte sich zunächst in seinen frühen Medienperformances und -installationen, in denen die „Medienflüchtigkeiten“ im Zentrum des Interesses standen. In den zum Teil mehrstündigen Events mit mehreren Teilnehmern erforschte Froese die Prozesse des transmedialen Informationsaustausches, der Aufnahme, Wiedergabe und Speicherung von audiovisuellen Daten, einschließlich des Phänomens von auftretenden Verzerrungen, die durch die Technik und den Menschen verursacht werden. Obwohl konzeptuell bis ins Detail durchdacht, erlaubten diese Mediendemonstrationen und Verhaltensanalysen einen hohen Grad der unvorhersehbaren Einflussnahme von Beteiligten unter Auslösung von entsprechenden Lernprozessen und Einsichten.

Die beiden ersten Werkkomplexe „Media Transient“ und „Re-Stage“ gehörten zu den fundamentalen künstlerischen Untersuchungen dieser Art:

„Media Transient Performance“, ausgeführt am 15. Mai 1973 in der 112 Greene Street Gallery in New York, beinhaltete eine Aktivität, die mit Video aufgezeichnet worden war und dann mit Hilfe von weiteren Medien von einem zum anderen transponiert wurde. Das Monitorbild wurde mit einer Polaroid-Kamera abfotografiert, die Fotos mit einem Bildwerfer auf ein Zeichenbrett projiziert, auf dem eine Handzeichnung angefertigt und schließlich von einem Kritiker verbal interpretiert wurde. Nicht nur das mediale „Transponieren“, sondern auch seine potenzielle (in Etappen observierte) Gleichzeitigkeit und „Unmittelbarkeit“ (immediacy) wurden so einer analysierenden Beobachtung unterzogen.

Die „Re-Stage“-Gruppe nahm mehr als „Media Transient“ das menschliche Verhalten unter die Lupe und setzte sich vor allem mit dem Nachstellen bestimmter Gebärden, die in verschiedenen Medien dargestellt wurden, auseinander. Eine dieser Arbeiten war die CC-Videoinstallation mit dem Titel „TV/tv (a Re-action)“, die Froese in der 3 Mercer Street Gallery in New York am 30. Dezember 1975 ausgestellt hat.

In einem abgedunkelten Raum befanden sich auf einer breiten Tischfläche drei Schwarz-Weiß-Monitore – ein größerer in der Mitte wurde von zwei kleineren flankiert. Vor dem Ensemble wurde in etwa 2 m Abstand eine Sitzgruppe aufgestellt, die durch eine Stehlampe ausgeleuchtet war. Einer von zwei Monitoren, in dem das Fernsehprogramm lief, zeigte es mit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

einer Zeitverzögerung von 5 1/2 Sekunden, während im dritten Monitor das LiveBild der davor sitzenden Person zu sehen war. Dieter Froese demonstrierte zunächst die Funktionsweise der Anlage, indem er die Gesten der Personen, die im Fernsehprogramm zu sehen waren, imitierte. Sein eigenes Bild erschien dann mit einer Zeitverzögerung von 7 Sekunden. Als Nächstes benutzte Kay Hines die Installation in gleicher Weise, bevor das Publikum selbst die Anlage benutzen konnte. Die gesamte Aktion dauerte ca. 6 Stunden.

Der „alternative“ Ausstellungsort, an dem dieses Event stattfand, kann als ideal für die experimentelle mediale Verhaltensforschung dieser Zeit bezeichnet werden. 3 Mercer Street Gallery wurde von dem österreichischen Künstler Stefan Eins gegründet und geführt. Er selbst lebte und arbeitete in den Hinterräumen des gleichen Gebäudes, wobei er die Fensterfront zunächst für die Präsentation seiner eigenen Arbeiten benutzte (Delahoyd 1981). Dieses Galerieprojekt wurde gewissermaßen zum Vorbild für die Galerie „Fashion Moda“, die Eins 1978 auf der 3. Avenue an der 147. Straße in der Südbronx 1978 eröffnet hatte und die zu den bedeutenden alternativen Kunsträumen der achtziger in New York zählten.²⁵⁶

Die angesprochenen frühen Medienarbeiten von Dieter Froese können als Modellbeispiele für die Schilderung der Atmosphäre der frühen siebziger Jahre in der New Yorker experimentellen und alternativen (Medien-)Kunstszene gelten. Die situationsspezifischen Fragen verbunden mit einer oft kollaborativen Kunst dieser Zeit spiegeln sich in der Vorgehensweise und in der Absicht Froeses wider, die Erfahrungskonstellationen anstelle der künstlerischen Fertigprodukte herzustellen. Die „Installationen“, „Performances“ und natürlich die „Liveness“ seiner Arbeiten sind auch als zeit- und ortsspezifische Attribute der gesamten Kunstperiode beschrieben worden (Apple 1981, S. 5).

Die alternativen Kunsträume um 1970 in New York wie „Gain Ground“, „Apple“, „10 Bleeker Street“, „Idea Warehouse“ oder die von Gordon Matta Clark geprägten Kunsträume wie „98 Green Street“ und „102 Green Street Workshop“ und nicht zuletzt die Gallerien von Willoughby Sharp und Liza Bear (vgl. oben) in Soho gehörten zu den wichtigen, kunsthistorisch jedoch meist unterschätzten Förderstätten der experimentellen und intermedialen künstlerischen Ansätze dieser Zeit. Die Ausstellungen, Events und CC-Videoinstallationen von Dieter Froese gastierten gleichwohl in den wichtigsten Museumsinstitutionen, wie es mit der ersten Ausführung seiner CC-Videoinstallation „Stefan Loop Re-Stage“ im Everson Museum of Art, Syracuse, im Februar 1975 der Fall war.

Das Gesamtensemble konzentrierte sich um drei Bildtafeln von etwa 1 m Breite und ca. 2 m Höhe, die an einer Wand nebeneinander aufgehängt worden waren. Davor befand sich in einem Abstand von etwa 5 m ein Postament mit zwei Diaprojektoren mit Endlosmagazinen und eine CC-Videokamera auf Stativ. Die linke Bildtafel war ein fotorealistisches Gemälde einer Fotografie, die Dieter Froese am 16. März 1974 mit einer Kleinbildkamera machte. Sie zeigt eine Frontalaufnahme von Stefan Eins, während dieser die Mütze auf seinem Kopf dreht. Durch die schnelle Bewegung einerseits und die lange Verschlusszeit der Kamera andererseits wurde insbesondere die Gesichtspartie unscharf. Die rechte Bildtafel diente als Projektionsfläche für einen der beiden Diaprojektoren. Die 36 Versuche, diese Geste nachzustellen, die Stefan Eins am 3. Mai 1974 machte, wurden von Froese fotografiert und als Material für 160 Dias verwendet. Die wechselnden Diabilder wurden von einer CC-Videokamera aufgenommen und auf einem Monitor gezeigt. Die mittlere Bildtafel zeigte auf einer Fotoleinwand die S-8-Filmprojektion eines endlosen Loops des zweiten Nachstellungsversuchs durch Stefan Eins

acht Monate später, wobei dieser diesmal das Ende und den Anfang der Bewegung in der Endloswiederholung in einem rhythmisch fließenden „Ritual“ ineinander übergehen ließ.

Die derartige Nachstellung des menschlichen Verhaltens und ihre Transponierung durch verschiedene Medien zeigt sich auch in einigen weiteren Arbeiten Froeses aus dieser Zeit, wie z. B. „Induction-Convention“, oder auch drei weitere CC-Videoinstallationen aus der gleichen Serie, „90 Degree Loop Re-Stage“ (1974/76) und „Surveillance, Re-Stage“ (1976). Der „minimalistische“, serielle Charakter, der aus den wiederholten Formen hervorging, sowie das offene Ende von Vorführungen, in denen die Akteure vorgesehen worden waren, spiegelten die damalige Beschäftigung von Dieter Froese mit den Theorien von Burt Wessel und Gregory Bateson, genau so wie das Interesse des Künstlers an semiotischen Untersuchungen, ja auch gewisse Nähe seiner Videosexperimente zur „scientific visualisation“, noch lange bevor die letztgenannte Wissensdisziplin die heutige Bedeutung erreicht hatte.

Die letzte Arbeit in der „Re-Stage“-Serie, „Surveillance, Re-Stage“ (1976), kündigte bereits das bedeutsamste Thema an, das Froese in der nachfolgenden Zeit beschäftigen hat. Seine CC-Videoinstallationen aus den achtziger Jahren haben den gewichtigen Problemkomplex der Datenerfassung und -kontrolle mit wichtigen formalen und technischen Innovationslösungen bereichert und salonfähig gemacht (vgl. nächstes Kapitel).

Steina Vasulka (geb. 1940, ISL/USA) und Woody Vasulka (geb. 1937, CZ/USA) experimentierten zunächst mit analogen elektronischen Möglichkeiten der Bildmanipulation. Neben dem selbst entwickelten Video-Synthesizer benutzten sie in ihren frühen Videoarbeiten auch die damals fortschrittlichsten, von ihren Freunden und Künstlerkollegen entwickelten Geräte wie z. B. Rutt/Etras „Scan Processor“, Eric Siegels „Dual Colorizer“ oder Steven Rutts Wave-form-Generator („Selected Works I & II“, 1974, 30:30 Min./21:57 Min.).

Wie viele Medienkünstler ihrer und der jüngeren Generation zeigten auch das Künstlererehepaar Vasulka eine Begeisterung für die Video-Rückkopplung:

“When I first saw video feedback, I knew I had seen the cave fire. It had nothing to do with anything, just a perpetuation of some kind of energy” (Woody Vasulka ebd., S. 83).

Zusammen mit Andres Mannik eröffneten die Vasulkas 1971 im Broadway Central Hotel in New York 1971 „The Electronic Kitchen“, später „The Kitchen Center für Video, Music and Dance“, zunächst als Teil des so genannten „Mercer Art Center“, bevor die Galerie in die Broome Street und schließlich nach Chelsea in die West 19th Street umzog.

Der Umzug von Steina und Woody Vasulka 1976 und ihre mehrjährige Aktivität in Buffalo 1976 brachte eine fruchtbare und kreative Schaffensperiode für die beiden Künstler, die in Zusammenarbeit mit Don MacArthur und später mit Jeffrey Schier den „Digital Image Articulator“ entwickelten, der die digitale Erzeugung und Manipulation der Videobilder in Real-Zeit ermöglichte. Woody Vasulka setzte später diese frühen Experimente mit den expressiven Möglichkeiten der synthetischen Bilderzeugung fort und überzeugte eindrucksvoll mit dem Ausbau der narrativen Potenziale dieser Technik.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Aus dieser Zeit stammt die mehrteilige CC-Videoinstallation von Steina Vasulka, „Machine Vision“ (1976). Es handelt sich dabei um eine komplexe Installationsgruppe, die aus vier Einzelinstallationen (aktiven Elementen) mit oder ohne CC-Videokomponenten zusammengesetzt ist: Während „Pan“ und „Tilt“ die Spiegel für die horizontale bzw. vertikale Achsenbewegung des Raums eingesetzt haben und „Round-Turn“ sein Bild axial rotierte, stellte „Allvision“ das zentrale Element des Gesamtkomplexes dar:

Mit Hilfe einer verspiegelten Kugel und zwei von entgegengesetzten Seiten zu ihr gerichteten CC-Videokameras ist „Allvision“ in der Lage, den umgebenden Raum permanent und vollkommen zu erfassen. Diese „maschinelle Vision“ – die LiveKamerabilder – kann zeitgleich an zwei angeschlossenen Monitoren von den Besuchern verfolgt werden. Steina Vasulka:

“Allvision signifies the awareness of an intelligent, yet not human vision. The act of seeing, the image source, and the kinetic resources come from the installation itself, choreographed and programmed by the cyclical nature of its mechanical performance [...] I wanted to create a vision that can see the whole space all the time [...] You are not in charge of the space; it is not your choice – it is somebody else’s. It was a challenge for me to create a space that would not deal with the idiosyncracies of human vision.” (S. Vasulka)

Kanada

Snow, Goldberg, Chartier, „Pulsar Group“, „General Idea“, White

Als ein chronologischer Vorgänger der erwähnten Arbeit von Steina Vasulka kann die CC-Videoinstallation „De La“ (1971) von Michael Snow (1929) genannt werden. Mit diesem Werk und auch insbesondere mit seinen experimentellen Filmen aus den sechziger Jahren übte der kanadische Künstler einen wichtigen Einfluss auf eine Vielzahl amerikanischer und auch europäischer Künstler und Filmemacher aus. Das zentrale Element von „De La“ ist ein mechanisches Aluminium-Stahl-Gerüst, das elektronisch kontrolliert wird und mit einer Fernsehkamera ausgerüstet ist; vier Monitoren (72 x 72 Zoll) auf Holzsockeln (Maximum 6 Fuß hoch) sind zusätzlich an den Ecken eines gedachten Quadrats um die bewegliche Skulptur angeordnet. Die sich drehende Maschine erlaubt es der CC-Videokamera von einer zentralen Achse heraus Aufnahmebewegungen jeglicher Art zu vollziehen. Sie sendet ihre Bilder zeitgleich an alle vier Monitore, an denen der Betrachter den störungsfreien Bilderfluss der Kamera verfolgen kann.

Die Maschine wurde vom Künstler für den Film „La Région Centrale“ selbst entworfen, 1969 gebaut und 1970 für den Film eingesetzt. Im Januar/Februar 1971 wurde sie von Dumco Metal Products of Montreal umgebaut und mit einer Fernsehkamera ausgerüstet, um als solche in ständiger Aktion ausgestellt werden zu können. In seinem Filmen „La Région Centrale“ demonstrierte Michael Snow besonders eindrucksvoll seine entscheidende Idee, im Rahmen eines Films der Technik des Aufnahmeapparates eine ebenso bedeutende Rolle wie dem aufgenommenen Objekt zu geben. Mit der Installation „De La“ überführte der Künstler die materialisierte, jetzt selbst in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückte Idee des austauschbaren Subjekt/Objekt-Verhältnisses in den Galeriekontext. Der Einsatz der LiveKamera „aktivierte“ insofern den Ausstellungsraum, als seine verschiedensten Ecken aus verschiedensten Kamerawinkeln in einer dynamischen Form für den Besucher wahrnehmbar wurden, diesen selbst

als Teil des Bildes mit einschließend. Die gleiche Präsentationsform hob zugleich die filmische, diachronische Zeitwahrnehmung auf und führte eine explizite synchronische Darlegung von Eingabe- und Ausgabebildern ein, die in den eigenen strukturellen Filmen nur implizit, konzeptionell und fiktiv auftreten konnten:

“‘De La’ [...] precisely has to do with seeing the machine make what you see [...]. There’s a really interesting separation between the maker of the images and the images [...]. You can follow the movements that are made by the sources of the image as well as the results of those movements on the four screens. Contrary to the film, it doesn’t have anything to do with affecting a sense of fictional gravity [...]. ‘De La’ is a sculpture and it’s really important that you see how the machine moves and how beautiful it is [...]. It is a kind of dialogue about perception” (Snow 1976, S. 118, in Schneider/Korot [Hrsg.], S. 118/119).

„De La“ erlaubt Vergleiche mit den Filmen von Snow aus dieser Zeit: „Sink“ (1970) und „Untitled Slidelength“ (1969–1971), in denen die Filmbilder bereits in eine festgelegte „Gesamtzeitkomposition“ eingeschlossen waren. Die neue Qualität, die mit der Installationsform und dem eingesetzten elektronischen Medium erreicht worden ist, war die Unmittelbarkeit der Realzeit im Realraum mit allen für das Verhältnis zwischen Abbild und Abgebildetem anstehenden Konsequenzen.

Die wenigen, aber für das künstlerische Gesamtkonzept von Michael Snow sehr aufschlussreichen CC-Videoinstallationen, die der Künstler in den achtziger Jahren ausgeführt hat, werden im nächsten Kapitel besprochen. An dieser Stelle sollen die Verdienste Snows für die frühe Stimulierung der für diese Historie relevanten Videoexperimente unterstrichen werden. Bruce Kurtz, der in seinen Kritiken dieser Zeit u. a. auch über die Bedeutung von Peter Campus berichtete, stellte bereits 1973 als Zeitzeuge fest, dass

“the earliest stimulation for video activity came not from film but from happening, performances, dance theater, music, and painting, though video was to be considerably influenced by Warhol’s later ‘reel time’ filmed and by the cinema by Michael Snow” (Kurtz 1973, S. 37).

Die in „De La“ wirksamen, substanziellen, formal-technologischen und „strukturalistischen“ Elemente sollten allerdings auch durch den Vergleich der CC-Videoinstallation mit ihrem Pendant, dem Film „La Région Centrale“, ergänzt werden (Burriss 1996, S. 18) durch die offenbare mediale und institutionelle Gegenüberstellung des Kameranahen von einem schneebedeckten Berggipfel im Medium des Films inmitten „grenzlosen“ Natur und dem CC-Videokameranahen im geschlossenen Ausstellungsraum.²⁵⁷

Während die spätere CC-Videoinstallation „Intérêts“ (1983) als eine für Snow charakteristische „kumulative“ und zugleich „Realzeit“-Studie von konstituierenden Elementen der Institution Kunst ausgelegt werden kann – die Ausstellungsinstitution, die Ausstellung selbst, der Betrachter, das Werk, die Kasse (vgl. Materialteil/DVD) –, „prägten“ sich die Bestandteile der CC-Videoinstallation „Timed Images“ (Academic Staging Building, Brock University 1972) noch tiefer und weiter in ihre zeit- und ortsbezogenen, sichtbaren und unsichtbaren Zusammenhänge ein. Sie verdient deshalb eine ausführlichere Beschreibung:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die Installation „Timed Images“ bestand aus mehreren sich aufeinander beziehenden Elementen, die an verschiedenen Orten des Hauses platziert sind. Entsprechend ihrer Reihenfolge, die aus dem logischen Aufbau hervorgeht, sind die einzelnen Elemente an ihrer Außenseite nummeriert. Die Arbeit erschließt sich jedoch nicht nur in dieser Reihenfolge, sondern kann von jedem Element aus betrachtet werden. Die Installation erstreckt sich über fünf Stationen.

Das erste Element ist ein aus einem Spiegel in der Lounge D1 des Hauses herausgeschnittener Bildrahmen, der die Wand hinter dem Spiegel freilegt. Dieser Ausschnitt versteht sich als ein „Negativ“ zum Spiegel, ist mit einer matten, schwarzen Farbe gestrichen und umschließt einen inneren rechteckigen Spiegel.

Das zweite Element ist an einer Wand in der Lobby D139 montiert. Hierbei handelt es sich um ein Rechteck mit ähnlichen Proportionen wie das erste Element, nur in einer etwas kleineren Ausführung. Dieses Rechteck entspricht einem verspiegelten Bildrahmen ohne Bild. Es ist leer und gibt den Blick auf die Mauer frei. Im Rahmen spiegelt sich die Umgebung der Aufhängung. Vor dieser Installation wurde ein Foto gemacht, welches sechs Mitglieder der Institution auf Kopfhöhe zeigt, die an diesem Rahmen vorübergehen. In der gegenüberliegenden Wand ist ein kleiner Kasten eingelassen, in dem eine Fotokamera deponiert ist, welche scheinbar funktionslos auf die Aufnahme hinweist.

Das dritte Element ist eine kleinere, wieder gleich proportionierte Spiegelrahmung wie das zweite, die eine Vergrößerung der vor Element 2 aufgenommenen Fotografie enthält. Element 2 befindet sich an der Wand in Korridor C1.

Ihm gegenüber an der anderen Wand ist eine CC-Videokamera montiert, welche mit einer Vidicon-Röhre das Geschehen vor dem Foto mit der Spiegelrahmung aufnimmt. Hier schreiten Installationsbesucher an dem Bild vorüber. Die Kamera überträgt ihr Bild zeitgleich an das Element 4, einen 25-Zoll-Monitor in einer Glasbox, der an der Wand im gleichen Korridor etwa 50 Fuß entfernt angebracht ist. Auch dieses Element ist von einem spiegelnden Rahmen umgeben.

Ein entscheidendes Detail besteht hierbei in der technischen Natur der Vidicon-Röhre. Ist sie länger auf einen erleuchteten Gegenstand gerichtet, brennt dieser sich in ihr Phosphor ein. Mit der Zeit verliert sie ihre Aufnahmekraft, so dass nur das eingebrannte Bild bestehen bleibt. Mit diesem Effekt arbeitet der Künstler auch hier. Die während der gesamten Ausstellungszeit auf das Bild der Fakultätsmitglieder gerichtete Kamera wird zunehmend „schwächer“ und zeigt infolgedessen weniger die an diesem Bild vorbeigehenden Besucher, als vielmehr die fortwährend sichtbaren Vertreter der Universität auf der Fotografie. Die Übertragung auf dem Monitor nähert sich somit über die Zeit einer fast grafischen Darstellung an, welche genau das nicht mehr zeigt, was sie zu Beginn der Ausstellung sichtbar machte: die LiveBilder mit den vorbeigehenden Menschen.

Das letzte Element in dieser Reihe setzt die Verkleinerung der Spiegelrahmung fort und enthält den Negativausdruck eines Fotos des Künstlers im inneren Spiegel des ersten Elementes in der Empfangshalle des Universitätsgebäudes. Dieses zeigt ihn, wie er eine Fotokamera bedient, die an einem Stativ auf den Spiegel gerichtet ist. Auf dieser Negativ-Darstellung, die gleichsam die „andere Seite“ von Element 1 repräsentiert, ist der schwarze Rahmen aus Element 1 weiß zu sehen, und auch die Lichtverhältnisse der Spiegelung verkehren sich. Dieses letzte Element trägt, die Installation abschließend, die Unterschrift des Künstlers.

Über die einzelnen Stationen der Installation wird das ursprüngliche Bild über seine ausge-

schnittene Rahmung räumlich symbolisch verschoben und in seiner Größe schrittweise miniert, bis es im letzten Element explizit, allerdings invers wieder auftaucht und den Blick auf den Künstler selbst und sein Werkzeug freigibt. Die Stationen zwei bis vier zeigen die Aktivitäten, welche diesem Ausschnitt auf seiner Reise widerfahren, und thematisieren so, indem sie den negativen Ausschnitt ins Positive verkehren, anschaulich die zeitliche Transformation des räumlich bewegten Bildes. Indem das Bild verschiedene Stationen durchläuft, manifestieren sich auch verschiedene Zeitebenen in ihm. Diese treffen in der mit einer CC-Videokamera ausgestatteten vierten Station, medial zu sich verschoben und dort zusammenfallend, aufeinander. Hier sieht der Betrachter ein LiveBild eines Ereignisses vor einem Bild, das ein Ereignis derselben Ordnung aus der Vergangenheit und an einem anderen Ort wiedergibt.

Die Akte der Rahmung („framing“) und Deplatzierung („deplacement“) sind als fundamentale künstlerische Mittel in den Händen von Konzeptkünstlern häufig verwendet und variiert worden. Insbesondere der Einsatz solcher semantisch geladener Mittel wurde auch für all die anderen Künstler unverzichtbar, die in ihrer Arbeit einen besonderen persönlichen, orts- oder zeitspezifischen Bezug herstellen woll(t)en. Die Aufwendung einer CC-Videoinstallationskonfiguration derartiger Zusammenhänge wurde mittlerweile von einer größeren Zahl von Künstlern als ein hervorragendes Mittel erkannt und in unterschiedlichen Varianten erprobt.

Mit der CC-Videoinstallation „Timed Images“ stellte Michael Snow kurz nach seiner Installation „De La“ nicht nur ein weiteres Meisterwerk in der Reihe seiner beobachterabhängigen und beobachtenden Werke auf; auch die Verwendung der sich in die Aufnahmeöhre der Videokamera einbrennenden „timed images“ kann im Hinblick auf die oben vorgestellten „Vidicon“-CC-Videoinstallationen (David Hall, Mary Lucier, Bart Robbett u. a.) nicht als die eigentliche Leistung dieser Arbeit gelten. Robert Arn hat in seiner Analyse dieses komplexen Kunstwerkes zwar mit Recht betont,

“although the camera and its distanced monitor are only two of its elements, ‘Timed Images’ is eminently of the aesthetic of video that I have been attempting to define – ‘a non-coercive work of Time-Space poetry’”,

mit der Schlussfolgerung:

„what distinguishes video from film is its capacity to reflect and participate in real time. Video art is essentially an art of, and for, becoming, and Timed Images is a work of this art“ (Arn 1973, S. 24);

es ist aber gleichzeitig essenziell, „Timed Images“ über sein medieninhärentes Etikett zu positionieren und es dadurch auch stellvertretend für die Potenziale der CC-Videoinstallationen, Medienkunst und letztendlich Kunst insgesamt aufzufassen und würdigen. In Bezug auf „Timed Images“ kann selbst die Idee der Universität in die Reichweite des künstlerischen Fragestellungskataloges gesetzt werden, ohne Gefahr zu laufen, die Interpretation von Robert Arn zu überzustrapazieren.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die gesamtgesellschaftliche, ökonomische, technologische, wissenschaftliche, institutionelle und künstlerische Entwicklung in Kanada gab wichtige und bleibende Initialimpulse für die Entstehung und Entfaltung neuer künstlerischer Einsatzfelder, die für eine Historie der Medienkunst über die Grenzen Kanadas hinaus eine wichtige Rolle spielten. Dies gilt auch für den vorliegenden Überblick, der mit dem Bericht von einer 1966 in Toronto ausgestellten CC-Videoinstallation Les Levines begann und auch weitere herausragende Beiträge aus Kanada bis in die Gegenwart hinein behandelt.

Die kompetenten Beobachter vor Ort sind sich überwiegend einig, dass die geografischen und politischen Spezifika einzelner Regionen in Kanada die Entwicklung von entsprechenden künstlerischen, institutionellen und anderen Schwerpunkten und Charakteristika geprägt haben. Speziell für die hier behandelte Problematik können vier Landesteile – und zwar British Columbia, Quebec, Nova Scotia und Ontario mit ihren Zentren Vancouver, Montréal, Halifax und Toronto – hervorgehoben werden (vgl. u. a. Gale 1995).

A. A. Bronson stellt einen eindeutigen kausalen Bezug zwischen der einzigartigen Phase der enormen Entwicklung der kanadischen Kunst in den sechziger und siebziger Jahren und ihrer einzigartigen geopolitischen Situation her:

“This was a unique period of massive development responding to a unique geographical and political situation. Here in Canada something happened that happened nowhere else. The linear construction of the country, the reliance on media, the lack of Canadian identity, the aggressive cultural domination of American popular media [...], the impossibility of competing internationally with New York's hype system [...], the McLuhanistic policy-making of the Canadian government in the mid-to-late 60s” (Bronson 1987, S. 167).

Es waren die vielleicht auffälligsten Hintergründe und Merkmale, die die großen Anstrengungen um die Bildung einer kulturellen Identität in Kanada zu dieser Zeit begleitet haben. In einem derart riesigen Land, in dem „America is always closer than the next Canadian city“ (Bronson 1987, S. 13) spielte die Kommunikationstechnologie zwar eine wichtige Integrationsrolle, sie konnte jedoch nicht allein diese politische und kulturelle Aufgabe bewältigen. Bronson stellt mit Nachdruck fest, dass die vom Canada Council in Ottawa (gegr. 28.03.1957) geförderten Reisestipendien für die Künstler eines der entscheidendsten Instrumente für die Etablierung der nationalen Kultur in Kanada gewesen waren (ebd.). Sie waren jedenfalls eine von mehreren infrastrukturellen Voraussetzungen, die einen regen Austausch von Künstlern der kanadischen Ostküste mit denen in der seit spätestens 1966 schnell wachsenden westkanadischen Kunstszene Vancouvers ermöglichten. Die geografische und kulturelle Isolation Vancouvers in diesen Jahren begann sich bereits mit der Etablierung des Festival of the Contemporary Arts 1961 allmählich zu relativieren (vgl. Balkind 1987).

Der in etwa mit Kalifornien vergleichbare, hedonistische Lebensstil der Bewohner der kanadischen Westküste brachte die parallelen Interessen bezüglich der neuen, intermediären Ausdrucksmöglichkeiten auch in der Kunstszene Vancouvers hervor. Performance und Tanz, die mit körperlicher Bewegung und Aktivität verbundenen Kunstformen, wurden bald mit dem Einsatz von neuen elektronischen Medien (Video) und entsprechenden Ideen und Theorien (McLuhan) zusammengebracht. Im Herbst 1966 – in Kanada aus verschiedenen Gründen

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

„pivotal year“ genannt (Lowndes 1983, S. 144–146) – trafen sich zum ersten Mal im Haus von Jack Shadbolt (1909–1998) eine Gruppe von Künstlern²⁵⁸, die sich die Erforschung der Ideen von McLuhan zum Ziel setzten und die sechs Monate später, im April 1967, durch eine großzügige finanzielle Unterstützung von Canada Council die „Intermedia Society“ gründeten.²⁵⁹

„Intermedia“ in Vancouver stellt als Vorgänger von künstlergeführten Kunstzentren in mehrfacher Hinsicht einen außerordentlichen Augenblick in der Geschichte der kanadischen Medienkunst und ihrer Kulturgeschichte insgesamt dar (vgl. Shaw 1995, S. 29). Sie war einerseits der „ideale Kandidat“ (ebd.) für die Unterstützung durch das staatliche Canada Council, das damit praktisch bereits 1967 sein Videoprogramm initiierte, welches offiziell erst im Oktober 1975 seinen ersten „Video Officer“ mit Michael Goldberg bekam. Goldberg war die treibende Kraft von „Intermedia“, „Metro Media“ (seit 1971) und von zahlreichen anderen Unternehmen der ersten Hälfte der siebziger Jahre in Vancouver (vgl. ebd. und Dowler 1995, S. 35; Shaw 1995).

Zugleich stellten sich die hoch gesteckten Ziele der „Intermedia“-Gruppe – nicht zuletzt ihr Avantgarde-Bestreben zur Zusammenführung von Kunst und Leben – als vorprogrammierte Hindernisse heraus, die bald scheinbar unüberwindbar wurden. Eine der Folgen war die Zersplittung der Gruppe in mehrere kleinere Interessengruppen.

Die Zeitzeugen und heutigen Beobachter sind sich überwiegend darüber einig, dass „Intermedia“ letztendlich aufgrund der eigenen utopischen Bestrebungen kollabierte:

“Intermedia collapsed under the weight of its own utopian aspirations [...]. This was encapsulated in 1971 Council memorandum assessing Intermedia’s attempt to restructure: ‘an important difficulty concerns the gradual development of Intermedia in two conflicting directions.’ These two directions were ‘artistic research’ and ‘social and educational development’” (Dowler 1995, S. 36).

Die in Bezug auf die Situation in den USA oben erwähnte Trennung zwischen „künstlerisch orientierten“ und „sozial engagierten“ Videoaktivitäten, die dort sehr früh einsetzte, wurde in Kanada durch die Etablierung des Videoprogramms durch das Canada Council ab 1975 institutionell entscheidend unterstützt. Spätestens seit diesem Zeitpunkt kann von einer allmählichen Marginalisierung der öffentlich geförderten Videoaktivitäten im Sinne der frühen, „einheitlichen“ Prägung gesprochen werden.

Während 1967 Kanada noch sein hundertjähriges Gründungsjubiläum auf der ExpoWeltausstellung in Montreal in einer Atmosphäre des liberalen Technooptimismus feierte, kam es im Herbst 1970 zur Erhebung von „War Measures Act“²⁶⁰ des kanadischen liberalen Premierministers Pierre Trudeau und zur so genannten Oktoberkrise, die eine politisch und gesellschaftlich hochsensible Zeitetappe und vor allem die Krise der kanadischen liberalen Demokratie und die dazugehörige Politik der Dezentralisierung und Demokratisierung markierte. Zugleich bedeutete dieser Akt eine eher realpolitisch geprägte Abkehr von dem inoffiziellen Experiment des McLuhanesquen „Global Village“ mit Kanada als Prototyp (vgl. Shaw 1995, S. 26). Der auf das Canada Council ausgeübte politische Druck wirkte sich unweigerlich auf die neuen Rahmenbedingungen aus, die seit der ersten Hälfte der siebziger Jahre für die künstlerische Arbeit mit Video in Kanada geschaffen worden sind. Die vom Canada Council neu erschaffenen Diskurskonstrukte strebten an, das Video eindeutig in das ästhetische Kontext einzuführen.²⁶¹

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Im Frühling 1971 gründete eine Splittergruppe der „Intermedia“-Mitglieder, u. a. mit Michael Goldberg, Werner Aellen und Bill Nemin das erste Videoproduktionszentrum in Vancouver, „Metro Media“, als eine Art westkanadisches Gegenüber von „Vidèographe“ in Montreal (Goldberg Interview Kacunko, Tokyo 14.05.2002). Seine theoretische Rolle lag in der politischen und technopopulistischen Alternative zur neuen, offiziellen – für die einen als integrierende und für die anderen als hegemonial bezeichnende – Politik des Canada Council in Ottawa. Praktisch war sie nach wie vor von demselben Geldgeber abhängig und konnte grundsätzlich keine Alternative zum staatlichen Fernsehmonopol bieten (vgl. Shaw 1995, S. 30):

„[...] despite its best intentions, the centre's multiculturalism was co-opted by the homogenizing and exclusionary tendencies of the official viewpoint“ (ebd., S. 33).

Das Verständnis der hier angeführten Zusammenhänge ist entscheidend für die angemessene Bewertung der Pionierleistung von Michael Goldberg (geb. 1945).

Goldberg wurde in Montreal, der überwiegend durch französische Sprache und Kultur geprägten Metropole Kanadas, geboren und durchlebte als angehender Künstler bereits in seinen frühen Zwanzigern eine schnelle und unbequeme Entwicklung eines ursprünglich englischsprachigen jungen Mannes jüdischer Herkunft in Montreal, die geprägt war durch zwei abgebrochene Studiengänge (Französisch an der McGill University und Skulptur an der Ecole des Beaux Arts) und einen anschließenden Hausverweis aufgrund der Nichteinhaltung orthodoxer Glaubenssitten (Goldberg 2002).

Goldberg war Mitbegründer der 1968 gegründeten „EAT-Montréal“ (Expériences en art et technologie), und er organisierte vor Ort Seminare und Workshops, bevor er auch auf nationaler und internationaler Ebene mit der Organisation und Produktion von Medienkunst-Events begann. Seine erste CC-Videoinstallation präsentierte Goldberg im inoffiziellen Rahmen in Montréal bereits 1969 („Mask Technique“ [Boutique Soleil, Montréal], vgl. Abb./DVD).

Sowohl die persönliche Außenseiter-Vorgeschichte als auch seine kulturelle Sensibilität prägten Goldbergs temperamentvolle künstlerische Reaktion auf den 1970 proklamierten „War Measures Act“. „Communications Event“ (1970) war eine raumgreifende, für die Dauer von zwei Tagen aufgebaute CC-Videoinstallation, die nicht ausschließlich ästhetische, sondern vor allem auch edukative Zwecke erfüllen sollte.

Das Environment wurde für die Jahresgeneralversammlung der Société Franco-Manitobaine in Winnipeg in den Räumlichkeiten einer Schule eingerichtet. In der Turnhalle der Schule wurden zwei Studiokameras, ein Eidophor-Videoprojektor, Diaprojektoren, Lautsprecher und weiteres technisches Equipment aufgebaut; die Delegierten der Versammlung wurden mit Radioempfängern ausgestattet, von denen LiveMusik und Raumgeräusche erklangen, die in der Halle über die installierten Mikrofone aufgenommen worden waren. Mit Hilfe von zwölf Monitoren und Interkomkonsolen in den Werkstätten konnten die Anwesenden die aus dem „Filmraum“ und dem „Nervenzentrum“ weitergeleiteten Bildsignale beobachten und manipulieren. Die Schüler und Eltern der Schule wurden zur Mitbenutzung und Mitgestaltung des „Communication Event“ ermutigt, das durchaus auch eine soziale Funktion erfüllen sollte und

das in gewisser Weise mit den frühen „Video Theater“ Entwürfen und Closed Circuit Environments aus exakt der gleichen Zeit in New York (Raindance, Peoples Video Theater) verglichen werden kann (vgl. Materialteil/DVD).

„Room on its Side“ war der Titel einer CC-Videoinstallation, die Goldberg im gleichen Jahr in der Vancouver Art Gallery als Reaktion auf den 1970 proklamierten „War Measures Act“ ausgestellt hatte. In der Haupt-Ausstellungshalle wurde ein Raum abgeteilt, der als ein Wohnzimmer eingerichtet und so ausgestattet war, dass er so wirkte, als würde er „auf der Seite liegen“.²⁶² Eine CC-Videokamera wurde, im Raum versteckt, wie sämtliche Möbel ebenfalls um 90° gedreht. Ihr LiveBild erschien durch zwei Open-Reel-Videorekorder zeitverzögert auf einem Monitor außerhalb des Raums. Dort war das Bild eines scheinbar gewöhnlichen Raums zu sehen. Da sich die Besucher im gedrehten Raum bewegen konnten – indem sie sozusagen auf einer der „Wände“ laufen oder sich auf das Sofa „setzen“ konnten (indem sie sich hinlegten) –, erschienen sie im Monitor mit einer 30-sekündigen Zeitverzögerung und konnten sich so im Anschluss daran innerhalb einer „verkehrten Welt“ selbst beobachten.

Goldbergs Interesse an künstlerischen, sozialen und gesellschaftlichen Möglichkeiten der Videotechnik äußerte sich im institutionellen Rahmen zunächst durch sein Engagement im oben angesprochenen ersten künstlergeführten Kunstzentrum „Intermedia“ in Vancouver und danach, ab 1971, auch im ersten dortigen Videoproduktionszentrum „Metro Media“, das sogar bis 1983 Bestand gehabt hatte.²⁶³

Durch die Einladung von Fujiko Nakaya, einer japanischen Künstlerin und Galeristin, die bereits seit den späten sechziger Jahren in enger Verbindung mit der E.A.T. in New York stand, wurde Goldberg zu einem Japanbesuch eingeladen, der wenige Monate später mit der ersten Videokunst-Ausstellung in Tokio erfolgte. Dieser historischen bedeutsamen Schau folgten weitere Einladungen, Lehrtätigkeit und schließlich Goldbergs Auswanderung nach Japan.

Michael Goldberg nahm in Vancouver an zahlreichen Aktivitäten der Künstlergemeinschaft teil, wie in denen von „Western Front“ (gegr. 1973), in dessen Räumen er noch 1975 eine CC-Videoinstallation/Performance mit dem Titel „Chain of Kisses“ ausstellte (zu „Western Front“ und Vancouver vgl. Diamond 1996 [1991]).

Im Januar 1973 organisierte Goldberg zusammen mit Trisha Hardman die erste internationale Videokonferenz in Vancouver, zu der über 140 Teilnehmer aus den USA (u. a. Ira Schneider, E.A.T, Sharon Grace), Japan (Fujiko Nakaya) und Kanada anreisten. Die Konferenz versuchte ein internationales Netzwerk zu etablieren, das eine Alternative zu den staatlich geförderten Fernsehmonopolen bieten sollte (vgl. Tuer 1995). Im Frühling des gleichen Jahres mitbegründete Goldberg in Vancouver „Satellite Video Exchange Society“ (Video Inn/Video Out), eine Organisation mit dem Ziel, „not promoting an alter-network, which would ‘represent’ the ‘freak community’, but rather creating ‘communications links’ around the world, decentralizing media processes away from any elite“ (Goldberg in: Diamond 1996 [1991], S. 170; vgl. dazu auch: Wong, Void Space – New Media [Out of Context], Vancouver: Art and Artists 1931–83, S. 307).

Eine Vielzahl von Künstlern prägte die dynamische Kunstszenen Vancouvers ab den späten sechziger Jahren: Vincent Trasov, Michael Morris und Paul Wang gehörten zu denjenigen „lokalen“ Künstlern, die von dem regen Austausch auch mit den Vertretern der internationalen Künstlergemeinschaft (Dan Graham, Hank Bull, Robert Filliou, und weiteren Fluxus-Künstlern etc.) profitierten. Vor seiner Abreise nach Japan nahm Goldberg die Funktion des „Video Arts

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Officer“ für das Canada Council zwischen 1975 und 1977 wahr und beschloss damit die aktivste Phase seines künstlerischen und organisatorischen Engagements für die Videogemeinschaft Vancouvers, British Columbias und Kanadas.

Montreal gilt als die europäischste Stadt Kanadas und besitzt das älteste Kunstzentrum des Landes. Die allmähliche Öffnung der dortigen Kunst zum Gebrauch der neuen, elektronischen Medien vollzog sich in Quebec implizit über die Initiativen und Künstlergruppen, die sich für einen interdisziplinären Zugang eingesetzt haben. Die 1964 gegründete Gruppe „Fusion des Arts“ lehnte in diesem Sinn die traditionellen kunsthistorischen Gattungseinteilungen ab (vgl. Blouin 1987; Robillard 1972). Bereits Anfang 1966 (22.01.–13.02.) fand im Musée d'art contemporain in Montreal eine Präsentation von Videoarbeiten von Gilles Chartier (geb. 1940) statt, mit einer Reihe von Werken, die auf dem Videofeedback-Prinzip basierten. Es kann davon ausgegangen werden, dass sich darunter CC-Videoinstallationen befanden, mit denen in Nordamerika künstlerisches Neuland betreten wurde.²⁶⁴ Dieser vermutliche Beginn stellte – vergleichbar mit der „Slipcover“-Ausstellung von Les Levine im September des gleichen Jahres in Toronto – jedoch eher eine Ausnahme dar und zog keine direkten Nachfolgeereignisse nach sich.

Im Rahmen der EXPO-Ausstellung in Montreal 1967 ergab sich für die breite Öffentlichkeit die Gelegenheit, eine CC-Videoinstallation zu erleben, die von der argentinischen Künstlerin Marta Minujin realisiert worden war (vgl. weiter unten). Das Jahr 1967 ist im Zusammenhang des vorliegenden Überblicks auch deshalb wichtig, da das kanadische National Film Board (NFB) ein neues Programm mit dem Namen „Challenge for Change“ hervorbrachte, dessen Ziele sich eindeutig über eine breite Benutzung des gerade entwickelten Portapak definierten. Dorothy Hénaut beschrieb dies mit folgenden Worten:

“If we really believed in people's right to express themselves directly, then we needed to eliminate ourselves from the process and find a way to put the media directly in the hands of citizens. Fortunately, a half-inch portable video called 'portapak' was released onto the market in 1968” (Marchessault 1995, S. 17, aus: Hénaut 1975, S. 49).

Der Glaube an die emanzipatorischen und Demokratie fördernden Potenziale des Mediums Video war der leitende Gedanke des Projekts, das, konfrontiert mit den politischen Realitäten, in dieser Form von Anfang an nicht nur in Kanada zum Scheitern verurteilt gewesen war. Aus „Le groupe de recherches sociales“ (GRS) (1966–1969) mit Robert Forget, Claude Jutra und Fernand Dansereau wurde 1969 das Quebec-Gegenstück von „Challenge for Change“ errichtet, mit dem Namen „Société nouvelle“ (vgl. Marchessault 1995, S. 24, Anm. 4). Robert Forget erwarb 1967 eine der ersten verfügbaren Portapak-Videokameras in New York, die auch von Claude Jutra und einigen weiteren herausragenden jungen Künstlern aus Quebec benutzt worden sind. In dieser „Spiegelphase“ der Video- und Medienkunstentwicklung entschied sich NFB, sämtliche in Kanada verfügbaren Sony-Portapak-Geräte zu kaufen (vgl. Bégin 1996, S. 100, aus: Médium-Media: Videosphère [1973], S. 13–21). Die angesprochene „Oktoberkrise“ von 1970 und der „War Measures Act“ wurde für zahlreiche Künstler und

Sozialaktivisten ebenfalls zum Anlass, ihre ersten Videoexperimente und -dokumentationen zu realisieren (u. a. Jean-Pierre Boyer; vgl. Gale 1995a S. 63/64). Robert Forget war an der Gründung des östlichen Pendantes von „Metro Media“ maßgeblich beteiligt, das unter dem Namen „Vidéographe“ im November 1971 in Montreal eröffnete: Unterstützt durch „Société nouvelle“, ermöglichte dieses Videoproduktionszentrum sogar einen 24-Stunden-Zugang für Interessierte (vgl. Bégin 1996; Shaw 1995, S. 31). Exakt ein Jahr später (November 1972) gründete eine Gruppe von überwiegend englischsprachigen Künstlern ein Ausstellungszentrum in Montreal mit dem Namen „Véhicule“. Vor seiner Auflösung Anfang der achtziger Jahre bot „Véhicule“ eine der seltenen Möglichkeiten, auch Videoinstallationen zu realisieren. Zu den Gründern von „Véhicule“ gehörte auch Tom Dean, ein Künstler, dessen Engagement und Verdienste hier leider nicht näher untersucht werden können (vgl. Bronson/Blouin/Gale/Lewis [Hrsg.] 1987).

Peggy Gale stellt fest, dass die künstlerischen Videoexperimente in Montreal und Quebec vorwiegend die politischen und sozialen Themen der nationalen und kulturellen Identität behandelten (Gale 1995a, S. 63). Im Ganzen kann festgehalten werden, dass in dieser frühen Phase in Montreal nur wenige Künstler mit (CC-)Videoinstallationen gearbeitet haben. Experimente mit Videofeedback, wenn auch weniger im „Installationszusammenhang“, führten Künstler wie z. B. Claude Binamé und Jean-Pierre Boyer durch. Für die Erschließung dieses bislang wenig untersuchten Teils der CC-Videoinstallationsgeschichte stellen die Quellen der Société des arts technologique (SAT) in Montreal eine Fundgrube dar (vgl. SAT URL).

Östlich von Quebec, in der maritimen Provinz Nova Scotia, etablierte sich ab Ende der sechziger Jahre ein aktives Zentrum der künstlerischen Aktivität um Nova Scotia College of Art and Design (NSCAD) in Halifax, an dem diverse frühe Videoexperimente durchgeführt werden sollten.

Garry Neill Kennedy und Gerald Ferguson transformierten in kurzer Zeit nach ihrer Ankunft im NSCAD 1967 die Institution in eines der einflussreichsten Zentren für die zeitgenössische, stark konzeptuell geprägte Kunst (vgl. Peacock 1996, aus: Halifax: Dalhousie Art Gallery, 1994; vgl. auch Bronson et al. [Hrsg.] 1987). David Askevold, ehemaliger Maler, initiierte 1969 die „Project Class“, die von Dan Graham, Ian Murray, Tim Zuck, Brian MacNevin, Douglas Waterman und anderen besucht wurde. Noch im gleichen Jahr erhielten sie die Gelegenheit, das erste „Audio/Visual Department“ mit der ersten Videoausrüstung am NSCAD für ihre frühen künstlerischen Experimente zu nutzen (vgl. Tuer 1995, S. 111; Peacock 1996, S. 144). Darüber hinaus wurde 1969 „The Mezzanine Gallery“ im NSCAD mit der Ausstellung von Joseph Kosuth „Art as Idea“ eröffnet. Dort fanden in den folgenden Jahren bedeutsame Präsentationen zeitgenössischer konzeptueller Künstler statt (u. a. Dan Graham, John Baldessari, Ian Murray).

Vom 5. bis 6. Oktober 1970 wurde die so genannte Halifax Conference durch einen der ersten Förderer der „Concept Art“, Seth Siegelaub, organisiert und im NSCAD gehalten, mit den prominentesten internationalen Vertretern wie C. Andre, Ian Baxter, J. Beuys, J. Dibbets, R. Morris, M. Merz, R. Serra, R. Smithson, M. Show und L. Weiner. Anschließend,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

vom 8. bis 15.10.1970, präsentierte Dan Graham 7 Performances und 16 „Präsentationen“, die als „Demonstrationen“ – jeweils für eine kürzere Zeit aufgebaute CC-Videoinstallationen – konzipiert worden waren.

Die Anna Leonowens Gallery und die Electric Light Gallery waren neben der Mezzanine Gallery im NSCAD ebenfalls wichtige frühe Präsentationsorte für die frühen Medienexperimente einschließlich der CC-Videoinstallationen.

Der heute in Toronto lebende Ian Murray, der sich vor allem durch seine Audiowerke und Performances einen Namen gemacht hat, spielte mit seinem vielfältigen künstlerischen und kuratorischen Einsatz eine bemerkenswerte Rolle in der Formierung der neuen Künstlerszene in Halifax. Zwischen 1970 und 1972 war er für das Programm von Künstlerbesuchen im NSCAD verantwortlich, das von einer bemerkenswerten Dynamik im Austausch von Ideen zwischen diesem Teil Kanadas und vor allem den USA geprägt war. Neben Charlotte Townsend organisierte er wichtige Ausstellungen in der Mezzanine Gallery, und schließlich – noch während seines Studiums – initiierte und führte er von September 1971 bis Juni 1972 die „Fourth Floor Gallery“ in einem zu dem Zeitpunkt leer stehenden Gebäude in Halifax, in dem u. a. Dan Graham einige seiner frühesten Performances und auch CC-Videoinstallationen realisiert und ausgestellt hatte, einschließlich einer kompletten, von Ian Murray organisierten Dan-Graham-Retrospektive.²⁶⁵ Ab August 1972 war Murray Kurator am NSCAD. Für die Erforschung der frühen Videotechnologie im Kunstkontext in Halifax ist die „Pulsar Group“ besonders erwähnenswert: In der Anna Leonowens Gallery in Halifax stellte die Gruppe aus Oxford/Connecticut (USA) eine CC-Videoinstallation mit einer CC-Videokamera und fünf Videorekordern aus (Murray 2001). Die „Pulsar Group“, mit der auch Dieter Froese in Verbindung stand (siehe unten), pflegte Kontakte mit Otto Piene und M.I.T. in Cambridge, USA.

Während sich die Versuche, den Künstlerzugang zu den Produktions- und Distributionsmöglichkeiten durch so genannte „Video Theatre“ und „Halifax Cablevision“ zu gewährleisten,²⁶⁶ letztendlich als nicht sehr fruchtbar erwiesen haben, gelang es Eric Cameron, die frühen Aktivitäten in Nova Scotia aufrechtzuerhalten, auszuweiten und zwischen 1976 bis in die zweite Hälfte der achtziger Jahre im NSCAD in Halifax fortzuführen.

Camerons frühe Kunstkritiken im „Studio International“ (u. a. sein Essay im Katalog der von ihm organisierten Ausstellung „Video Circuits“ an der Universität in Guelph, Ontario, 05.12.1973–02.01.1974) gehören zu den wichtigen damaligen Beiträgen dieser Art in Kanada. Die erfolgreiche Lehrtätigkeit Camerons in Guelph, Ontario, Halifax und Nova Scotia führte zu Einladungen und Gastaufenthalten von Künstlern wie Peter Campus und auch zur Gründung von „Ed Video“ (Educational Video) 1975 in Guelph. Es sind vor allem der rigorose künstlerische Einsatz im Allgemeinen und die CC-Videoinstallationen sowie andere Videoprojekte von Eric Cameron im Besonderen, die diesen Künstler für die vorliegende Historie aufschlussreich machen. Sein Werdegang wird im nächsten Kapitel besprochen.

Der Einfluss von „Concept Art“ auf die frühen „Medienkünstler“ in Halifax blieb auch in Toronto Ende der sechziger und Anfang der siebziger Jahre ein wichtiger Aspekt in ihrer Tätigkeit. Die Forderungen von Sol Lewitt (vgl. Gale 1995a, S. 55/56), alle künstlerischen Entscheidungen sollen noch vor der ohnehin als nebensächlich angesehenen Ausführung getroffen werden, beinhalteten jedoch von Beginn an zwei zumindest äußerlich widersprüchliche Implikationen: Die eine besagte, das „Werk“/der „Prozess“ sollte vorbestimmt und in sich „abgeschlossen“ werden, die andere leitete – zumindest in der Durchführung – ein aleatorisches

Element ein, das der Forderung nach der strengen Planung anscheinend widersprach. Die „unbehandelten“, mit Hilfe der Portapak-Kameras erstellten Videoarbeiten der ersten Hälfte der siebziger Jahre – das so genannte „Vintage video“²⁶⁷ – in Kanada spiegeln diese Ambivalenz auch in den Formen und Inhalten von intimen und selbstreflexiven Arbeiten einerseits und sozial engagierten Arbeiten andererseits. Die frühe und zu starke Trennung zwischen den beiden Ausdrucksarten repräsentierte nicht nur die verschiedenen Schwerpunktsetzungen und Einsatzmöglichkeiten des Mediums, sondern sie spiegelte auch die aus der Konzeptkunst zum Teil übernommene Polyvalenz. Die Letztere manifestierte sich in ihrer materiellen Form spätestens durch die neuen arbeitstechnischen Herausforderungen, mit denen die „Installationskünstler“ konfrontiert waren. Das Konzept musste nicht zuletzt aus technischen, finanziellen und räumlichen Gründen üblicherweise bis kurz vor der Ausführung als eine Papierskizze bestehen bleiben. Ihre Materialisierung lebte – insbesondere im Fall von CC-Videoinstallationen – gerade auch von der Überraschung und der Unbestimmtheit dessen, welches „Bild“ zu welchem Moment in Erscheinung treten wird.

In Toronto zeigten sich die ersten Ansätze von intermediären, auch in Bezug auf den Ablauf und Ausgang offeneren Kunstformen bereits im Dezember 1958 mit dem ersten „Happening“ von Dennis Burton, das von den ersten Happenings Allan Kaprows aus dem gleichen Jahr beeinflusst worden war (vgl. Bronson et al. 1987, S. 24).

Einen ernsthaften Versuch einer Museumsinstitution, sich an den neuen Kunstaktivitäten zu beteiligen, stellt das große „Happening“ in der Art Gallery of Ontario (AGO) in Toronto von 1965 dar, dem über zweitausend Menschen beigewohnt hatten. 1966 zeigte dieselbe Institution in ihren Räumen wie die zu Beginn dieses historischen Überblicks besprochene CC-Videoinstallation von Les Levine „Slipcover“. Während solche Ereignisse eher zu den Ausnahmen zählten, galt für die (Medien-) Kunstszene Torontos die Wichtigkeit bestimmter theoretischer Einflüsse – von Marshall McLuhan vor allem – als unbestritten. Von der Universität Toronto wurde ab 1953 das als bahnbrechend geltende Magazin „Explorations“ herausgegeben, an dem McLuhan selbst zeitweise als Mitherausgeber gearbeitet hat (vgl. Bronson et al. 1987, S. 7/8). Nur wenige Monate nach der Gründung von „Intermedia“ in Vancouver formierte sich im Herbst 1967 in Toronto eine interdisziplinäre Gruppe mit dem Namen „Intersystems“, die sich in vergleichbarer Weise die Umsetzung von McLuhans Theorien als Ziel gesetzt hatte. Ihr erstes Projekt war eine Großinstallation mit dem Titel „Mind Excursions“, die als eine Gruppe von Environments an der Universität von Toronto ausgestellt worden war (vgl. ebd., S. 32). In diesem Kontext ist unbedingt auch der Name von Michael Hayden zu erwähnen, der auch mit individuellen künstlerischen Arbeiten, auch Medieninstallationen einen frühen Erfolg erzielen konnte.

Am 7. Mai 1968 – also ebenso fast zeitgleich mit der erwähnten Gründung von „EAT Montréal“ (Expériences en art et technologie) – fand das erste „Exploratory Meeting“ des kürzlich gegründeten „E.A.T.“ in Toronto statt, das 1970 den Namen „ATA“ (Alliance of Technology and Art) annahm. Neben Michael Hayden gehörten u. a. Leslie Mezei, Dennis Young und Anita Aarons zu dieser Gruppe, die bis 1971 in regelmäßigen Zeitabständen dort zusammentraf (vgl. ebd., S. 39).

A. A. Bronson, eine der prägenden Künstlerpersönlichkeiten in Toronto und Kanada, zeichnete in einem für die Nachkriegskunstgeschichte Kanadas wichtigen Katalog eine Chronologie und Informationssammlung mit dem Titel „From The Sea To Shining Sea“ (1987) einige sei-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ner Erinnerungen an diese Zeit auf, in der sich die Kunstszene Torontos formierte. Bronson stellte darüber hinaus einen Mangel an spezifischem regionalem Charakter von künstlerischen Videoarbeiten in Toronto fest, die als solche in der Regel wie ein Mosaik aus regionalen Einflüssen aus allen Teilen des Landes konzipiert und narrativ organisiert wurden. Louise Dompierre stellte in der gleichen Publikation auf einer allgemeineren Ebene eine andere Diagnose fest, nämlich dass Toronto zu einem „Selbstgenugtu“ neigte mit der Tendenz, „to impose ideas rather than welcome other approaches“ (Dompierre 1987, S. 16). Im Hinblick auf den beispiellosen Aufstieg Torontos zur Finanzmetropole Kanadas und einer Großzahl von Künstlern, die diese Stadt nach sich zog, lässt sich am ehesten eine Mischung von beiden oben ausgemachten – zentrifugalen und zentripetalen – Kräften feststellen, die eine insbesondere zwischen 1976 und 1986 stark gewachsene Kunstszene geprägt haben. Der Dialog, der zwischen dieser Szene und der zeitgleichen medientheoretischen und technologischen Entwicklung um 1966 offenbar einsetzte, verlief parallel zur Marginalisierung von traditionellen Kunstgattungen in Toronto, von der hauptsächlich die Malerei betroffen wurde. Ihrer Nachdenklichkeit gebührende ethische Einstellung, die der Kunst Torontos zugeschrieben wird (vgl. ebd., S. 19/22), erprobte und offenbarte sich nicht zuletzt durch Ironie bzw. ironische Umkehrung, die sich bei der Gruppe „General Idea“ am deutlichsten manifestierte.

Die von Levine, Snow und anderen angesprochene Kritik der Kunstvermarktung bekam ihren konzentriertesten Ausdruck in der Tätigkeit der Gruppe „General Idea“, die als international bekannteste kanadische Künstlergruppe anzusehen ist. Die späteren Mitglieder der Gruppe, A. A. Bronson (urspr. Name: Michael Tims, geb. 1946), Jorge Zontal (Jorge Sai, 1944–1994) und Felix Partz (Ron Gabe, 1945–1994) lernten sich 1969 kennen, als sie auch mit ihren ersten Aktivitäten begannen. Ihren Namen bekam die Gruppe 1970.²⁶⁸

A. A. Bronson unterstrich die wichtige Rolle der gleichzeitigen Nähe und Ferne der US-amerikanischen Grenze, der dortigen Kunstszene und der Ideen der studentischen Revolution und anderer kulturpolitischer Ereignisse, die sie in der Entstehungszeit von „General Idea“ gespielt hat (Bronson 1987, S. 165). Zugleich spiegelte und prägte die Gruppe die Entstehung der Kunstszene Torontos mit, die in den kanadischen Kunstzentren seitdem eine herausragende Rolle zu spielen begann und zwischen 1976 und 1986 ihren Höhepunkt erreicht hat:

“One thing is shure. Nobody likes Toronto. Commentaries on the city become allegations, of which there seem to be three. The most significant charge is that art in Canada over the last decade has been dominated by Toronto. The second is that the art which has established this dominance has been installation art. Installation art may be thought of as sculpture which kicked off its pedestal, and then kicked off any other annoying formal limitations [...] and finally, art in Toronto is widely criticized as both intellectually disembodied and morally aggressive – or, Not Much Fun” (Carr-Harris 1987, S. 35/36).

Ähnlich wie A. A. Bronson beschrieb auch Ian Carr-Harris die Ambivalenz Torontos und bezeichnete die Stadt als eine „city of absence“ (ebd.) und eine Stadt, die Mitte der siebziger Jahre zum kulturellen Magneten des nicht nur englischsprachigen Kanadas emporstieg. „General Idea“ begann ihre Aktivität im Herbst 1969 mit einer Serie von Fensterinstallationen in der Gerrard Street West, bevor sie 1970 in das neue Hauptquartier auf der 87 Yonge Street umzog und diesen Ort für die nächsten drei Jahre auch zum Treffpunkt für die in Toronto

gastierenden Künstler machte (Bronson et al. [Hrsg.] 1987, S. 45). Die Gruppe war seit 1970 maßgeblich beteiligt an der Gründung und Aufrechterhaltung des Kunstzentrums „A Space“, das im April 1971 eröffnete und dessen Rolle in Toronto mit derjenigen von der zeitgleich gegründeten „The Kitchen“ in New York verglichen werden kann. In „A Space“ führte „General Idea“ erstmals 1971 auch ihre erste CC-Videoinstallation „Exposé“ aus. Es handelte sich um eine ortsspezifische Arbeit, die auch ihren späteren Ausführungen im Musée d'art contemporain de Montréal, Cité du Havre (1984) und später im Museum für Moderne Kunst in Wien in den Ausstellungsort integriert worden war. Die Männertoilette, das große Museumstreppehaus und – in der zweiten Version 1984 – ein Werk der Gruppe mit dem Namen „Pavillion Poodle Fragments“ (1984) wurden durch drei CC-Videokameras unter Beobachtung gestellt und ihre LiveBilder wurden zeitgleich gezeigt. Diese drei, die für Sauberkeit, Zugang/Zutritt und Sexualität stehenden symbolträchtigen Örtlichkeiten (vgl. Payant, René [Hrsg.], 1986, S. 138), wurden nicht zuletzt aufgrund ihres scheinbar selbstverständlichen Bedeutungsgehalts und ihrer daraus resultierenden Stellvertreterfunktion gewählt, die ein autobiographisches „Lesen“ der Arbeit im Sinne ihrer Autoren gestattete. Die Auseinandersetzung der Gruppe mit der Kunstvermarktung und -vermittlung stellte von Anfang an die Wesensart ihrer künstlerischen Strategie dar. Ebenso lassen sich an der Männertoilette und dem dargestellten Pudel die geschlechtsspezifischen und sexuellen Konnotationen nicht übersehen, die mit der Gruppe verknüpft werden müssen, von der zwei Mitglieder 1994 an AIDS verstorben sind. Das in den unterschiedlichsten Medien ausgearbeitete Motiv des Pudels, eines hochgezüchteten und überwiegend mit Vorurteilen von Nicht-Pudel-Besitzern konfrontierten Hundes, wurde zu einer Art Markenzeichen von „General Idea“, das in diesem Zusammenhang auch als Widerpart zur vermeintlichen Wildheit der „Neuen Malerei“ der achtziger Jahre angesehen wurde (Trescher 1996, S. 131). Es waren vor allem die mit dieser Hundearart verknüpften symbolischen Konnotationen (Kleinbürgertum, „Prostituiertenliebbling“ etc.) und die Klischees über Homosexuelle, welche die Gruppe dazu veranlasst hatte, daraus eine eigene Identifikationsfigur zu konstruieren.²⁶⁹ Als Bezugspunkt für das Gesamtkonzept der Installation wird auch das „Orwell-Jahr“ 1984 angenommen (vgl. Payant 1986, S. 138).

Fast zeitgleich mit der Ausstellung in „The Space“ inszenierte „General Idea“ im Innenhof der Art Gallery of Ontario in Toronto ein Medienereignis mit dem Titel „The 1971 Miss General Idea Pageant“, ein Nachfolger des im Vorjahr in The St. Lawrence Centre for the Arts in Toronto erfolgten Ereignisses. Es ist konzipiert als eine Satire von Schönheitswettbewerben und eine Parodie des gleichen Wettbewerbsprinzips und -rituals, das jährlich im Rahmen des Kunstsystems in Form von Kunstmessen oder auch Biennalen stattfindet. Die der Misswahl folgende Ernennung von „The 1984 Miss General Idea Pageant“ bedeutete die Bestätigung der „Miss General Idea Pageant“ für eine dreizehnjährige Amtszeit.

“The 1984 Miss General Idea Pageant is basically this: a framing device we have framed for our own devices to contain our frameups. The Search for the Spirit of Miss General Idea is the ritualized pageant of creation, production, selection, presentation, competition, manipulation, and revelation of that which is suitable for framing” (Trescher 1996, S. 22/23²⁷⁰).

Die in alle Lebensbereiche eindringende (Medien-)Manipulation wurde hier stellvertretend

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

für die gesamt künstlerische Strategie von „General Idea“ thematisiert. In diesem Zusammenhang kann auch ein inhaltlicher Querverweis auf die kalifornische Künstlergruppe „Ant Farm“ erfolgen: Ebenso wie „General Idea“ befasste sich auch „Ant Farm“ mit einer umfassenden künstlerischen Analyse des „(Medien-)Spektakels“.

Im Rahmen der Ausstellung mit dem Titel „Luxon VB (Venetian Blind)“ in der Carmen Lemanna Gallery in Toronto (17.12.1973–03.01.1974) nahm die Gruppe erneut Bezug auf das Ereignis, bezeichnet als „The 1984 Miss General Idea Pavillion“. Dabei handelte es sich um eine „Zukunftsrevision“ bzw. Projektskizze („prototype show“), die unter dem gleichen Namen 1984 auch tatsächlich stattfinden sollte. Das Projekt beinhaltete eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Luxon Video“, die im Katalog der Ausstellung als Prototyp für die erste in der Serie von architektonischen Projektvorschlägen mit Spiegelsituationen für „The 1984 Miss General Idea Pavillion“ beschrieben worden war. Die CC-Videokamera nahm die mit Venetianerjalousie geschützte Galeriefensterfront auf und zeigte dieses Bild zeitgleich auf einem Monitor, dessen horizontale Rasterlinien sich mit Jalousieleisten²⁷¹ im Videobild decken sollten. Dieses Bild sollte auf die den Jalousien gegenüberliegende Wand im Größenverhältnis 1:1 videoprojiziert werden. Diese formal exzellent konzipierte und durch die geplante Integration der realen und virtuell-medialen Ebene an einige Videoarbeiten von Joan Jonas (z. B. „Vertical Roll“, 1972) aus der gleichen Zeit erinnernde Arbeit wurde aufgrund technischer Probleme (der geplante Projektor stand nicht zur Verfügung) nur für einen Tag in einer abgespeckten Version mit der Kamera und einem Monitor aufgebaut und danach aufgrund von Unstimmigkeiten zwischen den Gruppenmitgliedern bezüglich der Präsentationsweise wieder abgebaut.

Ein grundverschiedenes künstlerisches Konzept verfolgte der 1938 in San Antonio in Texas geborene Norman White. Er studierte in der zweiten Hälfte der fünfziger Jahre Malerei am Harvard College und schloss sein Studium mit dem Bachelor in Biologie ab. Bereits 1966, kurz vor seiner Umsiedlung nach Toronto in Kanada, begann White damit, experimentelle elektrische Maschinen herzustellen, was ihm den Titel des Pioniers und zugleich den Ruf eines Exzentrikers unter den „Ingenieurkünstlern“ eingebracht hatte. White ist in dieser Hinsicht als Vorläufer von Künstlern wie u. a. Alan Rath, Jim Campbell, Bruce Cannon oder Doug Back anzusehen.

„Konfusion“ im positiven Sinn gehört zweifellos zu seinen „Vorgaben“ und Vorlieben, genauso wie die Erkundung von primären, vor-logischen Wahrnehmungsmustern und entsprechenden mentalen Prozessen und ihren „exakten“ wie auch „intuitiven“ Eigenschaften. Mit seiner Unterscheidung zwischen dem so genannten „Drum Intellect“ und „Book Intellect“ und der Bevorzugung des Ersteren offenbarte Norman White seine ambivalente Haltung zur zielund projektorientierten Wissenschaft, wenn gleichzeitig ihre Methoden und die wissenschaftliche Neugier seine eigene Vorgehensweise mitbestimmten. Sein künstlerischer Untersuchungsprozess unterscheidet sich vom wissenschaftlichen vor allem durch die „Ziellosigkeit“:

“I am not really expecting, or even looking, for answers, rather just glorifying in my own wonder. I think if I came up with a common denominator for randomness, I'd be scared out of my mind [...]. What a bore to live in a world where everything

is either totally predictable, or totally chaotic. Granted, there could be no 'living' in either alternative" (White 1975/76, o. S.).

Diese Haltung offenbart der amerikanisch-kanadische Künstler nicht zuletzt in der Benutzung von, ausgeklügelten technologischen Werkzeugen für die Herstellung „nutzloser“ Apparaturen oder kinetischer Skulpturen. Norman White präsentierte eine seiner ersten wichtigen Arbeiten, die „First Tighten Up on the Drums“ (1968), in der ebenso bedeutsamen, oben erwähnten Ausstellung „Some More Beginnings, Experiments in Art & Technology (E.A.T.)“ im Brooklyn Museum of Art in Brooklyn, N. Y., 1969.

1974 realisierte White „Gestalte Fish“, eine „elektrische Maschine in zwei Teile“, die eine Ansammlung von 91 Fotozellen verwendet, die in der Lage sind, die starken Schlagschatten zu erkennen und diese über 91 Glühbirnen in Realzeit wiederzugeben. Betritt eine Person das so entstandene, „natural analoge“ LiveFeld, wird in einem separierten Gerät das Muster aus einem Glühbirnenlichterraster generiert. Vergleichbar ist die Arbeit mit einer früheren matrizenbasierten „Electrical machine in two parts“, „Cat's Cradle“ von 1971, in der jedoch das Input aus 36 Tasten besteht. Die Lichtmuster sind wahrnehmbar, solange das Bild in Bewegung bleibt; bleibt das Bild stehen, werden die Muster derart diskontinuierlich, dass sie nicht mehr erkennbar sind. Dadurch bleibt es schwierig und es erfordert einige Anstrengungen, ein erkennbares Bild herzustellen (vgl. White 1975/76). In einer seinem künstlerischen Credo entsprechenden zurückhaltenden Art und Weise demonstrierte White, dass es trotz des Verzichts auf die Verwendung elektronischer Eingabegeräte/Videokameras möglich war, „that the piece involved a crude video transmission system“ (White 2000)²⁷².

Die ursprüngliche Idee zu der Arbeit – aus der auch der Titel stammt – kam einerseits aus Whites Interesse an der Fähigkeit des menschlichen Gehirns, ein visuelles Detail auf einem groben Raster zu erkennen (die Fähigkeit zur Bewegungsintegration), woraus auch der entsprechende Gestalteffekt resultierte. Andererseits war die Arbeit zuerst als „Schattenfänger“ für einen Goldfisch geplant, der sich im Glasbehälter auf einem Fotozellengitter befand. (Da das Wasser das Licht zu stark zerstreute – und die Reduzierung der Wasserhöhe auf nur wenige Zentimeter das Leben des Tieres gefährdete –, modifizierte der Künstler das ursprüngliche Konzept, das jetzt die Besucher bzw. ihre Hände einschloss.)

Neben der Erstellung zahlreicher weiterer interessanter Skulpturen, Apparaturen und Roboter beteiligte sich White später auch an mehreren Telekommunikationsprojekten wie „World-pool“ (1978–1979), „Plissure du Texte“ (1983), „Ubiqua“ (1986) und „Hearsay“ (1985) (vgl. White URL). Seine zentralen „art-beliefs“ drückt Norman White wie folgt aus:

- “1. Art should concern itself as much with behavior as it does with appearance.
 2. Some of the best art happens when behavior and appearance are completely at odds with each other.
 3. Economy of means is a critical part of aesthetics.
 4. Art functions best, and is most needed, outside of galleries and museums.”
- (ebd.)

Die mit Norman White begonnene Tradition der künstlerischen Maschinen- und Roboterherstellung in Toronto wurde in der nachfolgenden Dekade fortgesetzt, u. a. durch Doug Back und auch Graham Smith und andere kanadische Künstler (vgl. auch die neunziger Jahre).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Einer der entscheidenden Gründe für die insgesamt kleine Zahl und marginale Bedeutung der CC-Videoinstallationen in Toronto ist in der relativ „introvertierten“ und „hermetischen“ Ausrichtung der Videoschaffenden zu finden, die nur in dem hier behandelten Zeitraum eindeutig einen narrativen Zugang zu den Experimenten mit den interaktiven Potenzialen des Mediums bevorzugten. Lisa Steele und Colin Campbell gehören zu den prominenten Beispielen dieser künstlerischen Ausrichtung (vgl. Tuer 1995, S. 110).

Lateinamerika

Downey, Minujin, Lublin, „Grupo dos Treze“/„cayc“, Benedit, Glusberg, „Frontera“

Ein Ziel dieses Kapitels soll sein, einen Überblick über die frühesten CC-Videoinstallationen zu schaffen, die in Amerika konzipiert und produziert wurden. Der Überblick über die frühesten CC-Videoinstallationen in Lateinamerika beginnt mit dem chilenischen Künstler Juan Downey (1940–1993) aufgehoben. Seine Ankunft in den Vereinigten Staaten 1966 und seine ersten „protointeraktiven“ Arbeiten mit Fotozellen markierten den Auftakt dieses Zeitraums. Exakt zehn Jahre später realisierte Downey seine letzte CC-Videoinstallation²⁷³ „Video Trans Americas“ (1976). Der Begriff „Americas“, dessen Konnotationen und Implikationen Downey lebenslang überaus intensiv beschäftigten, umschreibt wie kein anderer seine künstlerische und menschliche Heimat.

Nach einer klassischen künstlerischen Ausbildung und einem Studium der Architektur in Chile²⁷⁴ reiste der 23-Jährige zum ersten Mal nach Europa, wo er zwischen 1963 und 1965 bei Stanley W. Hayter („Atelier 17“) in Paris Grafik studierte. Bald kam Downey in Kontakt mit dem surrealistischen Maler chilenischen Ursprungs Roberto Matta Echauren und lernte die Kunst von Picabia und Duchamp kennen, die ihn zur Abkehr von der traditionellen, gattungsspezifischen Kunstauffassung bewegten. In der Folge machte die kinetische Kunst der „Groupe de Recherche d'Art Visuel“ um die Denise René Gallery in Paris den ausschlaggebenden Eindruck auf Juan Downey, den die entscheidende Einflussnahme des griechischen Künstlers Takis dazu veranlasste, der Malerei endgültig den Rücken zu kehren (vgl. Harithas/Ross 1998, S. 328/329; Hanhardt 1989).²⁷⁵

1966 emigrierte Juan Downey in die US-amerikanische Hauptstadt und realisierte im gleichen Jahr seine ersten „elektronischen Skulpturen“. Bereits in diesen frühen Arbeiten verschob der Künstler entscheidend seinen Fokus vom Visuell-Objekthaften zu den „unsichtbaren Energien“, welche die rudimentären Formen der Interaktion zwischen dem Publikum und den skulpturalen Einzelkörpern ermöglichten. „Communication between Thre Bodies“ (1966), „The Invisible Communication between Four Different Sculptures“ (1966) und „Nostalgic Item“ (1967) sind Beispiele solcher frühen Arbeiten, die Downey in Washington konzipiert und bereits 1967 auch in New York ausgestellt hat: „Nostalgic Item“²⁷⁶, eine anthropomorphe Skulptur aus dem hitzebeständigen Material Resopal, reagierte zum Beispiel auf die Einwirkung von Lichtstrahlen durch Gedichtrezitationen, Musikspiele und Diashows (vgl. Abb./DVD und Downey 1998, S. 23 und 323).

Die Verwendung von Fotozellen in den genannten Werken gestattete in Einzelfällen auch eine Mitwirkung von Besuchern, die in einer zeitgleichen visuellen Ausgabe resultierte und so zum „Prototyp“ eines Closed-Circuit-Verhältnisses avancierte, in dem die elektronischen Fotozellen die Funktion der Aufnahmeröhre einer Videokamera übernahmen. „Invisible Energy“

ist der Titel einer solchen Installation, deren Name den ersten großen Arbeitszyklus von Juan Downey (1965– 1973) trug (vgl. Abb./DVD). Die Schriften von Gregory Bateson, R. Buckminster Fuller und Jack Burnham und das dazugehörige „Systembewusstsein“ schlugen sich im frühen Werk Downeys offensichtlich nieder, jedoch ohne ein einseitiges Abhängigkeitsverhältnis der Praxis von der Theorie: Downeys „südamerikanische“ ästhetische Empfindlichkeit für die geschwungenen Linien und seine meisterhafte zeichnerische Umsetzung solcher gestalterischer Impulse ging bereits in dieser frühen Phase seiner künstlerischen Entwicklung Hand in Hand mit den strengen kubischen, skulptural-architektonischen Formen des architektonischen „International Style“, von dem er noch während seines Studiums der Architektur in Chile erstmals erfuhr.

Zusammen mit Douglas Davis und einigen weiteren Künstlern aus Washington formierte Downey „The New Group“, die sich vor allem für die Belebung von Happenings, Aktionen und Performances in der Dada- und Fluxus-Tradition einsetzte; auch in diesem Rahmen führte Downey konsequent seine Experimente seiner erwähnten Arbeitszyklen „Invisible Energies“ fort.

„Video/Space/Time. The Human Voice“ ist der Titel der ersten ausgeführten CC-Videoinstallation von Juan Downey, die bereits im Mai 1967 als Audioinstallation konzipiert und im August 1968 als Closed Circuit Videoinstallation realisiert wurde.²⁷⁷ Die Arbeit wurde ausgestellt im Rahmen der oben erwähnten E.A.T.-Ausstellung „Some More Beginnings“ im Brooklyn Museum in New York. In einem Raum befanden sich drei miteinander verbundene Gehäuse, an denen je eine CC-Videokamera befestigt worden war. Alle drei Behälter, die Monitore und ein Fernsehempfangsgerät eingebaut hatten, waren außerdem mit Empfangsantennen bzw. drahtlosen Relais ausgestattet, zwei von ihnen noch mit je einer Fotozelle. Die in der Nähe des Kopfendes von Boxen produzierten Klänge verursachten eine entsprechende „Antwort“ der Skulptur. Sprach man in einen der Behälter, konnte man seine Stimme von einem der beiden anderen entnehmen; genauso wie die Audio-Version die unterschiedlichen Partizipationsmöglichkeiten vorsah (das Radiohören, Sprechen/Hören und die Erklärung der Installation anhören), enthielt die audiovisuelle Version die Möglichkeit des Empfangs von Fernsehprogrammen, die Interaktion mit den LiveBildern von Betrachtern und auch das Anschauen einer verfilmten Erklärung der Arbeit.²⁷⁸ Die Installation gehörte zur Reihe von sieben „Electronically Operated Audio-Kinetic Sculptures“, die Downey mit einer Ausnahme („The White Box“) in Zusammenarbeit mit dem Ingenieur Fred Pitts realisierte. Im gleichen Jahr stellte Billy Klüver die Ideen der E.A.T. in Washington vor, und spätestens seit dieser Zeit, in der Downey im gleichen Kontext in New York seine erste CC-Videoinstallation ausstellte, kann auch von einer direkten Verbindung zwischen Downey und E.A.T. gesprochen werden. Historisch gesehen war es eher eine unabhängige Entwicklung von interaktiven Medienwerken Downeys in Bezug auf die früheste E.A.T.- Zeit.²⁷⁹

Downeys früher Erfolg wurde gekrönt mit seiner ersten Museumsausstellung der Corcoran Gallery of Art in Washington im November 1969. Kurz danach zog Juan Downey nach New York, in der Zeit, als die ersten Videoaktivitäten infolge der historischen Ausstellung in der Howard Wise Gallery begannen (vgl. oben). Downeys künstlerisches Interesse an der Partizipation des Publikums äußerte sich in der Verwendung des dafür ideal einsetzbaren Mediums Video, und diese Symbiose führte in der Folge zu einer entsprechend neuen, auch gesellschaftspolitischen Schwerpunktsetzung in der Arbeit des chilenischen Künstlers:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“Video more clearly than any other art material or procedure brought my aesthetic endeavours closer to political and social issues.” (Downey 1975, aus seinem Tagebuch, New York, Mai 1975 [1998, S. 333]).

Juan Downey genoss seit seiner Ankunft in New York die großzügige Unterstützung durch Howard Wise, in dessen Galerie er bereits 1971 eine Einzelausstellung erhielt.

Von der Aufbruchsstimmung dieser Zeit und von der sich eifrig entwickelnden „Video Community“ in New York wurde oben ausführlich berichtet. Die Gründung von Electronic Arts Intermix durch Howard Wise, die Initiierung von „The Kitchen“ durch Steina und Woody Vasulka waren zweifellos die „Highlights“ in einer Reihe von Aktivitäten, zu denen auch die Gründung der Gruppe „Perzeption“ (1971) gehörte, in der sich auch Juan Downey, an der Seite von Steina und Woody Vasulka, Frank Gillette, Beryl Korot, Ira Schneider und Andy Mann engagierte (Downey 1975 [1998], S. 329/339). Andy Mann gehört zu den wichtigen Persönlichkeiten (Künstler und hervorragender Techniker) der frühen Videogemeinschaft, die ebenso wie Downey bislang wenig Beachtung bei den Kunsthistorikern fanden (vgl. Mann/Gigliotti URL).

Seine zweite CC-Videoinstallation „Life Cycle“ zeigte Downey in einer Einzelausstellung in „The Electric Gallery“ in Toronto in Kanada im Oktober/November 1971 und anschließend im Everson Museum of Art in Syracuse, N. Y. Die Arbeit stand eindeutig in Verbindung mit den damaligen Theorien über das Energie- und Biosystem, das der chilenische Künstler bereits in seinen bisherigen Werken (der „Life Cycles“-Komplex beinhaltete insgesamt fünf Installationen) explizit behandelt hatte.²⁸⁰ Die Installation fokussierte sich auf zwei mit Bienen gefüllte Bienenkörbe, die davor aufgestellten Blumen und die auf dem Boden verstreute Erde. Der im Titel der Arbeit angesprochene Lebenszyklus²⁸¹ wurde artifiziiell ergänzt, indem die Bienengehäuse durch die infrarote Lampe und die ultravioletten Scheinwerfer ausgeleuchtet worden waren. Der Verlauf der Ausstellung zeigte nicht nur, dass die Bienen die neuen Lebensbedingungen unter dem künstlichen Licht akzeptierten, sondern auch, dass sie sich ihrer natürlichen Tätigkeit, der Honigproduktion, widmeten. Zwei CC-Videokameras nahmen das Geschehen in den Bienenkörben auf und übertrugen die LiveBilder auf zwei gegenüber von ihnen auf dem Erdboden aufgestellte Monitore. Während der eine Monitor die fliegenden Tieren zeigte, zeigte der andere die auf der Honigwabe tätigen Bienen. Eine derartige Demonstration eines funktionsfähigen Biosystems im Kunstkontext gab Downey die Möglichkeit, das Kunstwerk deutlich über seine appellative Funktion und seine metaphorischen Verweise (Feedback auf der Makro- [globale Ökologie] und Mikroebene [Videosystem, Technik]) hinaus zu „begleiten“. Die anschließend entstandene Kollage gibt Aufschluss über die räumliche Organisation von „Life Cycle“. Im Hinblick auf die damalige Zusammenwirkung von künstlerischen und technologischen Anstrengungen und Hoffnungen und dem jenem zugrunde liegenden Optimismus stellte John Hanhardt rückblickend fest:

“It was a sunny, utopian, anti-materialist ambition that dissolved for Downey, and many others, with US bombings in Cambodia and the realization that American science was being used to escalate the war in Vietnam” (Hanhardt 1989).

Vom unmittelbaren Einfluss der innen- und außenpolitischen Ereignisse auf die amerikanischen Künstler kann im Fall von Juan Downey in doppelter Hinsicht gesprochen werden.

Am 11. September 1973, während einer seiner Lateinamerika-Reisen, fand der durch die USA unterstützte Staatsstreich in Downeys Heimat Chile statt, der mit der Ermordung des chilenischen Präsidenten Salvador Allende und der Einführung der blutigen Militärdiktatur des Generalissimus Pinochet resultierte (vgl. Downey 1998, S. 333). James Harithas und David Ross berichteten von den

„dark periods of restlessness, disorientation, and melancholy“), unter denen Juan Downey zu der Zeit gelitten hatte (ebd., S. 329).

Zwei weitere große Arbeitszyklen prägten parallel die darauf folgende Schaffensperiode Downeys von 1973/74 bis Ende der siebziger Jahre – „The Thinking Eye“ und „Trans Americas“. Den Titel „The Thinking Eye“ übernahm Downey von dem Schweizer Künstler Paul Klee (1879–1940) und fügte jenem den Untertitel „Culture as the Instrument of Active Thought“ hinzu (Hanhardt 1989). Darin reflektierte sich ein neuer inhaltlicher Wesenszug in der Kunst von Juan Downey, der ihn bis zu seinem Tod beschäftigt hat. Auch die angewandten Methoden wurden insofern verschoben, als ein pseudodokumentarischer, mit Ironie unteretzter Stil die dargestellten Inhalte geprägt hat. Downeys Experimente mit dem kreativen und sozialen Potenzial der Interaktivität zwischen Künstler, Kunstwerk und Publikum mag in psychologischer Hinsicht sogar ein Überwindungsversuch der multiplen Persönlichkeit des Künstlers gewesen sein, wie es John Hanhardt vermutet hatte (ebd.). Gleichwohl bekamen die Experimente Downeys spätestens nach 1973 eine starke gesellschaftspolitische Prägung, die auch als Überwindungsversuch von kulturellen Abgrenzungen gedeutet werden können.

„Representation/Las Meninas“ (The Maids of Honour) ist der Titel der CC-Videoinstallation, die Downey 1974 in Artists' Space in New York ausgestellt hatte. Eine Längsseite des abgedunkelten Ausstellungsraums wurde durch eine 1:1-Kopie von „Las Meninas“ von Diego Velázquez (1656) markiert.²⁸² Auf der anderen Seite des Raums befand sich ein großer Spiegel und dazwischen ein lose aufgehängtes Bettuch; darauf wurde eine zehnminütige Filmaufnahme projiziert, die König Philip und Königin Maria Anna von Österreich darstellte. Unter der „Las Meninas“-Replik wurden 24 brennende Kerzen in entsprechenden Behältern angebracht. In der Bildoberfläche selbst war anstelle von Velázquez' Auge eine Öffnung herausgeschnitten, durch welche eine CC-Videokamera die Filmprojektion aufnahm. Diese Aufnahme wurde auf einem Monitor gleichzeitig wiedergegeben, der ebenfalls in die „Las]Meninas“-Replik eingebaut worden war, und zwar an der Stelle des „Spiegels“ an der dargestellten Schuss] Rückwand des gemalten Bildes. Die beschriebene Aufstellung erlaubt ein vielfaches Ineinanderreflektieren von Installationselementen, das mit Hilfe der LiveÜbertragung, der realen Spiegelung, aber auch durch das metaphorische „Reflektieren“ der Aufstellung und der Inhalte von Velázquez' Werk in den gespielten Filmszenen wirkt. (vgl. Downey 1998, S. 354).

Die Absicht des Künstlers, mehrere Medien – einschließlich der Performance – in dieser Arbeit aufeinander zu beziehen, manifestierte sich im folgenden Jahr im Center for Inter-American Relations in New York, als der Künstler eine Version dieser Arbeit unter dem Titel „Las Meninas“ ausstellte und die Zeichnungen der Mappe von Amerika präsentierte. Hier wurde das Publikum ausdrücklich zur Teilnahme an diesem multimedialen Environment eingeladen, wobei die LiveBilder von Besuchern mit den projizierten Filmbildern übereinander gelagert wahrzunehmen waren (vgl. ebd.).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

In einem Tagebuch, das Downey während eines Aufenthalts in Santiago de Chile im August 1974 führte, befindet sich eine Passage, die von der Faszination des 22-jährigen angehenden Künstlers angesichts von „Las Meninas“ zeugt:

„Während des Sommers 1962 lebte ich in Madrid. Jeden Tag stattete ich Velazquez' Gemälde ‚Las Meninas‘, das sich in einem kleinen Spiegel auf der anderen Seite der Galerie spiegelte, im Prado einen Besuch ab. Die magische Atmosphäre des gesamten Raums, in den das Licht durch einen Seitenfenster einfällt, zog mich in die Illusion hinein, dass ich mich wirklich in dem barocken Raum des Gemäldes befände, als sei es mir möglich, um die verschwommen konturierten Gestalten der Hofdamen herumzugehen. Ich konnte fühlen, wie mein Körper hinter dem hellen, seidenen Torso der Infantin verschwand, meine Haut sich ockerbraun färbte und die Struktur eines Gemäldes einnahm“ (Downey 1973, zit. nach: Gruber/Vedder 1983, S. 100; engl. und spanisch in: Downey 1998, S. 332).

Das seit 1819 im Madrider Prado befindliche Gemälde „Las Meninas“ – in den siebziger Jahren noch im kleineren Raum, einem Spiegel gegenüber ausgestellt – hinterließ auf Downey offenbar einen bleibenden Eindruck, vor allem durch die Reziprozität der Reflexionen im gemalten und realen Spiegel (vgl. Hanhardt 1989). Diese konkrete Situation – die „Installation“ von „Las Meninas“, die der ursprünglichen Aufstellung dieses Gemäldes in „despacho de verano“, dem Sommer-Arbeitsraum des Königs im Alcazar in Madrid (der 1658 unter Velazquez' Leitung im Ganzen umgestaltet wurde, vgl. Kacunko 2001b) so nahe steht – beeindruckte Downey vor allem durch die „Zirkularität“ der Projektion und Perzeption, die wie in der originalen „Las Meninas“-Aufstellung auch in (s)einer CC-Videoinstallation vergleichbare Wirkung erzielt(e). In Downeys expliziter Beschäftigung mit „Las Meninas“ handelte es sich nicht mehr um die „Themenvariationen“, die noch als charakteristisch für den Zugang Picassos von 1957 zu bezeichnen sind.²⁸³ Sein transmediales, mehrere Medien integrierendes „cybernetic ritual work“ (Downey in: Downey 1998, S. 354) blieb keineswegs eine „gattungsspezifische Übung“ oder ein Bekenntnis des eigenen Royalismus, wie es bei Picasso der Fall war – im Gegenteil: Die mit Downeys eigenen Worten als „emblematic of an age of decadence as imperialism“ (Downey 1998, S. 354) bezeichneten „Las Meninas“ sind in seiner Interpretation als Anlass zur Bekanntgabe seiner sozialpolitischen Position zu verstehen – sowohl im Kontext der Ereignisse in seiner Heimat Chile wie in seiner Wahlheimat, den USA.

In einem späteren Videoband mit dem Titel „The Looking Glass“ (1981) konzentrierte sich Downey auf die medienspezifischen Gemeinsamkeiten und auf weitere Analogien zwischen der Videokamera und der reflektierende Oberfläche des Wassers, des realen und gemalten Spiegels von „Las Meninas“. Unter Verwendung einer Computergrafik machte Downey darüber hinaus die Analyse des (multi-)perspektivischen Systems von „Las Meninas“ von Leo Steinberg anschaulich. Steinbergs Schlussfolgerung, dass Velázquez' Gemälde eine Metapher, einen Bewusstseins-Spiegel darstellt, stimmte mit der Auffassung Downeys über das Wesentliche an dem Videomedium überein.²⁸⁴ Zugleich war es ein Anstoß zu „confront and exorcise the European ghosts that visit the artist's own cultural roots“ (Downey 1998, S. 354).

Mit den eigenen kulturellen Wurzeln und politischen Ansichten setzte sich Juan Downey gleichzeitig und besonders intensiv auch in Bezug mit seiner transamerikanischen Gegenwart auseinander. Zwischen 1973 und 1977 unternahm Downey mit seiner Frau Marilyns Belt und

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

einigen Freunden und Verwandten zwei Reisen nach Lateinamerika, die ihm als Inspirationsquelle für seinen dritten großen Arbeitskomplex, „Video Trans America“, dienen sollten. Die erste Reise mit drei Fahrten durch Mexico und Guatemala, Peru und Bolivia und schließlich durch Chile fand von Juli 1973 bis Juli 1974 statt. In den Reisetagebüchern des Künstlers (unveröffentlicht bis auf die Auszüge in: Downey 1998) befinden sich einige Versuche seiner (kunst-) theoretischen „Dissonanzbewältigung“ zwischen seinen politischen und ästhetischen Zielen und Realitäten:

“(San Luis Potosi, July 25th, 1973): [...] It is not a set of political ideas that we wish to express via art. The aesthetic experience, because it is nothing but enjoying the unthinkable, sometimes manipulates social systems as if they were sculptural material. Although Art grows from the unconscious, deciphers symbols, and generates inner light, it is chiefly erotic in nature, since it inputs to the bloody survival of our species; and this beautiful struggle for life is political and deeply rooted in everybody's guts” (Downey in: Downey 1998, S. 330).

Die aufreibende Mühe Downeys um den ästhetisch-politischen Gleichklang des Eingreifenden und Appellativen verlor in der Zeit nach dem Putsch in Chile vom 11. September und der abgebrochenen Reise (vgl. ebd., S. 333) an optimistischem Unterklang und utopischer Vision gleichermaßen:

“(Lima, Peru, December 28th, 1973): [...] Political propaganda operates on the level of rapid, shaking emotions which are beside the point of art. We propose an aesthetic that manipulates society itself as if it were three-dimensional stuff. It is not political power that we want to obtain via art, but survival, reproduction and pleasure for our species. Give to every human the right of exclusive mysteries. Confrontation with the unknown is the only valuable quest” (ebd., S. 331).

Vor der zweiten Reise im Rahmen des Projekts „Video Trans America“ (November 1976 – Mai 1977), die in das Gebiet der Yanomami-Indianer führte, stellte Juan Downey im Whitney Museum of American Art eine gleichnamige CC-Videoinstallation, die bereits nach seiner ersten Reise 1974 im Everson Museum of Art in Syracuse, N.Y., als Videoperformance ausgeführt worden war.²⁸⁵

In der Mitte einer ca. 100 m² großen, rechteckigen Ausstellungsfläche wurde eine ca. 6 m² große weiße Matte gelegt, die zugleich das „LiveFeld“ einer darüber installierten CC-Videokamera markierte. Zugleich wurde auf dieselbe Bodenfläche ein 16-mm-Film mit den Aufnahmen aus Lateinamerika projiziert, so dass sich der Besucher inmitten einer virtuellen Landschaft befand. Von dieser Stelle aus konnte er, sich um die eigene Achse drehend, sechs Fernsehmonitore auf Sockeln betrachten. Sie wurden auf den tatsächlichen Nord-Süd- bzw. West-Ost-geografischen Achsen aufgestellt. Während drei Monitore auf der Nordseite und der Monitor auf der Südseite die vorher aufgenommenen Videobänder abspielten, zeigten die beiden Monitore der West-Ost-Achse die LiveBilder von Besuchern, superimponiert mit der Filmprojektion.²⁸⁶

Der ineinander greifende Einsatz von Videobändern und CC-Videokamera und -Monitor erweiterte die ursprünglich transamerikanische „Videoreportage“ in das „Werkzeug für die Strukturierung der interaktiven Erfahrung“ (Harithas/Ross 1998, S. 329), deren Auswirkungen als

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ein „universelles“ Kommunikationsplateau für die Besucher angesehen werden können. Darin liegt auch Downeys großes Verdienst, wie es Harithas und Ross formulieren:

“Juan Downey’s way of breaking through cultural silence in order to create a context of openness to the aesthetic and social potential of interaction was to use technology to ensure interaction and participation on the part of his audience, to make visible information that was hidden, and to mine or recover freely available sources of energy in the environment or the individual. He achieved by this a refocusing of the aesthetic orientation of the participant that resulted in a hierarchical shift to a more humane, democratic, and expanded sense of community” (ebd.).

„Die Welt als Closed Circuit“ – so könnte man Downeys beständigste Projektion auf die kulturelle, technologische und biologische Zukunft des Menschen bezeichnen, eine Vision, die von Hoffnung und Resignation eines Außenseiters in der eigenen Heimat geprägt worden war:

“After ten years spent in Spain and France and the USA I realized I would never adapt to the developed world and mirrorly opposed, my own third world would never be a market for my cultural makings” (Downey/Archiv Herzogenrath, S. 7).

Sein Essay „Architecture, Video, Telepathy, A Communications Utopia“ von 1977 zeugt deutlich davon, wie stark Downey das moderne – wie auch „postmoderne“ – Dilemma verinnerlicht hatte:

„The history of humanity is a series of frustrated utopias, the recurrent failure to meet preestablished desirable standards. If no utopia had been formulated, no frustration would have occurred - - but also no growth“ (Downey in: Downey 1998, S. 347).

Downey erkannte im Video als „Medium der Rückkopplung“ par excellence sowohl das praktische als auch theoretische Versprechen für die Lösung dieses Paradoxons:

“With the exception of Gravity, the whole of the Universe shares its electro-magnetic nature with Video and with Thought. The process of thinking, regardless of its artificiality (computers) or naturality (brains) is also electro-magnetic signals. This commonly shared physical nature of the human intelligence, the electro-magnetic spectrum, computers, and video, is a promise of beneficial symbiosis. Along with a thimbleful of fear is the open horizon of hope for computer/vidoe exchanges with brain/nature energy circuits [...]. Even class struggle is present in concepts such as Feedback of the ability of an organism to remain in growth toward a predetermined goal. The life of any system is fed by its capacity for selfobservation and by its continual reshaaping according to a pre-established and desirable model” (ebd.).

Mit dem symbolträchtigen Titel „Plato Now“ bezeichnete Downey eines seiner paradigmatischsten Werke²⁸⁷, eine CC-Videoperformance (1972), in der des Menschen „Schattendasein“

mit Hilfe des Mediums Video (re)präsentiert worden war; von seinen frühen Installationen mit photoelektrischen Zellen über die CC-Videoinstallationen bis zu den interaktiven Videodis-Installationen in den achtziger Jahren spannt sich die Reichweite von Downeys medialen „Schattenfängern“ und „Kommunikationsmaschinen“, selbst „en al sombra“ (im Schatten) verharrend.

Die ersten Versuche lateinamerikanischer Künstler, in Lateinamerika mit elektronischen Medien zu arbeiten und sie dort auszustellen, stammen aus der gleichen Zeit wie diejenigen aus Nordamerika. Die politischen, sozioökonomischen, kulturellen und institutionellen Faktoren trugen jedoch wesentlich zu einer spürbaren Diskontinuität in der Medienkunstproduktion bei, so dass in den weitesten Teilen Südamerikas erst in den neunziger Jahren vom Beginn einer anhaltenden Entwicklung im Medienkunstbereich gesprochen werden kann. Nichtsdestotrotz kann im Laufe der achtziger Jahre, insbesondere in Brasilien, eine verstärkte Aktivität festgestellt werden, die über individuelle Einzelleistungen und kleinere Gruppen hinausgeht. Im Rahmen des vorliegenden Überblicks können nur eher allgemeine, in Einzelfälle eingehende und keineswegs vollständige Hinweise auf diesen Teil der Medienkunstgeschichte gegeben werden. Aufgrund des Umstandes, dass das Thema dieses Buches vordergründig die CC-Videoinstallationen sind, kann das Gesamtbild der Entwicklung und Situation in Lateinamerika nur eingeschränkt berücksichtigt werden. Die Probleme der Verfügbarkeit des benötigten Materials, die Erreichbarkeit von beteiligten Personen und nicht zuletzt der daraus folgende finanzielle und zeitliche Aufwand machen eine künftige Medienkunstgeschichte Lateinamerikas zu einer Herausforderung. Die in diesem und in den folgenden beiden Kapiteln vorgelegten Ausgangspunkte und weiterführenden Hinweise verstehen sich als ein bescheidener Schritt auf dem Weg zu angemessenem Verständnis und Würdigung des lateinamerikanischen Beitrags im globalen Kontext.

In Argentinien²⁸⁸ verwirklichte Marta Minujin (geb. 1941) eine der ersten CC-Videoinstallationen im Kunstkontext überhaupt. Zusammen mit Ruben Santantonin führte sie im März 1965 das CC-Video-Environment mit dem Namen „La Menesunda“ aus. Der Angabe von R. Alonso zufolge wurden CC-Fernsehkameras benutzt, da tragbare Kameras noch nicht auf dem Markt verfügbar waren.

1966 kreierte Minujin ein weiteres Environment mit 60 Fernsehern, Radios und Diaprojektoren mit der Absicht, dem Publikum auch seine LiveVideobilder vorführen zu lassen. Die Videoinstallation „Simultaneidad en Simultaneidad“ blieb jedoch ohne CC-Videokomponente, denn der Versuch, CC-Videokameras zu besorgen, scheiterte letztendlich. Im nächsten Jahr kam es dann zur Realisation einer ähnlich konzipierten CC-Videoinstallation mit dem Titel „Circuit/Super-Heterodyne“, die in Montreal in Kanada anlässlich der Weltausstellung Expo '67 ausgestellt worden war. Inspiriert und beeinflusst durch McLuhans Theorie über die Technologie als Erweiterung der menschlichen Sinneswahrnehmung, verwendete Minujin auch hier verschiedene elektronische und Übertragungsmedien wie Radios, Telefone, CC-Videosystem und auch IBM-Computer (Alonso 2001).

Aus dem Jahr 1967 stammt eine weitere CC-Videoinstallation, die Minujin in der Howard Wise Gallery in New York ausgestellt hatte. In Zusammenarbeit mit einem E.A.T.-Ingenieur konstruierte die Künstlerin das „Minuphone“, eine Art Videophon in Form einer Telefonzelle, in dessen Basis ein CC-Videomonitor eingebaut worden war, der das LiveBild des Beteiligten übertrug und verschiedene audiovisuelle Effekte erzeugte. Der Benutzer war außerdem in der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Lage, durch das Wählen von verschiedenen „Telefonnummern“ Veränderungen der Licht-, Luft- und Farbverhältnisse zu verursachen.

Auch wenn diese frühen Beispiele von CC-Videoinstallationen keine unmittelbaren Nachfolger in Argentinien haben werden und auch wenn sie im künstlerischen Œuvre von Marta Minujin eher eine Ausnahme bilden, besteht ihre Signifikanz nicht zuletzt darin, dass sie als konkrete Vorboten von (Tele-)Kommunikationsprojekten in Lateinamerika angesehen werden können. Dies gilt umso mehr, weil die Telekommunikationskunst insbesondere in den achtziger und neunziger Jahren, vor allem in Brasilien eine Hochkonjunktur bei der kommenden Künstlergeneration erleben wird, was in den kommenden Kapiteln gezeigt werden soll. Marta Minujin gehört mit den genannten Arbeiten zu den Pionieren einer Medienkunst, die eine aktive Einbeziehung des Publikums von Anfang an als einen integrierenden Bestandteil der Arbeit verstanden haben.²⁸⁹

Die argentinische Künstlerin Lea Lublin (1927–1999) schloss ebenfalls sehr früh, bereits Ende der sechziger Jahre, die CC-Video-Komponente in ihre Environments und Installationen mit ein. 1969 realisierte sie ein partizipatives Ambiente mit dem Titel „Terranautas“ im gleichen Instituto Di Tella, dem später im gleichen Jahr die CC-Videoinstallation mit dem Titel „luvio Subtunal“ folgte. Anlässlich der Eröffnung eines Unterwassertunnels in Santa Fé konstruierte die Künstlerin innerhalb dessen einen weiteren „Tunnel“ in Form eines Environments mit mehreren Partizipationsmöglichkeiten, das über neun Sektionen vom Publikum erforscht werden konnte. Die einzelnen Situationen, Spiele und Interaktionen mit Objekten konnten über ein CC-Videosystem live in der „technological area“ verfolgt werden.²⁹⁰ 1971 führte Lublin im Museum für Moderne Kunst in Santiago de Chile die Installation „Dentro y Fuera del Museo“ (In and out of the museum) aus, das die „split screens“ mit Darstellung berühmter Malereien beinhaltet. R. Alonso:

“‘Dentro y Fuera del Museo’ were everyday life was introduced in an art museum through the closed circuit system.” (Alonso 2001)

Das Instituto Di Tella in Buenos Aires, in dem Marta Minujin und Lea Lublin ihre frühen CC-Videoinstallationen und Telekommunikationsarbeiten ausgestellt haben, galt in den sechziger Jahren als Dreh- und Angelpunkt der frühen experimentellen Medienkunst in Argentinien. Die ausgiebige finanzielle Förderung durch die Rockefeller Foundation ging 1969 zu Ende, als die Entscheidung getroffen wurde, Di Tella zu schließen.

Noch vor der Schließung des Instituts organisierte Jorge Glusberg (geb. 1936) in der Galerie Bonino in Buenos Aires 1969 die Ausstellung „Art and Cybernetics“, in der sechs argentinische, nordamerikanische, britische und japanische Künstler mit ihren Computerarbeiten vorgestellt wurden, darunter Luis Bénédict, Antonio Berni, Rogelio Polesello und Osvaldo Romberg. Jorge Glusberg beschrieb diese Ausstellung als den ersten, noch inoffiziellen Auftritt von „cayc“ (centro de arte y comunicacion), eine Künstlergruppe und „Laboratorium“ für die Kunst und Technologie, das in den siebziger Jahren zum wichtigen Förderungsinstrument der jungen argentinischen Medienkunst wurde. Auch in der Zeit der Militärdiktatur in Argentinien (1976–1983) konnte „cayc“ die Kontinuität von Ausstellungen und internationalem Künstleraustausch

aufrechterhalten (vgl. Glusberg URL). Offiziell gegründet wurde „cayc“ 1971 nach dem Vorbild von E.A.T. und zunächst unter dem Namen „Grupo dos Treze“ – die Gruppe Dreizehn –, der sich auf die Zahl der Künstler bezog, die der ansonsten relativ offenen Gruppe angehörten.²⁹¹

Bereits 1970 hatte „cayc“ das Sony-Video-Equipment, das den Künstlern die Gelegenheit gab, (CC-)Videoexperimente durchzuführen. Mit der Kenntnis von der frühen Medienkunst in Nordamerika, Europa und Japan und dem Bewusstsein über die eigenen Möglichkeiten und Werte zeichnete sich die Gruppe durch eine starke Sensibilität den „ideologischen Inhalten“ (Gillo Dorfles) gegenüber aus, insbesondere auch denjenigen gegenüber, die sich über das „Massenmedium“ Fernsehen als Instrument der Entfremdung und des Neokolonialismus offenbarten (vgl. Glusberg 1974). Das Fernsehen wurde also von der ersten Generation argentinischer, chilenischer und auch anderer lateinamerikanischer Videound Medienkünstler analog kritisch beobachtet, wie es auch ihre nordamerikanischen Kollegen taten, jedoch mit etwas unterschiedlichen Prämissen und Konnotationen. Das Bewusstsein der Gruppe über den eigenen lateinamerikanischen Kontext ging Hand in Hand mit der Rebellion gegen die entsprechenden Klischeebildungen.²⁹² Das mediale Kontextbewusstsein zeichnete insbesondere den Gründer von „cayc“, Jorge Glusberg, aus, der sich sowohl als Künstler wie auch als Kritiker und Kurator um die Förderung der „Videokunst“ bemühte:

“Video is not in itself a means of either communication or incommunication; whether it be either or not depends on the social conditions which determine it”
(Glusberg 1977, S. 5).

Die „cayc“-Gruppe hielt ihre erste offizielle Show 1972 in der Ausstellung „Hacia un perfil del arte latino americano“ auf dem dritten Bienal Coltejer in Medellín in Columbia.

Einer der Künstler der Gruppe mit dem besonders ausgeprägten individuellen Profil war Luis Fernando Benedit (geb. 1937), der Anfang der siebziger Jahre in seinen Arbeiten eine Sensibilität zeigte, die sich mit derjenigen von Juan Downey aus dieser Zeit vergleichen lässt. Sein „Laberinto Invisible“ von 1971 war ein Sensorensystem, ergänzt durch Lichter und Ringe, das die Besucher jedes Mal erfasste, wenn es ihnen nicht gelang, das Zentrum des Labyrinths zu finden. 1976 benutzte Benedit die LiveVideoübertragung in seiner CC-Videoinstallation „Tension Superficial“, in welcher eine CC-Videokamera die ventilatorerzeugten Wellen aus einem Wasserbehälter auf einen Monitor übertrug.

Dass die „cayc“-Gruppenmitglieder auf die brisanten Geschehnisse der Zeit mit ihren Videoarbeiten praktisch in Realzeit reagierten, zeigt stellvertretend ein 1973/ 74 von Jorge Glusberg und Horacio Zabala produziertes Videoband als Hommage für Ernesto Che Guevara (Zabala 2002).

Die argentinische Künstlergruppe „Frontera“ (Mercedes Esteves, Ines Gross, Adolfo Bronowski, Carlos Espartaco) arbeitete ab Ende der sechziger Jahre an der Formulierung der Rolle der „Massenmedien“ in der Identifizierung der Kultur. Die Grenzen und Überschneidungen zwischen dem „Massenmedialen“ und dem Privaten und das Spannungsverhältnis zwischen der medialen „Information“ und persönlicher Überzeugung manifestierten sich in ihren Arbeiten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

in unmittelbarer Interaktion des Publikums mit dem Medienkunstwerk. In einer der letzten Ausstellungen in Instituto Di Tella in Buenos Aires realisierte „Frontera“ die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Especta“, die dem anwesenden Publikum die Möglichkeit einräumte, in einer Sechsmonitorenkonstellation ihr eigenes LiveVideobild genauer anzuschauen, um dadurch eigentlicher Inhalt des „Spektakels“ zu werden, was zugleich das Motto der Ausstellung war.

1970 realisierte die Gruppe eine weitere Videoinstallation anlässlich der Ausstellung „Information“ in MoMA in New York. Sie beinhaltete eine ähnliche Monitoranordnung und eine wesentliche Erweiterung in Form einer „Videokabine“ für die Einzelpersonen, die bei der Beantwortung von insgesamt 62 persönlichen Fragen des Typus „What is pleasure for you?“ oder aber „How do you define Power?“ per Video aufgezeichnet und mit einer Zeitverzögerung auf der „Videowand“ in der Galerie übertragen wurden. Die Kabinenanordnung erinnert an die ein Jahr zuvor von Paul Ryan durchgeführte CC-Videoinstallation in der Howard Wise Gallery in New York, aber auch an die später realisierte Installation der „Love Tapes“ von Wendy Clarke, verbindet diese jedoch mit einer psychologischen Beanspruchung des Publikums, die auch mit den frühen Videoarbeiten von Dieter Froese zu vergleichen ist. In ihrem Statement aus dem Katalog der Ausstellung in New York plädierte die Gruppe unmissverständlich – und unter Verwendung des Vokabulars von René Berger – für eine Implementierung von innewohnenden interaktiven Potenzialen des Videomediums in das öffentliche Übertragungssystem, ein Appell, das die ausgestellte CC-Videoinstallation zugleich vor Ort demonstrierte:

“All individuals are creators, but what they create is not necessarily forcefully incorporated into the cultural framework. The introduction of a micromedium into the mass media is necessary” („Frontera“ 1970, zit. nach Power of Display, S. 278/279).

An dieser Stelle sei noch Jaime Davidovich, ein weiterer argentinischer Medienkünstler der ersten Generation erwähnt, der früh in die USA auswanderte und die meiste Zeit seines Lebens in New York verbrachte und dort auch heute noch lebt. Deshalb wird über ihn in den beiden folgenden Kapiteln im Kontext des Geschehens in Nordamerika berichtet.

Die Anfänge der künstlerischen Beschäftigung mit dem Medium Video in Brasilien und anderen lateinamerikanischen Ländern werden ebenso im nächsten Kapitel angesprochen, zusammen mit der darauf folgenden Dekade.

3.1.2 Europa

Die ersten künstlerischen Experimente mit elektronischen Kameras im Installationszusammenhang waren in Europa ungefähr zur gleichen Zeit wie in Amerika durchgeführt worden. Die Gesamtzahl von Künstlern, die sich während der ersten Phase mit dieser neuen Technologie beschäftigten, blieb jedoch vergleichsweise gering, besonders wenn man diejenigen Künstler nicht mitzählt, welche die CC-Videoinstallationen nur sporadisch oder ausnahmsweise konzipiert oder realisiert haben.

Eine Zusammenfassung des Geschehens in Europa ergibt auch aufgrund der Vielfalt nationaler Zusammenhänge ein uneinheitliches Bild mit einigen Überraschungen.

Die Teilung Europas in den Ost- und Westblock war sowohl in politischer als auch in technologisch-infrastruktureller Hinsicht ein ausschlaggebender politischer und ökonomischer Faktor, der die Verfügbarkeit der entsprechenden Medientechnologie und dadurch auch die ersten Experimente mit ihr erst ermöglicht bzw. verhindert hat.

Aufgrund der oft rigiden institutionellen Rahmenbedingungen war die Erweiterung von traditionellen und die Gründung von neuen Präsentations- und Distributionsstätten für die entstehende Medienkunst in der Regel schwieriger als in den USA. Die nationalen Fördermaßnahmen und privaten Initiativen machten jedoch die Entstehung von mindestens einem Dutzend wichtiger Zentren der Aktivität europaweit möglich, die zum äußerst mannigfaltigen Gesamtbild bis 1976 beitragen konnten.

Frankreich

Polier, Raysse, Forest

In Frankreich belebte sich langsam wieder die Pariser Szene, die für einige Jahrzehnte ihren Ruf als Kunst-Hauptstadt an New York hatte abgeben müssen. Yvon Lambert eröffnete bereits 1964 seine erste Galerie in Paris, in der er neben seiner Vorliebe für den absoluten und intemporalen Charakter der geometrischen Abstraktion und klassischen Musik vor allem Concept und Minimal Art vertrat. Sein Treffen mit Daniel Buren 1968 und das nähere Kennenlernen der Pop Art durch Ileana Sonnabend trugen nicht unwesentlich dazu bei, dass in dieser Pariser Avantgarde-Galerie bis zum Ende der siebziger Jahre die führenden Konzept-Künstler geführt wurden.²⁹³

Die Datierung der ersten künstlerischen Fernsehexperimente, der ersten „Videokunst“ und der ersten CC-Videoinstallationen unterscheiden sich in Frankreich wie in den anderen Ländern voneinander und variieren bei den verschiedenen Autoren und Historikern gemäß der Definition des Untersuchungsgegenstandes und der entsprechenden Schwerpunktsetzungen. Der Beginn der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Medium Video war in Frankreich wie in den meisten anderen Ländern Westeuropas und Nordamerikas begleitet von der Erforschung des Mediums als soziologischem Phänomen. Die bereits Ende der sechziger Jahre entstehenden, meist kurzlebigen Videokollektive mit politischen, darunter auch feministischen Inhalten und Zielsetzungen sind ein wesentliches Charakteristikum der ersten Phase der videotechnischen Medienarbeit in Frankreich, die Jean Paul Fargier als die „Hauptepoche des militanten Videos“ (1969–1978) bezeichnete (Fargier 1993, S. 96). Zu ihren Vertretern gehörten u. a. Jean-Christophe Averty, Jean-Luc Godard, Alain Jacquier, Paul und Carole Roussopoulos/Kollektiv „Video Out“, die Lefebvres, Paule und Gary Belkin, Hélène Chatelain, Armand Gatti, Chil Boiscullé, Patricia Moraz, Anne Papillault und Jean-Francois Dars.

Bereits Anfang der siebziger Jahre registrierte Gina Pane ihre Aktionen und Performances videografisch, während Künstler unterschiedlichster Provenienz wie Jean-Pierre Giovannelli (geb. 1936), Robert Filliou (1926–1987) oder Hervé Fischer das Video in ihre jeweiligen Kunstphilosophien einbauten, wie es Filliou im Fluxus-Zusammenhang oder Fischer, Giovannelli und andere im Kommunikations- bzw. kunstsoziologischen Kontext taten.

Die Institutionsgeschichte der Medienkunst Frankreichs, insbesondere diejenige der wichtigen Produktionsstätten wie ARC (eine Sektion des Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris) oder INA (Institut national de l'audiovisuel) und GRI (Groupe de Recherche Image [GRI])

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und der von ihnen organisierten frühen Ausstellungen „Canada Trajectoires 73“; „Art-Vidéo Confrontation 74“ [beide ARC]) ermöglicht ein vertieftes Studium der „Videokreation“ Frankreichs im Allgemeinen.²⁹⁴ Die studentischen Proteste vom Mai 1968 und die Theorien von Lacan, Marx, Sartre, Debord und der Situationisten-Bewegung prägten oft in überraschenden Zusammensetzungen die damaligen künstlerischen Positionen und das allgemeine geistige Klima.

Die ersten Manifestationen der CC-videobezogenen Arbeit im Installationszusammenhang fanden jedoch nachweislich bereits im Umfeld des experimentellen Theaters statt. Dazu seien an dieser Stelle einige Ergänzungen zur Definition des hier behandelten Untersuchungsgegenstandes hinzugefügt:

Die unter den Vorbemerkungen zu diesem Teil angeführte Definition der CC-Videoinstallationen ist im Wesentlichen techn(olog)isch bestimmt worden, so dass die raumzeitlichen Komponenten nicht als „absolute Größenordnungen“, sondern nur in Relation zueinander und somit unter Vorbehalt als *definiencia* einbezogen worden sind.

Eine von ihnen war die relative Einschaltdauer der miteinander verknüpften Ein- und Ausgabegeräte einer Installation im Verhältnis zur Ausführungsdauer performativer Elemente, falls diese in das Stück einbezogen wurden. Gleicht oder überschreitet die Performance-Zeit die Dauer der Aufstellung der CC-Videoinstallation, handelt es sich um eine „Performance“ im weitesten Sinne, eine „performative“ Kunstform; hierzu gehören üblicherweise Theateraufführungen, Happenings, Aktionen, „Handlungen“, Events, Opernaufführungen, Videotanzvorführungen, Ballet, Musical, Konzerte etc.

Kommt der direkte künstlerische Eingriff im Rahmen einer CC-Videoinstallation generell als ein vorübergehendes Element vor, handelt es sich um eine „Installation“ im weitesten Sinne.

Es liegt auf der Hand, dass es in Einzelfällen äußerst schwierig sein kann, die genannten Parameter eindeutig zu bestimmen, insbesondere wenn keine institutionellen Rahmen oder Einzelautoritäten als Kriterien für eine entsprechende „gattungsspezifische“ Zuordnung berücksichtigt werden sollen.²⁹⁵ Nicht zuletzt deshalb gilt mein besonderes Augenmerk den Künstlern, die sich mit ihrer Arbeit jenseits vorgegebener Rahmenbedingungen bewegten, diese erweiterten und dadurch auch neue schufen: Der Gegenstand dieser Historie wird dadurch zwar fortdauernd überschritten, das ihr zugrunde liegende Motiv jedoch umso anschaulicher:

“There is no *a priori* definition of any art and having recourse to etymology in order, or example, to say of the theatre (from *theatron*, place from which one sees) that it is the art of looking, of the image perceived from a distance, is not without its usefulness, negatively [...] but it is not sufficient either. What is worse, it is even rather dangerous. Any definition, as the work indicates, lays down limits and marks out a definite, fixed territory, which is in contradiction with the lively, unstable, even fleeting, nature of all art. Unstable and fleeting because it is alive, because it is recorded [...] in the society, the era or the culture whence it originates, as yet unknown.” (Corvin 1998, S. 22)

Den Worten von Michel Corvin ist insbesondere auch in Bezug auf die hier vollzogene Trennung zwischen der „Installation“ und „Performance“ und dem „Theatralischen“ zuzustimmen: Unabhängig davon, ob dieses Thema aus der Perspektive der Kunst-, Theateroder auch Medienwissenschaft angegangen wird, liefert das Lebenswerk und die Person von Jacques Polieri

einen unumgänglichen Hauptzeugen. Die kritische Einschätzung der dramatischen Künste der fünfziger Jahre wurde oft an dem ideologischen Konzept des Absurden festgemacht, was zu einer Fokussierung auf das Inhaltliche führte, wodurch man Gefahr lief, Bühnendichter wie Samuel Beckett oder Eugene Ionesco zu Illustratoren der Philosophie von Sartre und Camus zu reduzieren (ebd., S. 24). Die formalen Potenziale ihrer Stücke, insbesondere im Hinblick auf das „Bühnenbild“ bzw. die Raumwirkung („stage set“), blieben nach wie vor eine Herausforderung für die verschiedensten szenographischen Lösungen, die auch Polieris Anfänge markierten.

„Le Maitre“ war der Titel der letzten von sieben Ionesco-Inszenierungen von Jacques Polieri (01.09.1953), die bereits zu diesem frühen Zeitpunkt die Route markierte, die der französische Szenograph und Multimediakünstler kurz danach antreten wird: Ionescos Stück bot seinerseits das Sinnbild einer „Kunst der reinen Präsenz“ an (vgl. ebd., S. 53/55), in der die Schauspieler davon zu berichten haben, was zur gleichen Zeit und (fast) am gleichen Ort geschieht – eine Idee, die zwanzig Jahre später Dan Graham über die Performance „Performer/Audience/Mirror“ zu einer Reihe seiner CC-Videoinstallationen weiterentwickeln sollte (vgl. oben). Die Inszenierung Polieris (vgl. Schema) setzte diese Simultaneität in eine symmetrische Raumordnung um, in der die Charaktere um die „installierten“ Zuschauer herum agierten: eine subtile Partizipationsaufforderung, die sich wenig später durch die „Verbannung“ der Ausführenden in einer der sechs Inszenierungen von Jean Tardieu im Juni 1955 manifestieren wird²⁹⁶:

„Une voix sans personne“ hieß das Stück, das Polieri im Théâtre de la Huchette zur Disposition gestellt hatte. Dieses Theaterstück ohne Schauspieler wurde dem „stage set“ gleichgesetzt, das u. a. aus unbesetzten Stühlen und drei Bildschirmpaneelen bestand, welche gelegentlich durch das dezente Lichtspiel animiert wurden. Die mutige Lösung Polieris – die „Performance“, von der im Januar 1955 eine Fotografie auf der Titelseite von „Le Figaro“ erschienen war – verursachte einen echten Medienskandal (Corvin 1998, S. 66) und beeinflusste (in)direkt Künstler wie Piero Manzoni und insbesondere Yves Klein, der sich in „Journal du Dimanche“ vom 27.11.1960 auch explizit zu Polieri geäußert hat:

“I think that almost everything has been done, up to and including Jacques Polieri in his recent stage management for Jean Tardieu, which makes voices heard on a stage where three screen panels are the only decor and only presence! (his idea is moreover to have the sets live and speak).”²⁹⁷ (Klein, zitiert nach Corvin 1998, S. 66)

Polieris Weg vom „Théâtre du Vide“ zum „Théâtre de la Vidéo“ führte über die Entwicklung von Projekten wie dem „Theatre of Total Movement“ (seit 1957)²⁹⁸ und der Inszenierung von „Un coup de dés jamais n'abolira le hasard“ von Stéphane Mallarmé²⁹⁹ im Théâtre de l'Alliance française im Dezember 1959: Polieri setzte die Polyphonie des Gedichtes von Mallarmé konsequent in einen Raum um, in dem die Schauspieler und Audioaufnahmen z. T. auch im Auditorium verteilt worden waren und so eine Reihe von „unvorhersehbaren Relationen und Interaktionen“ ermöglichten (Mallarmé im Vorwort, zit. nach Corvin 2002, S. 15). Dadurch gelang nicht nur eine symbolische, sondern auch faktische Auflösung der „vierten Wand“ des traditionellen Theaters. Im gleichen Theater inszenierte Polieri bereits im Mai des gleichen Jahres zum dritten Mal das Stück „La Sonate et les trois messieurs“ von Jean Tardieu, in dem er parallel zur Aufführung die gleiche, vorher gefilmte Darbietung als Filmprojektion laufen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ließ, welche drei Schauspieler nachzuahmen versuchten. Das so entstandene Nebeneinander der realen und virtuellen Realitätsebene und die – wenn auch vorgetäuschte – Simultaneität der „Aufnahme“ und „Wiedergabe“ hinterließ nicht nur den Eindruck einer CC-Videoperformance, sondern auch und vor allem einer multiplizierten und (auch physisch) gesteigerten („augmented“) Realität, einer „Hyperpräsenz“, die Polieri bald auch medientechnologisch vorführen wird.

Knapp ein Jahr nach der Erscheinung seines Buches „Scénographie nouvelle“ (Nov. 1963)³⁰⁰ realisierte Polieri seine erste Bühneninstallation unter Verwendung von CC-Videokameras mit Plombicon-Aufnahmeröhren und gigantischem Eidophor-Videoprojektor. „Gamme de 7“ wurde ausgeführt am Théâtre Gérard-Philipe in Saint-Denis im Oktober 1964 und kann technisch gesehen als die weltweit erste realisierte CC-Videoinstallation angesehen werden. Sie entstand zwar im „Theaterkontext“ (der Entwurf für die Bühnenaufstellung entstand bereits 1961), seine Aufhebung im traditionellen Sinn war jedoch ihr erklärtes und erreichtes Ziel. Die Dynamisierung des gesamten Theaterraumes einschließlich des Zuschauer/AkteurVerhältnisses sowie das Zusammenspiel ihrer physischen und medialen Präsenz erreichte Polieri durch eine Lösung mit unterschiedlichen Niveaus und der Platzierung des Publikums inmitten des multimedialen Geschehens.

“At Saint-Denis the public were installed frontally, facing a central (Italian-style) stage topped by a tubular stand covered with sheets of glass on which the dancers moved around; above this stand, a giant electronic image was produced live by video shots and projections, using an eidophor system; sideways on to the public, two long movable platforms rose about a metre above the ground and placed on them two blocks measuring 3 meters x 3 meters, but distinctly higher [...] At the back of the auditorium, electronic cameras filmed the actors perched on the different podiums and played their enlarged image back on the screen placed above the stand.” (Corvin 1998, S. 235)

C. Valogne schrieb über das Spektakel einen Bericht mit dem Titel „Le spectacle le plus révolutionnaire réalisé depuis de longues années“ (zit. nach ebd., S. 239).

Das von Jacques Polieri in Saint-Denis eingesetzte Eidophor-System war die erste und 1964 wohl einzig verfügbare Technik für die LiveVideoprojektion großer Dimensionen von mehreren Metern. Erst ein bis zwei Jahre später erschienen die ersten tragbaren Portapak-Geräte, die es einer größeren Zahl interessierter Künstler ermöglichten, dieselbe Technik einzusetzen. Polieri erkannte früh die realen Möglichkeiten, die für ihn bisher nur als Visionen auf dem Zeichentisch existierten:

“The electronic image [...] retains its primordial advantages which are instantaneousness and the possibility of crossing even important distances, with all sorts of possibilities for special effects and mixing enabling the simultaneous projection of actions taking place in different places, at different times.” (Polieri, ebd.)

Der mit „Gamme de 7“ erweiterte Begriff „Theaterkontext“ wurde damit in seiner traditionellen Bedeutung praktisch negiert:

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

“The theatre no longer exists for Polieri: by penetrating inside the theatre-eye, the spectator ceases to be the eye and the *theatron* is reduced to nothing; theatre no longer exists, and the play barely more so; it fades away. All that interests Polieri now is the development of the specific conditions of the spectacle [...] semiography of the environment.” (Corvin 1998, S. 41)

Die künstlerische Entwicklung von Jacques Polieri gehörte seinen eigenen Angaben zufolge in ihrer Frühzeit zwischen 1947 und 1955 eher ins Gebiet der visuellen Künste als in das des Theaters (Corvin 1998, S. 41). Durch seine konsequente Vertauschung vom „container“ und „content“ (Corvin), von Form und Inhalt in seinen Bühneninstallationen erreichte Polieri bereits mit „Gamme de 7“ eine Gattungsbalance, die in seinen folgenden CC-Videoinstallationen – in drei Inszenierungen für das Auditorium am Rond-Point des Champs-Élysées in Paris (früher „Diorama“) im Jahr 1967 – nur noch verfeinert und technisch nachgebessert werden konnte (vgl. Materialteil/DVD).

Die Quantität und Vielfältigkeit des Œuvres von Jacques Polieri macht es unmöglich, es im Rahmen dieser Historie eingehender zu erfassen. Deshalb wird im Folgenden nur noch eine Gruppe von Telekommunikationsprojekten angesprochen, die der französische Szenograph und Multimediakünstler seit Anfang der siebziger Jahre weltweit verwirklicht hatte.

1972, zwei Jahre nach der Vorstellung seines spektakulären „Theaters der totalen Bewegung“ auf der Weltausstellung in Osaka, realisierte Polieri die ersten interaktiven „Video communication games“ bei den Olympischen Spielen in München. Entlang der Münchener Spielstraße installierte er eine Reihe von Videomonitoren und Großformatprojektoren; fünf Hauptprojektionsflächen wurden an beiden Enden der Straße aufgestellt und zusammen mit dem Kontrollraum in der geodätischen Kuppel verbunden, die als „Multivision Centre“ fungierte. Die Passanten konnten mit Hilfe von installierten CC-Videokameras und Projektoren die physisch entfernten Orte der Straße entlanggehen, das vorher aufgenommene Material anschauen und auch miteinander kommunizieren.

In den Jahren darauf folgten zahlreiche Telekommunikationsprojekte bzw. „Jeux de communication vidéo“ wie das bei CISCO (Porte de Versailles, Paris, März 1977), Cannes – Paris – Lille – Strasbourg (Sept.–Okt. 1980), Cannes – New York (1981), Tokio – Cannes – New York (1983) sowie viele weitere zwischen 1985 und 1996.

Zu den Pionierleistungen Polieris gehört unter anderem die Gründung des „First Festival of Avant-Garde Art“ (mit Le Corbusier) in der Cité Radieuse in Marseille 1956, sieben Jahre vor der Gründung von dessen Pendant in New York durch Charlotte Moorman. Eine ähnliche Unternehmung – die Paris Biennale – startete 1962 Pierre Schaeffer, Komponist experimenteller elektroakustischer Musik, Ingenieur und einer der unbestrittenen Gründer der französischen „Videokunst“.

Die frühe Geschichte der CC-Videoinstallationen in Frankreich repräsentiert jedoch kaum – anders als z. B. in den USA – die allgemeine oder auch institutionelle Entwicklung der Videound/oder Medienkunst. In der ersten Phase waren die Medieninstallationen überhaupt eher ausnahmsweise in den Œuvres französischen Künstler zu finden. Der Mangel an Geräten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und eines institutionellen Rahmens sowie eine generell um einige Jahre verzögerte Einführung von tragbaren Videokameras auf dem europäischen Markt gehören zu den wichtigen Gründen für diese Situation.

Im Bezug auf Jacques Polieri erwähnte ich den Einfluss, den seine Arbeit Mitte der fünfziger auf Yves Klein Jahre ausübte. Klein gehörte zusammen mit Arman und Martial Raysse (geb. 1936) zur so genannten *École de Nice*, einer inoffiziellen Gruppe experimentierfreudiger Maler aus der Provence, die sich gerne und intensiv auch mit anderen Kunstgattungen und Medien beschäftigten.³⁰¹ Es ist deshalb kein Zufall, dass Martial Raysse in seinen frühen Experimenten mit Video auf die diesem Medium innewohnende Eigenschaft gestoßen war und dass daraus seine einzige CC-Videoinstallation resultierte. „Identité, maintenant vous êtes un Martial Raysse“ war vermutlich die erste im Kontext der „bildenden“ Kunst ausgeführte CC-Videoinstallation in Frankreich. Die Installation stellt eine Schlüsseletappe in der Transformation seiner Arbeit dar, in der sämtliche Überreste der Beschäftigung mit der Malerei durch andere Materialien und Medien ersetzt worden sind: An die Stelle der Leinwand trat ein Gestell aus Sperrholz, das die dünnen Plexiglasplatten unterstützt, dieselbe Technik wie in der Arbeit „Life Is So Complex“ aus dem Vorjahr (vgl. Pompidou 1992, S. 44). Genauso wurden die grellen Farben seiner Odaliken durch das Schwarz-Weiß der Einrahmung mit dem weiblichen Profil ersetzt. In einem darin eingesetzten Schwarz-Weiß-Fernseher lief das Live-Videobild einer auf den Bildschirm gerichteten CC-Videokamera, so dass der dazwischen stehende Betrachter sein Abbild nur als Rückkopplungsbild zu sehen bekam.

In den darauf folgenden Jahren wird neben dem bestehenden Interesse für den Film auch das Medium Video ein Teil der intensiveren Beschäftigung von Martial Raysse werden. Seine unabhängig davon fortbestehende künstlerische Maxime, seine jeweils neue Arbeit immer wieder als „*tabula rasa*“ zu beginnen, und seine Überzeugung, dass eine Form unabhängig von ihrem Inhalt aufgefasst werden soll („une forme doit être indépendante des contingences de sa représentation“, Raysse in ebd.), fanden in der frühen CC-Videoinstallation des französischen Künstlers einen konzentrierten konzeptionellen und mediengerechten Ausdruck.

Im Kontext der frühen videobasierten Medienarbeiten in Frankreich muss an dieser Stelle betont werden, dass sie ähnlich wie in den USA die Auffassung ihrer Autoren über den „Verwendungszweck“ des Mediums Video stark reflektierten. Viele der Autoren lehnten eine künstlerische Vereinnahmung des Mediums ab und setzten es als politisches Mittel ein. Chris Marker und Jean-Luc Godard sind gute Beispiele, genauso wie die frühen Videogruppen. Ebenso wichtig sind die gemeinschaftlichen Projekte, wie die von Alain Jacquier zusammen mit Godard, Raysse und anderen. Für die Medienkunst aus Frankreich insgesamt lässt sich bis Ende der achtziger Jahre eine Abneigung der „rohen“, unmittelbaren audiovisuellen Übertragung, also auch den CC-Videoinstallationen gegenüber feststellen. Während die Beispiele von Jacques Polieri und Martial Raysse eher als Ausnahmereisenercheinungen in ihren künstlerischen Metiers angesehen werden können, zeugt die unermüdliche Arbeit von Fred Forest (geb. 1933) von einem vielfältigen Interesse an der Medientechnologie, das sich in einer Reihe von CC-Videoinstallationen und Telekommunikationsprojekten beobachten lässt.

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

Geboren in Mascara in Algerien, zog Forest als Zwanzigjähriger nach Frankreich um und fing an, sich zunächst als Maler und Pressezeichner künstlerisch zu betätigen. 1967 erhielt er die erste Ausstellung, und seit 1969 wurden die „Massenmedien“, insbesondere auch die elektronischen Medien zum Schwerpunkt seiner Arbeit. Seitdem beteiligte sich Fred Forest an einer Reihe von Kunstausstellungen und anderen Projekten, die insgesamt unter dem Namen „soziologische Kunst“ – einem von Forest geprägten Begriff – zusammengefasst werden können. Seine Pionierleistung in diesem Bereich liegt in der Verknüpfung von gesellschaftsrelevanten Fragen mit der Verwendung und Verfügbarkeit von neuen elektronischen Medien und Telekommunikationsmitteln. Daraus resultierte eine Vielzahl von Veröffentlichungen und Beteiligungen an weltweit gehaltenen Konferenzen sowie eine transdisziplinäre Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern und Fachleuten aus verschiedensten Gebieten wie Vilém Flusser, Marshall McLuhan, Pierre Restany, René Berger, Hervé Fischer, Mario Costa und vielen anderen. Wichtig in diesem Zusammenhang ist die klare Positionierung von Fred Forest hinsichtlich der Bestimmung des Mediums Video: Sie wurde nicht im künstlerischen, sondern vielmehr im gesellschaftspolitischen Bereich angesiedelt.

Unter dem Titel „Interrogation“ stellte Forest 1969 seine erste Multimediainstallation und CC-Videoinstallation in der Galerie Sainte-Croix in Tours aus. Als Ausstellungsort diente eine ehemalige gotische Kapelle, in der ein technologisches Environment aufgebaut worden war, das die „Kenntnis“ der Vergangenheit und die „Kenntnis“ der Gegenwart zueinander in Beziehung setzen sollte. Durch den Einsatz einer CC-Videokamera und vier in einer Holzwand eingebaute Monitore wurden die Besucher zum integralen Bestandteil der Installation. Vor der frontal zum Publikum gerichteten Videokamera konnten sich die einzelnen Personen „ein Bild“ in Realzeit machen, das auf dem Monitor erschien. Das Ensemble ergänzte die Tonkomponente, aufgebaut durch Luc Ferrari (geb. 1929), der den Klang aus dem Publikum aufnahm und mit dem vorher aufgenommenen Tonmaterial mischte. Der ebenso installierte, jedoch nicht eingesetzte Computer erfüllte nur eine symbolische Funktion. Von der Neuartigkeit dieses Projektes im künstlerischen Zusammenhang zeugten auch die Berichterstattung und das in den öffentlichen Medien geäußerte Interesse. Am 18. Mai 1969 strahlte das erste französische Fernsehprogramm im Rahmen der Tagesschau einen zehnminütigen Bericht aus.

Im nächsten Jahr nahm Forest an der EXPO-Weltausstellung im japanischen Osaka teil und gestaltete dort in Zusammenarbeit mit Luc Ferrari eine große multimediale Schau, die den bislang überwiegend im „bildenden“ Bereich arbeitenden Künstlern neue Erfahrungen in der Arbeit mit den zeitgebundenen Medien und mit Ton vermittelte.

Anfang der siebziger Jahre folgten weitere Projekte, die sich insbesondere mit der Telekommunikation und den Netzwerken beschäftigten. Unter dem Titel „L'Archéologie du présent“ (Mai 1973) gelang es Forest, eine Installation zu realisieren, die als stellvertretend für eine Reihe öffentlicher Arbeiten aus der ersten Hälfte der siebziger Jahre vorgestellt werden kann. Es handelte sich um eine „Animation“, die sich mit der „elektronischen Erforschung“ der Rue Guénégaud in Paris auseinander setzen sollte. Zu den Kommentatoren bzw. „Archäologen der Gegenwart“ gehörten unter anderem die Medien- und Kunsttheoretiker Vilém Flusser, Pierre Restany und René Berger.

Die CC-Videoinstallation bestand zunächst aus einer elektronischen Erfassung der Rue Guénégaud in Paris durch drei CC-Videokameras. Ihre LiveBilder waren auf sechs Monitoren zu sehen, die in der Galerie Germain aufgestellt worden waren. Auf der Wand, an der die

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Monitore aufgestellt worden waren, war ein roter Schriftzug des Künstlers angebracht mit der Botschaft: „Zu dem Zeitpunkt die Guénégaud-Straße war ...“

Diese Inschrift suggerierte, dass die in Realzeit übertragenen Videobilder auf den Monitoren von Videobändern stammten, und diese zeitliche Vortäuschung wurde zusätzlich durch die Aufstellung einer normalen und einer Stechuhr im Galerieraum unterstrichen. Der so „historisierte“/„archäologisierte“ Alltag erhielt durch diesen unaufdringlichen Eingriff eine implizite „Patina“, die der Künstler durch das Ausstellen von Gegenständen aus den Mülltonnen der Rue Guénégaud auch materiell hervorhob.

Ein zweiter Teil des Projektes bestand aus einer CC-Videoverbindung zwischen der gleichen Galerie Germain in die Rue Guénégaud und der nahe gelegenen Galerie Stadler in die Rue de Seine; dadurch entstand ein Kommunikationsraum für die Besucher, die sich an beiden Ausstellungsorten befanden.³⁰²

Die Lenkung der Aufmerksamkeit des Publikums auf Forests „elektronische Autopsie der Gegenwart“ wurde in dieser wichtigen Arbeit direkt mit seiner inzwischen programmatisch formulierten „Esthétique de la Communication“ verbunden. Die darin enthaltene Umkehr des „Innen“ und „Außen“ im realen und übertragenen Sinne³⁰³ enthielt bereits die hintergründige Anspielung auf das demokratisierende Potenzial der („Massen-“)Mediennutzung, wie es im nächsten Jahr im Rahmen der XII. Biennale von São Paulo in Brasilien in Form eines intelligenten politischen Appells demonstriert werden sollte:

In einem Land, das seit 1964/68 unter militärischer Diktatur lebte, benutzte Forest seine eigene Künstlerrolle und den „Vorwand“ der Kunst im Rahmen einer international angesehenen Manifestation, um nicht nur in die Öffentlichkeit zu treten, sondern vor allem die (oppositions- und freiwillige) Öffentlichkeit für eine politische Aufforderung zur (Medien-)Demokratie zu „instrumentalisieren“. Das Gesamtprojekt enthielt mehrere Interventionen und „Animationen“. Im Ausstellungsraum wurden zunächst zwölf Telefonleitungen installiert, die es den Menschen aus allen Teilen Brasiliens ermöglichten, bis zu zwei Minuten lang ihre Botschaften auszusprechen, und die über Verstärker und Lautsprecher vor Ort zu hören waren (über Zeitschriftenannoncen, Radio und Fernsehen wurden die Menschen über diese Möglichkeit vorher unterrichtet). Ähnliches wurde auch in Form von Briefbotschaften ermöglicht, indem die per Post eingetroffenen Botschaften auf der Informationstafel der Biennale ausgestellt wurden.

Schließlich gehörte zu dem Projekt auch eine Reihe von Radio- und Fernsehübertragungen, die die Öffentlichkeit zu den verschiedenen interaktiven Events einluden oder zur Teilnahme daran veranlassten; darunter eine Aktion, die ca. 300 Taxifahrer zu einem Wettrennen durch die Stadt bewegte, oder eine andere mit dem Titel „The White invades the City“, welche die Passanten im Zentrum von São Paulo dazu brachte, den Verkehr für zwei Stunden lahm zu legen, und die sogar die Verhaftung des Künstlers durch das D.O.P.S. (Department of the political police) provozierte. Fred Forest unterstrich den Unterschied zwischen diesen Aktionen und den äußerlich vergleichbaren Kunstwerken und politischen Aufforderungen der Situationisten oder der Künstler wie Daniel Buren und Hans Haacke. Die eingreifende, reale Macht von Massenmedien wie der Zeitschrift, dem Telefon, Radio oder Fernsehen wurde nicht durch „Vermittler“ oder „Programmveranstalter“, auch nicht durch den Künstler selbst „gefiltert“, sondern sie wurde für eine begrenzte Zeitdauer tatsächlich „demokratisiert“, indem die Botschaften ohne Zensur und Zäsur der breiten Öffentlichkeit übermittelt werden konnten.

Im Oktober 1973 führte Forest auch eine CC-Videoinstallation durch, die mit Hilfe der

Telekommunikationsmedien wiederum die Biennale in einem breiteren gesellschaftlichen Zusammenhang erscheinen ließ: Zuvor wurden in den Zeitungen Annoncen mit Telefonnummern veröffentlicht, die Menschen aus ganz Brasilien anrufen konnten, um dort ihre freie Meinung zu äußern. Auf dem Ausstellungsgelände der Biennale wurden sechs bzw. zwölf Telefone aufgebaut, die den Kontakt zwischen den Anrufern und den Ausstellungsbesuchern vor Ort ermöglichten. Die eingehenden Telefongespräche aus ganz Brasilien wurden vor Ort verstärkt und öffentlich hörbar gemacht. Täglich luden große Tageszeitungen, Radiosender und der Fernsehsender „O Globo“ dazu ein, anzurufen. Jeder Anrufer hatte zwei Minuten Sprechzeit. In der Folge riefen Zeitungen zu öffentlichkeitswirksamen interaktiven Einzelaktionen auf.

Eine CC-Videokamera nahm zudem die Telefonreihe auf und übertrug das LiveBild auf in anderen Räumen verteilte Monitore. Ein Operateur zoomte mit dieser Kamera auf die Einzelpersonen, wenn sie das Telefon betätigten. Schließlich führte Forest vom 10. bis 23. Dezember 1973 in Zusammenarbeit mit der Galerie Portal in São Paulo eine weitere CC-Videoinstallation/„-Animation“ mit dem Titel „Le petit musée de la consommation“ aus: Die Arbeit, die der Künstler als „die Autopsie und elektro-soziologische Analyse der Augusta-Straße“ beschrieb, setzte sich aus 60 Farbfernsehern und einer CC-Videokamera zusammen, die die Augusta-Straße (eine belebte Einkaufsstraße) erfasste und ihre LiveBilder auf sechzig in der Galerie aufgestellte Monitore übertrug. In sieben Schaufenstern wurden zusätzlich Objekte ausgestellt, die von den Händlern der Straße entliehen worden waren – ein Projekt, das formaltechnisch auch auf die zuvor beschriebene „L'Archéologie du présent“ (1973) zurückzuführen ist.

Forest sorgte zwei Jahre später aus eigener Initiative und ohne offizielle Festivaleinladung für eine Neuauflage von Aktionen aus dem Jahr 1973. Unter dem Titel „Biennale des Années 2000“ führte er mit Hilfe des MAC – Museu de Arte Contemporânea in São Paulo eine utopisch-kritische Biennale durch, die parallel zur offiziellen XIII. Biennale von São Paulo lief und noch mehr Aufmerksamkeit und Medienpräsenz nach sich zog als seine Aktionen von 1973.

Wenige Wochen nach „Le petit musée de la consommation“ führte Fred Forest auf Einladung von Jorge Glusberg und „cayc“ in Buenos Aires in Argentinien eine weitere CC-Videoinstallation mit dem Titel „Autoperception électronique“ aus (Januar 1974): Im Galerieraum war ein kreisrunder Bereich abgegrenzt, an dessen Rand ein Fernsehmonitor stand, der das LiveBild einer angeschlossenen CC-Videokamera übertrug. Wenn der Besucher den Kreis betrat, sah er sein eigenes Bild auf dem Monitor, das er den Anweisungen einer Laufschrift folgend mit einer zur Verfügung stehenden Polaroid-Kamera festhalten konnte. Der Besucher erhielt eine speziell angefertigte Lochkarte mit der Aufschrift „Autoperception électronique“, die er mit Hilfe einer Stechuhr abstempeln und auf welcher er sein Polaroid-Bild aufkleben konnte. Die Transformation einer Ausgangsinformation von einem zum anderen „Echtzeitmedium“, wie es Forest hier demonstrierte, weist Ähnlichkeiten mit der „Media Transient“-Arbeitsgruppe von Dieter Froese (D/USA) auf, die oben besprochen worden ist.

1974 gründete Fred Forest zusammen mit Jean-Paul Thénot (Psycho-Soziologe) und Hervé Fischer (Soziologe und Philosoph) das Collectif d'art Sociologique, das seitdem an mehreren Ausstellungen mit eigenen Projekten teilnahm und eine Reihe von Publikationen zu diesem Problemkomplex veröffentlichte. Forest realisierte in den kommenden Jahren einige weitere CC-Videoinstallationen in Schweden und Deutschland, die sich auf innovative und eingreifende Art und Weise mit der medialen Öffentlichkeit und Kommunikation auseinandersetzen; im

nächsten Kapitel werden Projekte aus den achtziger und neunziger Jahren besprochen und ein Fazit von der Gesamtleistung von Fred Forest gezogen.

Belgien und Niederlande

Nyst, Ben, Vandeloise, Pineau, Boezem, Schweizer, Lizène, Heyrman (Dr. Hugo), „Video Heads“

Um 1970 ergab sich für die Künstler in Belgien und Holland die Gelegenheit, ihre ersten Videoprojekte – auch CC-Videoinstallationen – zu entwerfen und zu realisieren. Zur gleichen Zeit gründeten Hugo Heyrman, Chris Goyvaerts, Kris Eckhard und andere die „Artworker Foundation“, eine Organisation zur Unterstützung der Künstler, die mit Film – auch Video – arbeiteten, ohne jedoch tatsächlich Videoarbeiten realisiert zu haben. 1971 wurde in Antwerpen „Continental Video“ ins Leben gerufen.³⁰⁴

Im vorwiegend französischsprachigen Teil Belgiens Valonien mit seinem Zentrum Lüttich versammelten sich bereits zu dieser Zeit einige Künstler, die sich für die neuen reproduktionstechnischen Medien interessierten und von der günstigen geographischen Lage ihrer Stadt profitierten und wichtige Kontakte sowohl mit Paris als auch z. B. mit dem nicht weit entfernten Düsseldorf knüpften. Jacques Charlier lernte 1970 Gerry Schum kennen, der bereits im April 1969 in Düsseldorf die weltweit erste „Videogalerie“ gegründet hatte.³⁰⁵

Charlier unterbreitete Schum den Vorschlag, eine vergleichbare Präsentation mit belgischen Künstlern zu realisieren, aus dem Aufführungen in Anvers und auf der Biennale von Paris 1971 hervorgingen.³⁰⁶ Die zunächst mit einer 16-mm-Filmkamera registrierten künstlerischen Aktionen wurden jedoch nicht wie ursprünglich geplant auf Videobänder übertragen, sondern aufgrund des Mangels an Videoausrüstung als Filmprojektionen präsentiert.

Vom 10. bis 14. November 1971 erfolgte die erste echte Manifestation der „Videokunst“ in Belgien: Guy Jungblut, der Inhaber der Galerie und heutigen Edition „Yellow Now“ in Lüttich, organisierte die internationale Ausstellung mit dem bezeichnenden Titel „Propositions d’artistes pour circuit fermé de télévision“. In einem an die Künstler adressierten Rundschreiben vom 1. September 1971 teilte der Veranstalter die Teilnahmebedingungen einschließlich der technischen Gegebenheiten und konzeptionellen Einschränkungen mit. Als Rahmen für die Ausstellungsbeiträge diente ein 15 m² großer Galerieraum, der für das Publikum unzugänglich bleiben sollte. Dort stand eine CC-Videokamera zur Verfügung, die das jeweilige Installationsensemble oder eine Aufführung direkt auf einen angeschlossenen Fernsehmonitor außerhalb der Galerie übertragen sollte. Den Künstlern stand eine fünfköpfige Mannschaft für die technische Unterstützung zur Verfügung. Als einzige formale Einschränkung wurden die ohnehin mit den zeitlichen, räumlichen und infrastrukturellen Gegebenheiten nicht verträglichen „megalomanischen Tendenzen“ genannt. Die Künstler wurden dazu aufgefordert, ihre Vorschläge zum Thema Informationsprozesse im Allgemeinen oder auch unter Verwendung des zur Verfügung gestellten CC-Videosystems an die Galerie zu schicken. Schließlich wurde ihnen versichert, dass es keine registrierten und verkaufbaren Dokumente der Manifestation geben würde.

Über sechzig Künstler sandten ihre Installations- bzw. Performance-Vorschläge ein, von denen ein Großteil während der kurzen Ausstellungsdauer auch realisiert wurde. Die Gesamtliste der Beteiligten zeugt vom ausgesprochen internationalen Charakter der Manifestation und

von einer beträchtlichen Zahl bedeutender europäischer und amerikanischer Künstler:

D. Albrecht (D), Alkema-Frieze (F), M. Alocco (F), G. Altorjay (H), B. Amiard (F), E. Andersen (DK), W. Aue (D), N. Barbieri (I), Barlice (B), A. Barnoin (F), Ben (F), D. Biga (F), M. Boezem (NL), Ch. Boltanski (F), B. Borgeaud (F), N. Cagnone (I), C.-D. Unal (F), J. Charlier (B), Ph. Chartron (F), F. Clement (F), D. Rocha (F), R. de Boeck (B), E. Dietman, O. Dressler (D), J.-F. Dubreuil (F), H. Eykelboom (NL), J. Fremont (F), J. Gerz (D/F), L. Giaccari (I), D. Graham (USA), K. Groh (PI/D), G. Guben, E. Hagen (D), H. Heyrman (B), K. H. Hödicke (D), D. Huebler (USA), H. Koetsier (NL), J. Le Gac (F), B. und M. Leisgen, Lemerre (F), J. LePage (F), J. Lizène (B), B. Löbach (D), U. Locatelli (I), G. C. Maud, Nagasawa (J), G. Niccolai (F), L. Novak (H), J.-L. Nyst (B), G. Pane (F), T. Peiter (D), J. Pineau (F), M. Poirier (B), J. Rahn (D), A. Rainer (A), J.-P. Ransonnet (B), F. Ravedone (I), D. Reick (D), W. E. Richartz (D), M. Roquet (B), Sarkis (F), L. Schöröpfer (D), M. Schwankl, M. v. Schwind (B), J. Sejr (DK), W. L. Sørensen (DK), A. Spatola (F), D. Steiger, P. Stembera (CZ), F. Tesseraud (F), J.-P. Thenot (F), Ch. Tobas (F), G. Trommer, A. Trotta (I), T. Ulrichs (D), P. Valentiner (F), G. Vandeloise (B), R. van de Berghe (B).

Jacques Louis Nyst (1942–1996), ein Pionier der belgischen Videokunst, präsentierte zwei Arbeiten: eine CC-Videoperformance und eine CC-Videoinstallation. Das erste Konzept sah die LiveVideoübertragung eines ebenso rituellen und hochsymbolischen wie alltäglichen Aktes vor: Der Künstler trank langsam ein Glas Wasser – eine Aktion, die zum Statement über die Unvereinbarkeit der realen und virtuellen Bildebene verstanden werden soll.³⁰⁷ Das zweite Konzept sah das Filmen eines rosafarbenen Tintenlöschers vor, so lange bis er trocken wird, und das Beobachten dieses visuell ansprechenden und inofgedessen aus der Sicht des Künstlers auch psychologisch wirksamen Prozesses.

Der französische Künstler Ben unterbreitete gleich mehrere Alternativvorschläge: „La vie la nuit“ zeigte einen ausgeleuchteten und geheizten und durch die CC-Videokamera überwachten Ausstellungsraum mit einer darin aufgestellten Matratze. Auf der Fassade der Galerie sollte der folgende Text angebracht werden: „Je fais l’amour gratuitement avec tous ceux qui me plaisent“. Das LiveBild des Geschehens im ansonsten für das Publikum unzugänglichen Raum sollte auf den Monitor auf die Straße übertragen werden. Im Fall, dass Polizei einträte, sollte die CC-Übertragung vorübergehend zensiert werden. „Deux femmes nues“ bestand darin, dass zwei „sehr hübsche“ Mädchen den ganzen Tag (bzw. 4 Stunden) nackt im für das Publikum unzugänglichen Ausstellungsraum verweilten.

Des Weiteren wurde ein Hungerstreik von 5 Personen vorgesehen, die in der Galerie so lange verharren sollten, bis der König Belgiens, Baudoin, zu ihnen kommt und sie anspricht; weiterhin wurde eine in einer Lokalzeitung anzukündigende Aktion vorgeschlagen, in der ein Zahnarzt im Ausstellungsraum kostenlos die Patienten behandeln sollte, und auch zwei weitere CC-Videoinstallationen mit dem Einsatz von Inschriften: Eine auf dem Boden liegende CC-Videokamera sollte eine Badewanne im Ausstellungsraum aufnehmen, wobei draußen neben dem LiveMonitorbild die Schriftansage: „Rentrez chez vous vous laver“ angebracht werden sollte. Außerdem sollten alternativ vier Ratten in einen Schrank im Ausstellungsraum gesetzt werden, während außen die folgende Inschrift stehen sollte: „L’Espèce humaine doit disparaître, bientôt nous vous succéderons.“ Und schließlich war eine auf dem Boden liegende CC-Videokamera vorgesehen, die einen ebenfalls dort liegenden Mann und eine lebendige oder ausgestopfte

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Ratte aufnehmen und dieses LiveBild nach außen übertragen sollte.

Innerhalb der „engen“ Vorgaben des geschlossenen Fernsehübertragungssystems zeigten die Künstler – wie die drei bereits erwähnten unter Beweis stellen – eine immense inhaltliche Spannweite der CC-Videoinstallationen, die auch eine Vielzahl grundlegender formaler und technischer Lösungen mit einschloss. Guy Vandeloise (B) schlug eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Le Triomphe de l'égó“ vor, die aus der einfachen Gegenüberstellung einer CC-Videokamera mit einem angeschlossenen Fernsehmonitor bestehen sollte.

Die gleichzeitige Demonstration der visuellen und auditiven Rückkopplung gehört ohne Zweifel zu den grundlegenden Möglichkeiten der angewandten Technik, die zum zentralen Element im künstlerischen Gebrauch werden sollte. Das Projekt von J. Pineau (F) mit dem Titel „Retransmission de la TV belge/éclatement du circuit fermé“ beinhaltete einen Fernseher mit aktuellem Fernsehprogramm, das von einer CC-Videokamera aufgenommen und auf einen zweiten, zur Straße gerichteten Fernsehmonitor übertragen wurde. Diese Bilder wurden manipuliert, indem die Kamera einoder ausgeschaltet wurde. Das Publikum sah draußen dieses LiveAusgangsbild, an dem die Aufschrift „circuit fermé“ angebracht worden war.

Auch die internationalen Teilnehmer wie Marinus Boezem (NL), der bereits in Schums „Fernsehgalerie“ vertreten war, entschieden sich für ein grundlegendes, in den folgenden Jahren und Jahrzehnten oft variiertes Installationskonzept: In Boezems „Space Experience“ sollte sich eine CC-Videokamera an der Scheuerleiste entlangbewegen, danach entlang der Linie zwischen Decke und Wand und schließlich entlang der Linie zwischen Boden und Wand (im Abstand von 50 cm). Das Publikum sollte nur aufgrund von LiveVideobildern die Disposition des Gesamttraumes erraten.

Im Projekt von Helmut Schweizer (D) hatten vier im Ausstellungsraum eingeschlossene Personen die Aufgabe, eine Blumenvase unter Zuhilfenahme des CC-Videosystems aus dem Innenraum ins Freie zu transportieren. Vier Mitwirkende sollten versuchen, die für die Außenstehenden durch das LiveMonitorbild verfügbaren Informationen über die Blumenvase möglichst zu erweitern, indem sie jene nacheinander mit einer CC-Videokamera aufnehmen.

Dan Graham (USA) führte schließlich eine seiner frühesten CC-Videoperformances, „TV Camera/Monitor Performance“ (1970) durch, in der er mit einer CC-Videokamera in den Händen, in Augenhöhe der Betrachter liegend, von einer zur anderen Seite des Raumes rollte und die dadurch entstehenden Bilder auf einen Monitor übertragen ließ (vgl. oben).

Die Ausstellung „Propositions d'artistes pour circuit fermé de télévision“ hatte keine direkten Nachfolger im Sinne der Förderung von künstlerischen Experimenten mit der Medientechnologie. In Belgien sind jedoch spätestens seitdem die ungewöhnlichen, öffentliche wie private Räume gleichermaßen einbeziehenden Gruppenausstellungen zu einer landesspezifischen, international geschätzten Tradition geworden.³⁰⁸

Trotz oder wegen aller technologischen und raum/zeitlichen Einschränkungen gelang es Guy Jungblut, mit seinem präzisen und zugleich flexiblen Konzept eine Reihe anregender CC-Videoinstallationen von zahlreichen belgischen und internationalen Künstlern „herauszulocken“, die nicht nur zu den Pionierleistungen ihrer Art zählen, sondern unabhängig davon durch ihre künstlerische Qualität überzeugen konnten. Während das Insistieren auf dem einfachsten CC-Videoverhältnis zwischen einer CC-Videokamera und einem CC-Monitor vor allem auf den Umstand zurückzuführen ist, dass der Veranstalter über keinerlei finanzielle Mittel für den Erwerb zahlreicher und damals noch teurer Videobänder verfügte (Jungblut 2002), blieb diese

„Notlösung“ im Einklang mit der Absicht Jungbluts, parallel dazu „dem Überlegungsfeld eine strenge Begrenzung“ vorzuschreiben (Ankündigung der Galerie vom 01.09./12.11.1971), also auch dem damals in den wichtigen Ausstellungen vorherrschenden, oft humorlosen Konzeptualismus eine Alternative anzubieten, die dem besonders „leichten“ und humorvollen Esprit von Lüttich entsprach.

Einer der Künstler, der diese aus handwerklichem Können, subversivem Wollen, Medienkritik und -neugierde zusammengesetzte Mischung nach wie vor besonders gut verkörpert, ist Jacques Lizène (geb. 1946): Der Lütticher konzipierte und realisierte die meisten (15) Installationsvorschläge für die frühe „Closed Circuit“-Schau in der Galerie „Yellow Now“. Die intensive Auseinandersetzung des 25-jährigen Künstlers mit den Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung der dazugehörigen Technologie erfolgte in einer äußerst fruchtbaren Schaffensperiode mit gut zwei Dutzend konzipierter oder auch realisierter CC-Videoinstallationen. Einige seiner Projekte für „Yellow Now“ gehören zu den ersten fundamentalen Recherchen dieser Art, die in den anderen Teilen der Welt meistens später (wenn auch unabhängig) wieder aufgegriffen wurden. Lizènes Projektvorschlag für „Yellow Now“ Nr. 10/a sah zum Beispiel ein gegenseitiges „Abscannen“ eines Mannes und einer Frau mittels einer CC-Videokamera vor – eine Idee, die Dan Graham in seiner Filminstallation mit zwei 16-mm-Farbfilmern, „Body Press“ (1970/1972), realisierte,³⁰⁹ die CC-Videoinstallation Nr. 13 sah die Überlagerung einer persönlichen Videobotschaft mit dem aktuellen Fernsehprogramm vor: Eine CC-Videokamera sollte einen Fernseher filmen, auf dem das aktuelle Fernsehprogramm läuft. Zwischen der CC-Videokamera und dem Fernseher sollte eine Glasscheibe angebracht werden, welche die folgende Aufschrift trägt:

„La situation humaine d'une manière générale étant ce qu'elle est [...] je ne procréerai pas.“ (Da die allgemeine Situation des Menschen so ist, wie sie ist [...] werde ich mich nicht fortpflanzen.)

In einem Monitor sollte man das aktuelle Fernsehprogramm mit der genannten Aufschrift überlagert sehen.

Zu der Beschäftigung mit dem Verhältnis des Medialen zum Persönlichen – „Körperlichen“ wie „Geistigen“ – kam eine ebenso grundlegende Idee im Projektvorschlag Nr. 15, in der der „Empfindungsstrang“ der Videokamera „abgetastet“ und exponiert wurde: Eine CC-Videokamera sollte für eine Minute eine starke Lichtquelle aufnehmen und anschließend für vier Minuten den folgenden Text: „La caméra a filmé une forte source de lumière pendant une minute“. Dieser Text sollte mit dem Nachbild der Vidicon-Aufnahmeröhre (das durch die Aufnahme der Lichtquelle entstanden ist) überlagert werden.

Mehrere Projektvorschläge wurden – wie bereits der zuletzt erwähnte – durch die Gegenüberoder Nebeneinanderstellung von geschriebenen konzeptionellen Anweisungen und ihren Ausführungen mit Hilfe des CC-Videosystems bestimmt:

„Sculpture‘ réalisée avec la caméra et intervenant sur la lecture d'un message“ zum Beispiel sah eine CC-Videokamera vor, die eine an der Wand angebrachte Nachricht aufnimmt. Nach

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

einiger Zeit wird sie 20 cm weiter entfernt aufgestellt, dann in einer Entfernung von 30, 40, 50, 60, 70 cm, dann 1 m entfernt, 1,20, 1,40, 1,60, 1,80, 2,10 und schließlich 2,30 m. Die Nachricht selbst ist eine französische Version dieser Beschreibung.

Solche CC-Videoinstallationen und -Performances weisen einen Demonstrationscharakter auf im Sinne von meditativen, humorvollen, dezenten oder auch komplexen Hinweisen auf die Besonderheiten, die aus der unmittelbaren Konfrontation von realen und medialen Realitätswahrnehmungen resultieren.

Eine weitere Gruppe von Lizènes CC-Projektvorschlägen für die „Yellow Now“-Galerie 1971 bilden einige Arbeiten, die sich mit bildhaften „Angleichungen“ beschäftigten, die aus einfachen mechanischen Verschiebungen oder Umdrehungen von CC-Videokameras und -Monitoren hervorgehen. Auch das Verhältnis der durch die LiveKamera erfassten Person zu ihrem gleichzeitigen Monitorbild durch unterschiedliche Kameraeinstellungen gehört zu dieser Gruppe von Arbeiten: In der CC-Videoinstallation/-Performance mit dem Titel „Reduction d'espace“ nimmt z. B. eine CC-Videokamera ein Vollbild einer stehenden Person auf; anschließend wird der Blickwinkel der Kamera verkleinert, und die Person geht leicht in die Knie, um noch vollständig ins Bild zu passen. Dieser Prozess wird immer weiter getrieben, so dass die Person sich erst hinknien und dann immer weiter zusammenkauern muss. Die ansonsten nicht zuletzt durch ihre humorvolle Aufmachung als dezent und unaufdringlich empfundene hintergründige Medienkritik kam in dieser Arbeit als Parodie eindeutig zum Vorschein.

Zur „Angleichungsgruppe“ gehören des Weiteren die CC-Videoinstallationen „Sculpture vidéo nulle pour circuit fermé TV“ de 1971 (et un remake d'après un projet de 1971 [desin 1993]) (nicht realisiert), „Sculpture-vidéo nulle pour circuit fermé TV“ (Galerie Yellow Now, Lüttich, November 1971) oder „Projet 1971 pour circuit fermé T.V. et adaptation de 1979 pour un magnétoscope en plus“, 1971/1979/1993 (MUHKA, Anvers 1993) (vgl. den Materialeil/DVD).

Unter dem Titel „A.G.C.T., filmer tous les visages humains“ (Sculpture Génétique) stellte Lizène in der Neuen Galerie in Aachen 1972 eine CC-Videoinstallation aus, die einen Monitor verwendete, dessen untere Hälfte mit einer Fotografie der unteren Hälfte eines Gesichtes beklebt war. Eine auf dem Fernseher aufgestellte Überwachungskamera nahm die Augenpartie des davor befindlichen Besuchers auf und transportierte dieses LiveBild auf den Bildschirm. Auf dieser Weise entstand ein neues Gesicht in Form einer zweiteiligen Collage – ein fast spielerisch präsentiertes, jedoch wesentliches Potenzial des elektronischen Mediums, das zeitgleich Shirley und Wendy Clarke in New York, David Cort und die anderen „Videopioniere“ aus den USA ebenfalls künstlerisch untersuchten.

Die Titel einiger CC-Videoinstallationsvorschläge wie „Tentative d'échapper à la surveillance d'une caméra“ (Fluchtversuch von einer Überwachungskamera) oder „Tentative de domptage de caméra“ (Versuch, eine Kamera zu bändigen) deuten auf die künstlerische Auseinandersetzung Lizènes mit einem weiteren, im Kontext der CC-Videoinstallationen besonders relevanten thematischen Aspekt hin: dem der Datenerfassung und -kontrolle. Die beiden Arbeiten wurden 1971 konzipiert und 1974 an der RTC in Lüttich nur mit einem Videoband dokumentiert. Im gleichen Jahr konzipierte der Künstler „Tourniquet T.V.“ – eine ebenfalls nicht realisierte karussellähnliche Konstruktion, die eine CC-Videokamera und zwei Kontrollmonitore trägt: Schöbe der Teilnehmer das Karussell, würde er seine von einer CC-Videokamera aufgenommene LiveRückenansicht auf einem Monitor sehen, den er natürlich nie erreichen könnte, wenn

er „im Bild“ bleiben wollte.

Eine weitere unausgeführte CC-Installation von 1980 erreichte nicht nur mit ihrem Titel „Ballet d’amour“ eine – fast poetische – Qualität, bedenkt man ihren grotesk-parodistischen Charakter: Der Abschluss einer (Inter)Aktion zwischen Lizène und den Fernsehzuschauern wäre durch einen „Liebestanz“ zwischen der Überwachungskamera und einem Wasserwerfer der Polizei beendet worden; die schwenkende CC-Videokamera sollte mit Wasser aus dem „schwenkenden“ Wasserwerfer beschossen werden.³¹⁰

Lizènes Parodie widmet sich – so amüsant und unterhaltsam sie im Einzelnen auch sein mag – durchgehend „seriösen“ Themen, deren wichtigsten Antrieb eine konsequente, künstlerisch gelebte Medien- und Gesellschaftskritik darstellt. Der Kunst werden jedoch keineswegs „magische Kräfte“ beigemessen: Eher als irrelevant und steril wird sie qualifiziert, ohne dadurch „abqualifiziert“ zu werden; der künstlerische Eingriff von Jacques Lizène richtet sich eben gegen die pro-kreative Repression (Marcuse), die die Grundlagen der Gesellschaft und „der“ Kunst gleichermaßen erzeugt – ein *circulus vitiosus*, in dem der belgische Künstler seinem durchaus „existenzialistischen“ künstlerischen Ansatz gleichwohl mit Distanz und Selbstironie begegnet. Lizène bezeichnete sich Anfang der neunziger Jahre als „Artiste de la médiocrité“ (1966), „comme art d’attitude“ (1965), „petit maître Liègeois de la seconde moitié du XX^e siècle“ (1970), „auteur de Remakes par position artistique drôle“ (1971– 1980).³¹¹ Die Nichtigkeit, „la nulle“, ist das „Substantiv“, das für Lizène das Resultat jeglicher medialer Übertragungen der Realität wohl am besten umschreibt: „Sculpture-nulle. Project pour une photocopieuse, une TV., et une caméra en circuit fermé“ (1975–1986; nicht realisiert), „Installation vidé-nulle pour un salon d’art Lizèzien“ (Beunord, Paris, Beaubourg 1990) oder auch „Peinture et Circuit Fermé TV“ (1971/84/85) – alle diese CC-Videoprojekte demonstrieren zum Teil absurde mediale Übertragungsmöglichkeiten, deren „Ziel-“ und Ausgangsmaterial um eine immer umfassendere „nullité“ zu kreisen schien.

Hugo Heyrman alias Doctor Hugo³¹² aus Antwerpen begann seine künstlerische Laufbahn als Maler; bereits 1971 realisierte er in der Galerie „Yellow Now“ eine CC-Videoperformance mit dem Titel „Daily Mirror (Frontpages)“, die die LiveVideoübertragung als Teil eines umfassenderen massenmedienkritischen Konzeptes erscheinen ließ: Im ursprünglichen Konzept sollten aktuelle Titelseiten des „Daily Mirror“ zwischen dem 11.08 und dem 04.09.1971 abfotografiert und an die Galerie geschickt und nacheinander über CC-Videosystem übertragen werden. Gleichzeitig sollten zwei Sprecher den dazugehörigen Text lesen. Während der Gesamtdauer von etwa einer Stunde sollten sowohl die Gesamtansicht der jeweiligen Titelseite als auch ihre Details gezeigt werden. In der Realisation wurden schließlich sieben Titelseiten (eine Woche) als ein Video-Loop präsentiert. Unter dem Titel „Daily Mirror: TV-project“ veröffentlichte der Künstler 1972 in der von ihm selbst herausgegebenen Avantgarde-Zeitschrift „Artworker Star“ (seit 1971) ein etwas modifiziertes CC-Videoinstallationsprojekt, das die Installation einer Überwachungskamera in der Innenstadt Antwerpens vorsah: Die CC-Farbvideokamera sollte Tag und Nacht durch automatische Zooms die sich auf der Straße befindenden Menschen im Gespräch aufnehmen und zeitgleich Bild und Ton auf einen oder mehrere Monitore übertragen.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Zur Analyse der Auswirkung von Massenmedien wie Zeitschrift oder Fernsehen auf die öffentliche (Selbst)Wahrnehmung erwies sich, durch den direkten Einsatz von CC-Videokamera und -Monitor, insbesondere das Konzept von 1972 als geeignet: Die automatische „Einblendung“ und Zurschaustellung von anonymen Gesichtern aus der Masse der Straßenpassanten und insbesondere auch von Inhalten ihrer Gespräche reflektierte kritisch die Willkür der alltäglichen „Geschichtsschreibung“, wie sie üblicherweise in der „Yellow Press“ und anderen Massenmedien konstruiert wird.

Zwischen 1970 und 1973 unternahm Heyrman eine „Continental Video & Film Tour“ mit der Präsentation seines „Mobile Museum for Modern Media“. Dieses „Museum“ bestand aus einem „Ü-Wagen“ mit einer kompletten Video- und Filmapparatur – Aufnahme- und Wiedergabestudios mit CC-Videokameras, -Projektor etc.³¹³ Die Tour startete am 31. März 1973 vor dem International Cultural Centrum (ICC) Royal Palace, Meir in Antwerpen und führte zu mehreren Vorführungsstationen in Belgien, Frankreich und Deutschland.³¹⁴

Die frühen künstlerischen audiovisuellen Experimente von Hugo Heyrman und nicht zuletzt seine CC-Videoinstallationen sind auch als Ausgangsbasis seiner späteren Projekte anzusehen. Bis heute beschäftigt sich der belgische Künstler mit der Relevanz der „mind zone of virtualization where distances and geografic locations are synesthetically crossed“ (ebd.), einem transdisziplinären Problemkomplex, der sich seit 1995 in seinem fortlaufenden Projekt mit dem Titel „Museums of the Mind“ als eine Art virtuelles Museumsprojekt über die Zukunft der Sinne zur verwirklichen begann (vgl. Heyrman URL).

Im Zusammenhang mit der frühen Entwicklung der experimentellen Film- und Medienkunst in Belgien und Europa allgemein ist an dieser Stelle noch das Knokke Film Festival (Knokkele-Zoute) zu nennen und insbesondere die von Gerald O’Grady auf Einladung von Jacques Ledoux, dem Direktor des Königlichen Belgischen Filmarchivs in Knokke Heist organisierte Ausstellung „The Experimental 5 Video Exhibit“ (26.12.1973–05.01.1974). Es war die erste Gruppenausstellung von kanadischen und amerikanischen „Videokünstlern“ in Europa unter Beteiligung von Nam June Paik, Shirley und Wendy Clarke, Stan Vanderbeek, Ed Emshwiller, Peter Campus und Woody und Steina Vasulka.³¹⁵

Einige Wochen später fand die ebenfalls von O’Grady mit organisierte Konferenz über „Videokunst“, „Open Circuits: The Future of Television“ im Museum of Modern Art in New York statt (vgl. oben).³¹⁶

Die Gründe für die vermeintliche Zeitverzögerung in der Akzeptanz des Mediums Video in den Niederlanden fand Rob Perrée noch Ende der achtziger Jahre in einer dort vorherrschenden technologieängstlichen Haltung, ja auch in einer kalvinistischen Bodenständigkeit und Zurückhaltung. Erst in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre erhielt demnach die „Videokunst“ den Rang einer künstlerischen „Bewegung“ (Perrée 1988, S. 8).

Nichtsdestotrotz verdienen die davor geleisteten künstlerischen Beiträge eine umso größere Aufmerksamkeit, denn sie leiteten, in der Regel bar jeglicher Vermarktungsstrategien, die

eigentliche Entwicklung der Video- und Medienkunst in diesem Land ein und blieben wie überall und so oft in der Geschichte der Kunst für eine lange Zeit vergessen. In dieser Hinsicht kann zwar der Einschätzung Perrées zugestimmt werden, wenn er Livinus van de Bundt, Miguel-Ángel Cárdenas und Raul Marroquin (geb. 1948) eine Art künstlerische „incidents“ nannte, „with the charm of the experiment, than products of a generally felt climate“ (ebd.). Wenn die Liste der Videopioniere in den Niederlanden durch die Gruppe „VideoHeads“ ergänzt wird und ebenso durch JCJ Vanderheyden und die frühen, vereinzelt Videoexperimente von Boezem (vgl. oben seine CC-Videoinstallation in der Ausstellung in der Galerie „Yellow Now“ in Lüttich von 1971), Brouwn, Dibbets, van Elk und einigen anderen, kann auch angesichts der neueren Forschungen³¹⁷ der Beginn der diesbezüglichen Historie auf das Jahr 1970 vordatiert werden.

René Coelho, von dem im nächsten Kapitel noch die Rede sein wird, leitete bereits 1968 in Eindhoven die Gruppe „The New Electric TV“, noch bevor Jack Moore mit einigen Künstler und Technikerfreunden sein Produktionsstudio „Video Heads“ in Melkweg in Amsterdam gestartet hat. Das Lijnbaanscentrum in Rotterdam und insbesondere auch die von Wim Beeren organisierte Ausstellung „Sonsbeek buiten de perken“/„Sonsbeek out of Bounds“ von 1971 sollen an dieser Stelle erwähnt werden. Diese Ausstellung bot u. a. dem Publikum die Möglichkeit, die Videokamera selbst zu manipulieren, also an den ersten CC-Videoinstallationen aktiv teilzunehmen. Im darauf folgenden Jahr gründeten Theo van der Aa und Ger van Dyck unter Mithilfe von Beeren in Maastricht das „Agora Studio“ (ab 1978 „Agora Foundation“), einen Ort für die Realisierung von künstlerischen Projekten mit Video und Informationszentrum zugleich (Perrée 2003, S. 53f.). In enger Zusammenarbeit mit der Jan van Eyck Akademie in der gleichen Stadt, insbesondere auch in den achziger Jahren, fungierte „Agora“ als ein wichtiger Katalysator für videobasierte künstlerische Arbeiten. Auch der „In Out Centre“ in Amsterdam und „Meatball“ in Haag (ab 1975 Kijkhuis) gehören zu den Institutionen in den Niederlanden, die bereits ab 1972 mit ihrer Aktivität begannen (vgl. ebd.).

„VideoHeads Theatre Troupe“ (Multimedia Arts Lab & Video Theater) versammelte seit 1970 eine größere Gruppe interessierter und engagierter Künstler und Techniker mit dem Ziel, als „a social video concentration for breaking through the anti-social home-centered effect of monolithic mass-communication“ künstlerisch und kommunikativ zu agieren.³¹⁸ Dem Kern der Gruppe gehörten neben dem Gründer Jack Moore auch Dan Foster, Dave Jones, Terry Doherty und Kit Galloway an. Der bekannteste Auftritt der Gruppe war die 1972 im Rahmenprogramm der Münchener Olympiade durchgeführte CC-Videoinstallation/Performance bzw. „Multimedia Theatre Piece“ (vgl. ebd.) unter Verwendung des Eidophor-Projektors am öffentlichen Ort, also mit der gleichen Technologie zur gleichen Zeit und am gleichen Ort wie Jacques Polieri in seiner oben angesprochenen CC-Videoinstallation.

Obwohl oder gerade weil die Zielsetzung von „VideoHeads“ nicht vordergründig die Herstellung von „art pieces“, sondern eher die Kreation von „replaceable models“ und neuen, technologisch, gesellschaftlich und kommunikationstechnisch relevanten Kontexten war, erfordert ihre Aktivität eine Erforschung und Neubewertung im kunsthistorischen Zusammenhang.³¹⁹ Die Videoausrüstung und Hilfe bei der Produktion erhielten von „VideoHeads“ u. a. Künstler der ersten Generation wie Nan Hoover oder Raul Marroquin und auch Cárdenas sowie viele andere.

Zweifellos war die Realzeitübertragung – der „geschlossene Kreis“ zwischen dem elektroni-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

schen Aufnahme- und Wiedergabegerät – die Eigenschaft, die als wesentlicher Bestandteil von vielen Konzepten für die Videobänder, -Performances und gelegentlich auch „-installationen“ der frühen siebziger Jahre in den Niederlanden angesehen werden muss. Miguel-Ángel Cárdenas ist ein Künstler kolumbianischen Ursprungs, der Anfang der siebziger Jahre in Amsterdam eine Gesellschaft mit dem Namen „Warming up, etc. etc. etc.“ gründete und dadurch auch seine eigenen künstlerischen Produktionen möglich machte. Seine CC-Videoinstallationen und -Performances der zweiten Hälfte der siebziger Jahre werden im nächsten Kapitel besprochen. Cárdenas Landsmann Raul Marroquin startete 1971, kurz nach dem Beginn seines Stipendiumaufenthaltes an der Jan van Eyck Art Akademie in Maastricht, das so genannte „Equipo Movimiento“, innerhalb dessen er zusammen mit seinen Studienkollegen die traditionellen Kunstwerke mit Hilfe von audiovisuellen Medien „rekonstruierte“ bzw. neu interpretierte – ein Verfahren, mit dem sich auch der damalige Dozent an der gleichen Kunstschule, JCJ Vanderheyden, zeit seines Schaffens auseinander setzte (vgl. unten). Insbesondere die damit verbundene Frage des „intellektuellen Eigentums“ und der „öffentlichen Domäne“ blieben seitdem ein tragendes Element der künstlerischen Auseinandersetzung von Raul Marroquin (vgl. die kommende Epoche).

Zu den ersten Künstlern, die mit dem Videomedium zu arbeiten begannen, gehört auch Livinus van de Bundt, der seine medialen Experimente mit dem Licht, verstanden als „live medium“, schon in den fünfziger Jahren begann (Boomgaard/Rutten [Hrsg.] 2003, S. 20 ff.). Livinus machte schon früh die Bekanntschaft von Nam June Paik und Karlheinz Stockhausen und erhielt 1970 in „Intermedia“ in Vancouver (vgl. oben) die erste Gelegenheit, mit Video zu arbeiten. Bislang ist es mir nicht gelungen, eine Dokumentation über eventuelle CC-Videoinstallationen des niederländischen Künstlers zu finden.³²⁰ Es bleibt weiterhin offen, ob und inwieweit auch weitere Künstler weltweit – möglicherweise auch parallel zu den „Vorreitern“ in den USA – ihren Beitrag zur Erkundung dieses künstlerischen Betätigungsfeldes geleistet haben: Dies zu untersuchen ist immer noch eine kunsthistorische Herausforderung, insbesondere auch im Hinblick auf die zahlreichen Frühexperimente von 1966 in Schweden (Sjolander/Wikstrom), Deutschland (B. Wood) usw.

Ein weiterer niederländischer „Medienkünstler“ der ersten Generation, JCJ Vanderheyden³²¹ (geb. 1928), realisierte den eigenen Angaben zufolge bereits 1969 die erste CC-Videoinstallation im Sinne einer experimentellen Anordnung. Vanderheyden gab 1967 die Malerei zugunsten des Video auf und lehrte bereits seit 1971 an der Jan van Eyck Akademie in Maastricht experimentelle Videografie. Karel Schampers beschrieb Vanderheydens künstlerische Präokkupation wie folgt:

“His chief preoccupation is ‘looking’ – observing and registering directly perceptible phenomena of light and space [...] he reduces his observations and visual experiences to their essence in his paintings [...] In JCJ van der Heyden’s work, the abstract form-idea and the image of reality overlap, as it were. They merge. In the resulting curious balance, the difference between illusion and reality is merely relative. JCJ van der Heyden’s presentation of reality is hard to understand; it

is quite different from what one is accustomed to. The image is totally new".
(Crouwel)

Es ist nur eine weitere logische Konsequenz dieses Zugangs, wenn man in Vanderheydens raumgreifenden Installationen mit Einbeziehung von Fotografien und gemalten Bildern die Reproduktion von „Las Meninas“ von D. Velázquez (1656) an einer nicht zu übersehenden Stelle wiederfindet („Simultaneous“, 1988). Vanderheydens Interesse an verschiedenen, auch simultanen Betrachtungsmomenten leitete seine intermedialen künstlerischen Experimente immer wieder auch in das Umfeld von CC-Videoinstallationen, wie es die Arbeiten von 1983, 1990 und 2001 zeigen, in denen zwei Monitore jeweils zwei unterschiedliche LiveVideobilder der Ausstellungsräume übertragen (vgl. Abb./DVD).

Hinzu kommt das wichtige Zeitelement der CC-Videoübertragung, wie Vanderheyden betont:

“If you record something and play it back immediately, what you are really doing is investigating the element of time, breaching its hegemony, its condition.” (Vanderheyden 2002 in: Boomgaard/Rutten [Hrsg.] 2003, S. 28)

1976 realisierte der seit 1956 in den Niederlanden lebende japanische Künstler Shinkichi Tajiri im Zuge seiner intermedialen Experimente die CC-Videoinstallation „3-Dimensional videoviewer“, in der er mit Hilfe von Spiegeln und einer Schwarz-Weiß-Videokamera ein stereoskopisches „(Selbst-)Beobachtungsvideosystem“ konstruierte.

Im April 1975 eröffnete die „Stichting De Appel“ in Amsterdam ihre Räume als einer der ersten Orte in Europa, die ausschließlich für zeitgebundene Kunstformen konzipiert wurden. Durch die Dokumentation zahlreicher dort ausgeführter Performances wurde diese von Wies Smals gegründete und geführte Institution aus heutiger Sicht ein für europäische Videoschaffende sehr wichtiger Ort, der sich mit der für die amerikanische Videokunst-Szene wichtigen, 1971 gegründeten „The Kitchen“ in New York vergleichen lässt. Im Gegensatz zu den Vereinigten Staaten wurde in Europa das Konzept und die Idee des Werks in den Vordergrund gestellt (vgl. Jappe 1993, S. 28 ff.). Die Ausführung, die technischen und formal-visuellen Fragen wurden im Vergleich zu den Amerikanern weniger berücksichtigt, so dass die Behauptung aufgestellt werden könnte, dass die Entwicklung auf diesem Gebiet eher durch die Beziehungen der „untypischen“ Vertreter in Europa und den USA initiiert wurde.

Österreich und Deutschland

Weibel, EXPORT, Kriesche, Skerbisch, Schilling, Bechtold, Pezold, Vostell, Kahlen, Gerz, Groh, Breloh, Böhmler, Ortlieb, Rosenbach

Die frühesten Anstöße für die künstlerische Erforschung der Möglichkeiten von CC-Videoinstallationen kamen in Europa zwar aus dem französischsprachigen Raum, sie wurden jedoch trotz ihres großen Entwicklungspotenzials eher ausnahmsweise realisiert und hatten nur selten einen großen Anteil an der Arbeit einzelner Künstler (Lizène, Forest). Eine allmähliche Veränderung dieser Situation und eine gewisse Systematik zeichnete sich bereits im Laufe der ersten Hälfte der siebziger Jahre im deutschsprachigen Raum ab. Die österreichischen Künstler spielten in dieser Hinsicht und auch in Bezug auf die Anfänge der Medienkunst in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Europa im Ganzen eine Vorreiterrolle. Die den medienkünstlerischen Praktiken vorausgegangenen Aktivitäten zeigten sich als fruchtbarer Nährboden für die späteren Entwicklungen: Die Malerei und Fotografie, der über die Grenzen Österreichs bekannte und einflussreiche Wiener Aktionismus³²² und die Performance sowie der Avantgardefilm/„Expanded Cinema“ mit der „Austrian Filmmakers Cooperative“ und Filmautoren wie Kurt Kren u. a. stellten bereits in den sechziger Jahren die traditionellen Mediendispositive, Kunst- und Repräsentationsauffassungen in Frage. Mit der Einführung elektronischer Medien in den Kunstbereich kam es zu einer zusätzlichen Radikalisierung der Fragestellungen.

„Als aktionistische Komponente bleibt in vielen frühen Videoperformances und Videodemonstrationen die Fixierung auf das Subjekt bzw. auf emanzipatorische Strategien gegenüber den entstehenden hegemonialen kulturellen Ansprüchen der Medien evident.“ (Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 30)

In ihrer Bewertung der Situation der sechziger Jahre spannte die Künstlerin VALIE EXPORT einen weiten Bogen vom „Expanded Cinema“ (ein Begriff, den auch G. Youngblood für den Titel seines berühmt gewordenen Buches von 1970 wählte) zur virtuellen Realität³²³ – eine vertretbare Position, wenn dieses Verhältnis nicht monokausal interpretiert und ein notwendiges historisches Zwischenglied eingeführt wird: die CC-Videoinstallationen, -demonstrationen und -Performances. Sie wurden inzwischen als „geradezu paradigmatische Konstellation[en]“ repräsentierten: beschrieben, die die frühen künstlerischen Videoexperimente

„[...] bereits diese einfache Anordnung führt die Aufspaltung des Realen durch das Medienbild vor Augen: die zeitgleiche Verdoppelung eines Vorganges und die Möglichkeit der Selbstbeobachtung mithilfe einer Medienoberfläche, die sich von der Wirklichkeit bereits abgespalten hat, über die bereits zum Zeitpunkt ihrer Übertragung oder Aufnahme verfügt werden kann (Feedback) [...] Dieses Dreiecksverhältnis von Kamera, BesucherIn und Monitor (Closed Circuit) beschreibt eine geradezu paradigmatische Konstellation der frühen Videoprojekte, die einen medientechnisch generierten Wahrnehmungsraum schafft, einen Medienraum, der als Verschaltung von Wahrnehmungs-, Bedeutungs- und Vorstellungsräumen anzusehen ist und Repräsentationsverhältnisse einführt, in denen das Bild nicht primär den Ort einer Abbildung markiert, sondern vielmehr einen Ort, an dem sich das Mediensystem (hier Video) mit dem Realraum und der Realzeit sozusagen verschlingt und die BetrachterInnen in diesen Rückkoppelungseffekt mit einbezieht.“ (Braun 1999, S. 31)

Die sich dadurch abzeichnende Erweiterung des traditionellen Kunstbegriffs, die sich in Richtung eingreifender Handlungsmöglichkeiten zu definieren begann, lässt sich am frühen Werk von Peter Weibel praktisch wie theoretisch-systematisch verfolgen. Der 1944 geborene Weibel studierte Literatur, Film, Mathematik, Medizin und Philosophie in Wien und Paris, bevor er sich sowohl als Künstler als auch als Ausstellungskurator, Kunst- und Medientheoretiker zu betätigen begann. Peter Weibel gehört zu den ersten Künstlern in Österreich und Europa, die in diesem Zusammenhang die elektronischen Medien nicht nur gelegentlich eingesetzt, sondern vielmehr ins Zentrum ihrer Aufmerksamkeit gestellt haben. In seinem Vorwort

zu einem geplanten Buch mit dem Titel „Mediendichtung“ (1969) beschrieb Weibel den Weg, den eine „zeitgemäße Dichtung“ in diesem Sinne zu beschreiten hat:

„literatur wird bleiben, was sie schon immer war: staatsdienst, verklärung eines gefängnisses zur besten aller welten, verstärkung des status quo. dichtung wird sein, was gute dichtung schon immer war: transport neuer erkenntnisse und empfindungen, exploration der wirklichkeit jenseits der staatlichen normen [...] zeitgemäße dichtung muß dieser durch die medien veränderten wahrnehmung und der medialen wirklichkeit, diesem veränderten bewußtsein und der neuen wirklichkeits- und sprachauffassung rechung tragen. das material des dichters muß sich über den schreibtisch hinaus erweitern, von der feder zur kathoden-röhre, von der weißen schriftseite zum bildschirm.“ (Weibel 1982, S. 6)

Die von Weibel beschriebene eigene Interessenverschiebung erfolgte parallel und ohne nennenswerte Zeitverzögerung zu den vergleichbaren künstlerischen Entwicklungslinien in den USA, wie etwa denen von Vito Acconci oder Dan Graham. Seit seinem ersten „expanded movie“, „Welcome“ (1964),³²⁴ ging Peter Weibel einen direkten und konsequenten Weg über seine „Expanded Cinema“-Experimente zur Erforschung der Ausweitung von Perzeption und Kommunikation, die konsequenterweise zum Medium Video als „Postkino“ – einem „Film“ ohne Entwicklungszeit – geführt hat.³²⁵

Unter dem Titel „Multi Media 1“ fand am 10. und 11. April 1969 in der Galerie „Junge Generation“ in der Blutgasse in Wien die erste Gruppenausstellung in Österreich statt, die Weibel den Anlass gab, seine erste CC-Videoinstallation, -Performance und auch sein erstes Videoband zu realisieren³²⁶: Die Videoinstallation mit dem Titel „Publikum als Exponat“ („Publikum als Ausstellung“, bzw. „Audience Exhibited“, vgl. Dreher 2001, S. 342), 1969, wurde auf zwei angrenzende Galerieräume aufgeteilt. Im ersten Raum interviewte der Künstler vor einer laufenden Videokamera (betätigt durch VALIE EXPORT) einzelne Besucher. Die Bilder des Gesprächs wurden simultan auf einen Monitor im zweiten Raum übertragen; dort wurde der Besucher selbst zum „Exponat“ der von ihm besuchten Ausstellung, das er aber selbst gleichzeitig nicht betrachten konnte.³²⁷

Diese erste CC-Videoarbeit von Peter Weibel konzentrierte sich auf das fundamentale Potenzial des elektronischen Mediums, das Subjekt/Objekt-Verhältnis anschaulich umkehren zu können. Eine der grundlegenden Fragen, die sich in diesem Zusammenhang stellten, blieb zweifellos die nach der technologisch bedingten Aufhebung der Teilung zwischen dem „Künstler“, der „Kunst“ und dem „Rezipienten“.

Während und nach einer Folge von sozialrebellischen Aktionen, die Weibel bis 1970/71 ausgeführt hatte (vgl. Schuler 1996, S. 11), machte er eine Serie von kurzen Videoaufzeichnungen mit dem Sammeltitle „VT und TV Werke 1969–72“ mit kommunikationstheoretischer Motivation und aufklärerischer Funktion³²⁸ sowie eine Reihe von „Textaktionen/Aktionstexten“ (1967–1972), die in der Zeit danach quantitativ den Videoarbeiten weichen werden: Zwischen 1970 und 1976 realisierte Weibel vorwiegend CC-Videoperformances und -Installationen, insgesamt über dreißig an der Zahl. Während die einen die textuellen und semiotischen Untersuchungen mit anderen Mitteln – dem Verhältnis zwischen CC-Videokamera und -Monitor – forführten („Videotexte“; „Perspektivische Texte“, 1974), setzten sich die anderen mit Identitätsfragen unter (massen-)medialen Abbildungs-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auseinander.³²⁹

Zwischen dem 6. Oktober und dem 11. November 1973 fand im Künstlerhaus in Graz im Rahmen des „Steirischen Herbstes“ eine bedeutende internationale Ausstellung mit dem Titel „Trigon '73“ statt, die zum ersten Mal in Europa unter einem größeren materiellen und räumlichen Aufwand die Realisierung von mehreren gleichzeitig ausgestellten Videoinstallationen ermöglichte.³³⁰ Peter Weibel realisierte zwei CC-Videoinstallationen, die sich beide gezielt und eingehend mit der Repräsentationskritik und der medialen Konditionierung des Betrachters und entsprechenden Identitätskonstruktionen beschäftigten: „Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit“ (1973) stellte den Besucher in den Mittelpunkt einer kreisförmig angeordneten Installation mit drei CC-Videokameras und drei Monitoren. Die Kameras wurden so eingerichtet, dass sie die Bewegungen des Beobachters, der sich im Mittelpunkt aufhielt, auf Gesichtshöhe so aufnahmen und an die jeweils gegenüberliegenden Monitore weiterleiteten, dass der Betrachter auf jedem Monitor, bei welcher Bewegung auch immer, stets nur seine Rück- bzw. Seitenansicht präsentiert bekam. Die frustrierende Selbstwahrnehmung unter medialen Bedingungen sollte zum erweiterten Bewusstsein der Dialektik der internen und externen (Selbst-)Wahrnehmung des Individuums und der Gesellschaft führen – ein Gedanke, den Weibel später auch theoretisch in Bezug auf die Möglichkeiten der Medienkunst insgesamt entwickeln wird.

Anlässlich der Ausstellung „Trigon '73“ entstand ein Manuskript, in dem Weibel zwei „videologische“ Operatoren zur Erzeugung neuer Raum/Zeit-Strukturen, neuer Verhaltensweisen, zur Humanisierung der Wirklichkeit nannte: die Selbstreferenz und die Instantzeit (vgl. Braun 1999, S. 31, Anm. 73). Der gleichen Mittel bediente sich der Künstler in der CC-Videoinstallation „Kruzifikation der Identität“ (1973), in der der Besucher noch stärker präkonditioniert, diesmal in eine immobile (und unbequeme) Position gebracht wurde: Eine CC-Videokamera schaltete sich nur dann ein, wenn der vor einem eisernen Kreuz stehende Besucher seine Arme ausbreitete (zwei elektrooptische Schaltungen reagierten auf die Unterbrechung von Lichtstrahlen) und auf diese Weise sein LiveBild auf dem Bildschirm am Kreuzungspunkt erscheinen ließ. Die Anpassung an die medialen Gegebenheiten und das Erlernen der „Ko-Varianz“ mit der Maschine werden wiederum zur Voraussetzung dafür, die Interdependenz „interner“ und „externer“ Erkenntnisobjekte und -objekte in einer durch Bifurkation gekennzeichneten Welt zu erkennen.

Im Jahr 1974 führte Weibel eine Reihe von CC-Videoarbeiten aus, deren Titel von einer eingehenden Beschäftigung des Künstlers mit der Manipulierbarkeit und grundsätzlichen Konstruierbarkeit des (cartesianischen) Selbst zeugen, das wiederum als Ausgangspunkt für eine im „endophysikalischen“ Sinn aktive Beeinflussung seiner Umgebung angesehen werden kann: „Selbstbegegnungen“, „Selbstbeobachtung als Selbstvergessen als Selbstverdunkelung“, „Selbstflucht“, etc. „Videotexte“ und „Epistemische Videologie (I)“ sind Titel zweier 1974 ausgeführter CC-Videoinstallationen bzw. Installationsgruppen, in denen Weibel mit Hilfe des Mediums Video die Sprache unter dem raumgreifenden, geometrischen Gesichtspunkt demonstrierte. Insbesondere die acht CC-Videoinstallationen mit dem Titel „Epistemische Videologie (I)“ können als Anschauungsmodelle eines – auf der Spur Gottlob Freges, des jungen Ludwig Wittgenstein und Bertrand Russels unternommenen – Experimentes betrachtet werden, dessen Ziel es ist, Semantik und Sprache auf die Geometrie zurückzuführen. Zwei CC-Videokameras erfassten aus unterschiedlichen Blickwinkeln ein oder zwei grafische Zeichen, die auf

dem Monitorbildschirm zu einer sinngebenden oder -entziehenden Konstellation zusammengefügt wurden (vgl. Abb./DVD). Das Scheitern der mathematischen Logik und insbesondere des Versuches von Frege, eine „Begriffsschrift“ (vgl. Kacunko 1999, S. 306, Anm. 549) zu konstruieren und dadurch die Sprache von jedem intuitiven Rest zu befreien, wird durch die auf dem Monitor sichtbaren/„lesbaren“ „Ergebnisse“ von Weibels „Epistemischer Videologie (I)“ (vgl. Bilder) deutlich erkennbar, aber nicht als Selbstzweck. Für Peter Weibel stellen diese Demonstrationen vielmehr auch eine Art Beweis für den zwischen der realen Welt und der Theorie anzusiedelnden ontologischen Status der Kunst dar: Als „Abbildungsmedium“ offenbart sie durch Benennung(en) ihren sinn- und bedeutungstiftenden Charakter (vgl. Weibel 1982, S. 108). Weibels frühe Videoexperimente aus den folgenden Jahren werden an derselben Stelle der Realitätskonstruktion ansetzen. Von ihren praktischen und theoretischen Ausprägungen wird im nächsten Kapitel und auch im theoretischen Teil noch die Rede sein. Bereits 1977 zog Weibel eine Bestandsaufnahme in Bezug auf den Sinn und die Bedeutung des elektronischen Mediums Video und später noch expliziter im Hinblick auf die CC-Videoinstallationen:

„viel verwirrung scheinen gerade jene 2 eigenschaften des video-systems gestiftet zu haben, die bei oberflächlicher betrachtung zum zeitcharakter von video allein beitragen, nämlich selbstreferenz (feedback) und instantzeit, die aber ebenso wichtig für video als raumkunst sind. Sie erreichen nämlich u. a. jenes novum in der kunstgeschichte, daß der betrachter teil des kunstwerkes wird“ (Weibel 1982 [1977], S. 115).

„Dabei hat es sich gezeigt, wenn wir das Beispiel der ersten Videoinstallationen heranziehen wollen, die hauptsächlich Closed-Circuit-Installationen waren, in denen der Betrachter als von der Kamera Aufgenommener und auf dem Bildschirm Wiedergegebener die entscheidende Rolle spielte, dass die modernen technischen Medien die Rolle der Partizipation am radikalsten vorangetrieben haben und somit die Idee des Kunstwerkes ein für alle Mal gespalten haben.“ (Weibel 2000, S. 146)

Oben wurde bereits die Hochschätzung erwähnt, die VALIE EXPORT (geb. 1940) dem „Expanded Cinema“ in Bezug auf die spätere Entwicklung der Medienkunst entgegengebracht hatte, eine Meinung, die auch Peter Weibel teilte. Das Gleiche gilt auch für die gemeinsame Auffassung darüber, dass das Medium Video einen neuartigen Repräsentationsmodus darstellt, der sich von der nicht eingreifenden Repräsentation in der traditionellen Kunstauffassung grundsätzlich unterscheidet: Anstelle der „Duplizierung“ der Realität durch ihre Mediatisierung steht jetzt das Ineinandergreifen und gegenseitige Beeinflussen von Virtualität und Realität (vgl. Braun 1999, S. 28).

Die dem CC-Verhältnis zugrunde liegende elektronische visuelle Rückkopplung wurde in diesem Zusammenhang eindeutig um ihre gesellschaftliche Dimension erweitert aufgefasst und dadurch auch auf wichtige Problemfelder wie die Erforschung von Wirklichkeitskonstruktionen, Systemmodelle, Verhaltensmuster, Lernprozesse etc. anwendbar gemacht.³³¹ Der Körper als Material und wichtigster Zeichenträger wurde in diesem Zusammenhang für VALIE EXPORT zum Orientierungsinstrument im Raum und zum Messinstrument der Zeit, zum raumzeitlichen Seismographen des eigenen Selbst in den gesellschaftlichen „Gegebenheiten“.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Spätestens seit ihrer öffentlichen Aktion „Tapp- und Tast Kino“ (1968) – eines der hervorragenden Beispiele des „expanded cinema“ – entwickelte VALIE EXPORT durch ihre künstlerischen und theoretischen Arbeiten eine Form des feministischen Aktionismus. Die Körperaktionen und ihre Aufzeichnungen ebneten den Weg zum Konzipieren ihrer Film- und Videoarbeiten. In der ersten Hälfte der siebziger Jahre entstanden mehrere solcher Aktionen („Hyperbulie“ [Körperaktion], „Asemie – die Unfähigkeit, sich durch Mienenspiel ausdrücken zu können“, beide 1973), in denen die Künstlerin nackt auf dem Boden oder auf einem gedeckten Tisch agierte. Diese Arbeiten hatten teilweise Vorläufer in früheren Fotografien der Multimedia-Künstlerin.³³²

Der 16-mm-Film „Remote ... remote“ (1973, 12 Min.) beschäftigte sich ebenfalls mit Körpersprache, die wiederum als Körpergefühl zwischen dem realen und medialen „Zeit-Raum“ wiederkehrte: Die simultan präsentierten entgegengesetzten Perspektiven wurden zum Thema und Inhalt einer dokumentierten Aktion von VALIE EXPORT mit dem Titel „Adjungierte Dislokationen“ (1973, 8- und 16-mm-Film), bei der die Künstlerin mit zwei 8mm-Kameras, die sie an Bauch und Rücken befestigt hatte, über einen Acker schritt. Indem sie sich drehte und beugte, demonstrierte sie meist gegensätzliche Ausblicke von beiden Kameraperspektiven. Das in drei Flächen geteilte Monitorbild zeigte schließlich sowohl die Kameraaufnahmen als auch die agierende Künstlerin – eine Gesamtlösung, die durchaus Ähnlichkeit mit einigen oben angesprochenen Filmexperimenten von Dan Graham vom Ende sechziger Jahre offenbart.

Neben ihren (CC-Video-)Performances realisierte VALIE EXPORT zwischen 1973 und 1978 einige CC-Videoinstallationen mit einem ungeachtet ihrer unterschiedlichen Formen gemeinsamen „Demonstrationscharakter“. Dies gilt gleichermaßen für die CC-Videoinstallationen „Triangel“ (1974), „Inversion (Kreis-Linie)“ (1976), „Negativ-Positiv-Transfinit“ (Ineinander Abbildung) (1977, mit Peter Weibel) und für die Gruppe von vier CC-Videoinstallationen mit dem Titel „Interrupted Movement – Zeitlücken – Raumpalten“ (1973): „Triangel“ demonstrierte eine perspektivische Synthese im „Videoraum“, wie sie z. B. in Peter Weibels „Epistemische Videologie (I)“ zu gleicher Zeit vorkam, mit zusätzlicher Manipulation (dem spiegelverkehrten Monitorbild), was für die sich „abbilden“ wollenden Besucher unerwartete Konsequenzen mit sich zog.

Das Spannungsfeld zwischen der formalen Strenge und den engagierten, „existentialistischen“ Inhalten lässt sich an den Videoperformances, -bändern und -dokumentationen und auch an den CC-Videoinstallationen von VALIE EXPORT verfolgen, wie es der Vergleich von „Negativ-Positiv-Transfinit“ (Ineinander Abbildung) mit den früheren Performances der Künstlerin zeigt. (Technisch gesehen wird in „Negativ-Positiv-Transfinit“ die Eigenart eines Signalkonverters und formal der daraus resultierende, rückkopplungsbasierte infinite Regress des (Ab-)Bildes demonstriert. Für ausführlichere Informationen über die einzelnen CC-Videoinstallationen von VALIE EXPORT vgl. Materialteil/DVD)

Von einem engagierten und beständigen Einsatz für die Erweiterung der künstlerischen Praxis in jeglicher Sphäre des Lebens³³³ zeugt insbesondere auch das umfangreiche Œuvre von Richard Kriesche (geb. 1940). Als ausgebildeter Maler, Grafiker und Kunsterzieher gehört

Kriesche zu der ersten Generation europäischer Medienkünstler, die in ihrer Arbeit den illusionistischen und manipulativen Charakter des Fernseh-Mediums aufgedeckt und das daraus resultierende, medienbestimmte Verhältnis zur Wirklichkeit konsequent zu Schau gestellt haben.³³⁴

Bereits seit 1963 an Kunstausstellungen beteiligt, erschloss sich Kriesche bald eine Reihe von interdisziplinären Arbeitsfeldern, die sich entscheidend von dem traditionellen Kunst- und Künstlerverständnis absetzten. Stadt, Strafanstalt, Industrie, Psychiatrie und Elendsviertel gehören unter vielen anderen zur „Feldforschung“ des österreichischen Künstlers, mit der sich er auch praktisch endgültig von dem althergebrachten „Künstler/Werk/Publikum“-Grundsatz verabschiedete. Die Repräsentationskritik, wie sie in der Arbeit von Peter Weibel und VALIE EXPORT vorzufinden war, wurde bei Kriesche zum Ursprung einer Kunstauffassung, die die sozialen, ökonomischen, technologischen und politischen Sphären zu seinen gewichtigsten künstlerischen Betätigungsfeldern werden ließ. Die Medienanalyse spielte dabei eine entscheidende Rolle. Die frühen CC-Videoinstallationen von Richard Kriesche sind aus der intensiven Beschäftigung des Künstlers mit der „medialen Wirklichkeit“ erwachsen. Die sich aus dem Spannungsfeld zwischen dem „Realen“ und „Medialen“ entfaltenden Wirklichkeitskonstruktionen mit ihren diversen Kontexthintergründen blieben bis heute im Zentrum des Interesses dieses Künstlers.

Eine seiner ersten CC-Videoinstallationen realisierte Kriesche am 04.07.1973 in Wien unter dem Titel „Zeitkunst“ („Videofahrt“ bzw. „Videotime“/Videodemonstration Nr. 5). In einem fahrenden Sonderzug der österreichischen Bundesbahn waren drei Kameras installiert und zeigten ihre LiveBilder auf drei Monitoren; während eine Kamera die Mitfahrenden im Waggon aufnahm, wurden die beiden anderen an der Vorderfront bzw. am Ende des Zuges installiert und nahmen permanent die jeweiligen – „herankommenden“ oder „sich entfernenden“ – Geleise auf. Eine nur mit einem Sekundenzeiger ausgestattete Uhr, dessen Ticken akustisch verstärkt wurde, ergänzte das Ensemble. Die Vorstellung der Parallelität dreier „Zeitformen“ bzw. der aufgehobenen Trennung zwischen „Vergangenheit“, „Gegenwart“ und „Zukunft“ drückte der Künstler durch die Gegenüberstellung der „visualisierten“ Zeit (drei Monitore) und der „konzeptualisierten“ Zeit (Sekundenanzeiger) aus: Die „mediale Wirklichkeit“ wurde so zum „ontologischen Gegenbeweis“ der spätestens seit Kant allgemein herrschenden aprioristischen raumzeitlichen Vorstellungen.

Im gleichen Jahr stellte Kriesche in der „Neuen Galerie“ am Landesmuseum Johanneum in Graz seine „Videoinstallation 1“ aus, die eine ähnliche Struktur im Sinne einer Nebeneinanderexponierung von zwei Realitätsausschnitten aufwies, jedoch in Bezug auf den Galeriebesucher: Beim Betreten des Galerieraumes wurde dieser bereits im Vorraum von einer dort installierten CC-Videokamera erfasst, und beim Austreten aus dem Vorraum und Eintreten in den Hauptraum sah er sich auf zwei LiveMonitoren gleichzeitig in das Bild eintretend und aus diesem verschwindend.

Zu den beiden genannten zeit- und ortsspezifischen Arbeiten kam im gleichen Jahr eine weitere mit dem Titel „Inside-Outside“ (Videodemonstration Nr. 8) hinzu, die Kriesche als seinen Beitrag zur oben bereits erwähnten historischen Ausstellung „Audiovisuelle Botschaften“/Trigon '73 in Graz konzipierte: Im Innenraum einer Wohnung in der Grazer Triestersiedlung wurden zunächst die Wände abfotografiert und dann als Fotoabzüge in Originalgröße an der gegenüberliegenden Außenwand des Hauses angebracht. Diese Fotos wiederum wurden mit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

einer CC-Videokamera aufgenommen und gleichzeitig im Innenraum auf einem Monitor wiedergegeben. Das Geschehen innen wurde in gleicher Weise aufgenommen und nach außen übertragen. Diese ortsspezifische Arbeit zeugt unmissverständlich von Kriesches Auffassung der Medienkunst als einem in die soziale Wirklichkeit eingreifenden Instrument, wie auch sein dazugehöriges Statement zeigt:

„Die Veränderung realer Lebensbedingungen wird durch die mediale Darstellung der Verhältnisse hervorgerufen und letztlich auch erreicht.“ (Kriesche 1996).

Im Rahmen der für die junge österreichische Medienkunst wichtigen und erfolgreichen „Austrian Exhibition“ in Edinburgh 1973 (vgl. Breitwieser 1999, S. 16 f.) widmete Richard Kriesche dem Erfinder der „sozialen Plastik“, dem deutschen Künstler Joseph Beuys, eine CC-Video-performance mit dem Titel „On Sculpture 1“ (Videodemonstration Nr. 6): Die dort demonstrierte doppelte Zerstörung der übereinander gelagerten „realen“ und „medialen“ Wirklichkeit (vgl. Abb./DVD) kehrte in einer spektakulären Form in der CC-Videoinstallation „TV-Tod II“ (Videodemonstration Nr. 11) von 1975 wieder:

In einem abgetrennten Raum saß Kriesche mit seinem Assistenten vor einem Monitor, in dem das LiveBild einer CC-Videokamera lief, die die beiden aufnahm; eine zweite CC-Videokamera nahm nur dieses Monitorbild auf und übertrug es zeitgleich auf den Monitor im Besucherraum. Der Assistent zielte und schoss mit einer Pistole auf den Bildschirm des Monitors, in dem bis dahin sein und Kriesches LiveVideobild zu sehen war. Das verbliebene Ensemble, bei dem die zweite CC-Videokamera weiterhin den zerstörten Fernseher aufnahm, blieb als CC-Videoinstallation ausgestellt: Der CC-Videomonitor, über den die Besucher die Aktion verfolgten, gab das LiveBild des „toten“, zerschossenen Monitors wieder.³³⁵

Die der Installation vorausgegangene „Zerschießung der medialen Wirklichkeit“ und das daraus entstandene Ensemble zeigte sich als eine sehr gelungene Demonstration der Instabilität medialer „Realitätsvermittlung“. Das doppelte CC-Verhältnis, von dem eines nur noch die Realität der zweiten Ordnung (das LiveMonitorbild, bevor es zerschossen worden war) repräsentierte, wurde mit einer einzigen Geste vollkommen zerstört: Indem das zerschossene Ausgabegerät das daran angeschlossene Eingabegerät obsolet (und die observierte Realität unvermittelbar) machte, blieb auch das funktionierende Eingabegerät nur noch ein „ins Leere schießender“, unzuverlässiger Zeuge eines nicht mehr vollkommen rekonstruierbaren Geschehens, kein wirklicher Informationsgewinn kann entstehen.

Zu der hier besprochenen Gruppe der CC-Videoinstallationen von Richard Kriesche, zu der auch „Vice Versa“ (Videodemonstration Nr. 13) (1976) oder „Light Emission – Light Image Emission“ (1974) gezählt werden können, kam spätestens seit dieser Zeit ein weiterer Werkkomplex hinzu, der ebenso wichtig für das Gesamtschaffen des Künstlers ist: Kriesche gehört zu den ersten international etablierten Künstlern, die Telekommunikationsinstallationen in ihr Repertoire einschlossen.

Unter dem Titel „Video-End“ organisierte Richard Kriesche die erste österreichische Videound Medienkonferenz, die vom 1. bis 3. Oktober 1976 im „Haus der Jugend“ in Graz stattfand. Im Rahmen dieses Ereignisses mit wichtigen internationalen Teilnehmern³³⁶ fand auch eine CC-Videoübertragung statt. Dieses Ereignis markiert die Anfänge der Telekommunikationskunst in Europa. Seit der zweiten Hälfte der siebziger Jahren werden die in Österreich

lebenden Künstler weitere wichtige Impulse setzen. Zu ihnen gehört auch die 24-stündige globale Computerkonferenz, die im gleichen Jahr (1976) unter Beteiligung von Richard Kriesche, Robert Adrian und anderen stattfand.³³⁷

Bereits 1977 beteiligte sich Kriesche an der Realisation einer Slow-Scan-Videoinstallation („Handschlag“; vgl. Materialteil/DVD), die wie alle anderen ihrer Art zu den Vorgängern von späteren „Videolinks“ in- und außerhalb des künstlerischen Kontextes angesehen werden können. Richard Kriesche erreichte den Höhepunkt seiner künstlerischen Tätigkeit in der darauf folgenden Epoche mit über zwanzig weiteren CC-Videoinstallationen und Telekommunikationsprojekten (vgl. nächstes Kapitel).

Hartmut Skerbisch (geb. 1945) teilte mit Kriesche vor allem ein starkes Interesse am künstlerischen Arbeiten im öffentlichen Raum, ein Interesse, das nicht zuletzt aus seinem Studium der Architektur hervorging. In einem nicht ausgeführten Wettbewerbsbeitrag zu „Architektur und Freiheit“/Trigon, Graz 1969, entwarf Skerbisch eine Arbeit³³⁸, die technisch gesehen eine CC-Videoinstallation darstellte und die den Titel „Räumliche Anordnung (Putting Allspace in a Notshall)“ („Demonstrationsraum“) trug: Zwei CC-Videokameras sollten in der Stadt nebeneinander aufgestellt werden, dergestalt, dass sich ihre Sichtfelder in der Mitte ein wenig überlappen. Zwei mit den Kameras verbundene, ebenfalls in einem z. T. sich überschneidenden Winkel aufgestellte Fernseh-Bildröhren sollten auf der begehbaren Fläche eines Ausstellungsraumes angeordnet sein. Die beiden Bildröhren reproduzierten ein verändertes Abbild der Aufzeichnungsgeräte, da die linke Röhre mit der rechten Kamera und umgekehrt verbunden sein sollte.

Den Rahmen für diesen Teil der Installation sollten eine durchsichtige Glasplatte und eine Spiegelfläche bilden, auf denen der Titel der Arbeit und der Name des irischen Schriftstellers standen, dessen Schriftstück dieser entnommen war. Das Radioprogramm einer Hörfunkstation sollte im Ausstellungsraum hörbar sein.

Dieser „Demonstrationsraum“ war europaweit eines der frühesten veröffentlichten – wenn auch nicht ausgeführten – CC-Videoinstallationskonzepte und die erste entsprechende Installation mit Fernübertragung von audiovisuellen Signalen. Neben den oben besprochenen Arbeiten von Jacques Polieri, Martial Raysse und Peter Weibel gehört das architektonisch-urbanistische Projekt von Hartmut Skerbisch zu den wenigen CC-Videoinstallationen in Europa, die noch in den sechziger Jahren konzipiert und auch ausgestellt worden waren. „Putting Allspace in a Notshall“ demonstrierte die perfekte Eignung des Videoübertragungssystems für die Darstellung von imaginären und die Erweiterung von realen Räumen und Raumsituationen, die über die Innen/Außen-Problematik hinausgehen kann. Skerbischs Interesse am Spannungsverhältnis zwischen dem Mikro- und Makrokosmos, orientiert an den dazwischen angesiedelten menschlichen „Koordinaten“, entwickelte er in den darauf folgenden Jahren jenseits der explizit medienbezogenen Experimente, die zu einem raumbezogenen Skulpturbegriff führten. Wenn auch vordergründig von der Gesellschafts- und Medienkritik eines Richard Kriesche entfernt, teilte Skerbisch mit jenem die Auffassung, dass die Ästhetik keinen Eigenwert besitzt, der nicht auf ihre „strukturellen“ Grundlagen zurückgeführt werden könnte.³³⁹ Bei seinem künstlerischen Bestreben, „Strukturen sichtbar zu machen“, war es kein Zufall, dass der Künstler

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auf den Problemkomplex „Energie“ als eine der letzten „Meta-Ebenen“ gestoßen war, und zwar nicht (nur) im philosophischen, sondern auch im physikalischen Sinn (vgl. Skerbisch/Kriesche URL).

„Towards the True Vision of Reality“ ist der Titel der CC-Videoinstallation, die Hartmut Skerbisch 1976 in der „Neuen Galerie“ in Graz zur Ausstellung Piet Mondrian/de Stijl Retrospektive realisierte. Dieses „Stück für Ausstellungsbesucher“ (H. S.)³⁴⁰ verwendete wie die Arbeit von 1969 einen, diesmal von Piet Mondrian entlehnten Titel. Der Besucher konnte, auf einen großformatigen Fotoabzug des holländischen Künstlers zugehend und diesen dadurch verdeckend, sein eigenes LiveVideobild sehen; das im Titel der Arbeit angesprochene prozesurale, richtungweisende Element („towards“) wurde durch die Einblendung der ablaufenden Realzeit im Monitor unmissverständlich unterstrichen.³⁴¹

Die letzte CC-Videoinstallation von Hartmut Skerbisch, die er in der „Galerie H“ in Graz 1981 ausstellte, trug den Titel „Endsignatur“: Auch hier handelte es sich um eine starke Einbeziehung von sprachlichen und semantischen Elementen in die bildliche Darstellung, die diesmal durch eine ungewöhnlich präparierte CC-Videokamera zustande kam: Das Bildsignal wurde von einer CC-Videokamera ohne Objektiv auf den Bildschirm übertragen, von einer Aufnahmeröhre, aus deren Signalplatte das „Video-Siegel“ ausgespart worden war und die mit der „Endsignatur“ in Form eines Schwarzen Siegels mit dem Wortlaut „Gegenwart als Gegenwart“ versehen worden war. Skerbisch:

„Jede Videokamera mit einer derart präparierten Aufnahmeröhre würde Bilder produzieren, die durch die ‚Endsignatur‘ gestört sind, somit jedoch stets darauf verweisen, was das aktuelle Produkt aller aktiven Bildschirme ist: Gegenwart als Gegenwart“ (H. S. I: Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 260).

Diese Arbeit gehört zusammen mit einigen bereits erwähnten und noch zu erwähnenden³⁴² CC-Videoinstallationen eindeutig zu den „Grenzfällen“ der vorliegenden Historie, die selbst eine weit gefasste Definition von „CC-Videoinstallation“ immer noch als zu eng erscheinen lässt.

Mit seinen wahrnehmungstechnischen und künstlerischen „Grenzgängen“ wurde Alfons Schilling (geb. 1934) bereits in den sechziger Jahren bekannt: Er leistete einen wichtigen Beitrag für die Erweiterung des Anwendungsgebietes von CC-Videoinstallationen und für die reale Umsetzung von Konzepten der Virtual Reality. Geboren in Basel, siedelte Schilling 1962 in die Vereinigten Staaten von Amerika über und blieb dort bis 1986, als er nach Europa zurückkehrte und sich in Wien niederließ. Die Problematik der visuellen Beobachtung unter dynamischen Wahrnehmungsbedingungen untersuchte Schilling seit dem Anfang der sechziger Jahre, als er den Schritt von der Materialmalerei im Umfeld der Gruppe um die Galerie in der Nähe von St. Stephan in Wien (A. Rainer, M. Prachensky, J. Mikl, W. Hollegga) zu einer originellen Synthese des „action painting“ mit der kinetischen Skulptur wagte: Es handelte sich um gestisch bemalte, rotierende runde Bilderscheiben. Mit diesen Runden Bildern³⁴³ machte Schilling einen „epistemologisch-ontologischen Sprung“, den Peter Weibel als essenziell für die Revolutionierung der Bildauffassung beschrieb:

„Es ging also nicht mehr um die Darstellung von Bewegung, sondern um das Erleben von Bewegung. Das Repräsentationsmedium von Bewegung bewegte sich selbst. Das Trägermedium geriet in Bewegung. Durch diese Auffassung des Bildes als kinetische Skulptur, als Kunst der Bewegung, wurde der Bildbegriff revolutioniert [...] was Calder für die Skulptur geleistet hat, das Mobile, die Skulptur in Bewegung, hat Schilling für das Bild getan, nämlich es als Fläche in Bewegung zu versetzen.“ (Weibel 1997, S. 117)

Die künstlerischen Betätigungsfelder von Alfons Schilling umfassen seitdem Malerei, Film, Holographie, makrokosmische Architektur, 3-D-Stereo-Linsenraster-Fotografie, Vektographie, binokulare Performances und autubinäre Stereobilder, also großenteils die selbst entwickelten Beobachtungs- und Aufzeichnungsverfahren, die aus den Experimenten und Erkenntnissen über das Verhältnis des binokularen Sehens und der Trägheit der Retina in Relation zu dynamischen Wahrnehmungsbedingungen hervorgegangen waren.

Bereits 1967, nachdem er schon an dem oben besprochenen ersten E.A.T.-Projekt „9 Evenings“ in New York gearbeitet hatte, führte Schilling in den Bell-Laboratorien in Murray Hill zusammen mit Don White Experimente zur Herstellung von Hologrammen durch (ebd., S. 123). Die intensive Beschäftigung mit der Stereovision – der Entstehung des Raumentiefeneindrucks durch die Gleichzeitigkeit zweier Sichtperspektiven – führte Schilling über Versuche mit verschiedenen Kameratypen um 1970 (auch zusammen mit Woody Vasulka) letztlich zur Konstruktion eines „binokularen stereoskopischen Videosystems“ 1973. Das System (vgl. Abb./DVD) lässt sich als eine tragbare CC-Videoinstallation beschreiben: Die Vorrichtung besteht aus zwei CC-Videokameras und -Monitoren, wobei die Letzteren (zwei CRT-Minimonitore) in Form eines HMD (head-mounted display) am Kopf des Benutzers angebracht werden sollen. Die beiden CC-Videokameras fungieren dabei als eine Art stereometrische „Augenprothese“, die es dem Benutzer ermöglicht, in eine artifizielle Umgebung, in einen elektronischen „Immersionsraum“ einzutauchen, dessen Existenz die Grundlage aller Formen der Mensch/Maschine-Interaktion in Realzeit darstellt. Auch wenn die störungsfreie Realisation seiner „binocular video spectacles“ zu dem gegebenen Zeitpunkt noch nicht möglich war,³⁴⁴ schrieb der Künstler bereits in seinem Text „Electronic Spaces“ (März 1973) von den realen Chancen der dadurch ermöglichten Erschaffung eines vollkommen künstlichen und zugleich in der „Realzeit“ manipulierbaren virtuellen Raumes:

“Synthesizing the input allows a wide range of controlled, totally artificial spaces to be created. Similarly, they could be drawn or computer generated. The person can be inserted in real time, and be free to move about in any space, whether real or created, and with any size relationships desired.” (Schilling 1997, S. 131; vgl. dort den ganzen Text)

Die Bedeutung dieses CC-Videoconceptes liegt nicht nur in seiner Vorläuferfunktion für die heutigen HMDs; bereits zwischen 1965 und 1970 (Prototyp) entwickelte Ivan Sutherland das erste HMD für die visuelle Erfassung simulierter dreidimensionaler Umgebungen – „Sword of Damocles“ (vgl. Packer/Jordan [Hrsg.] 2001, S. 232 ff.). Im Juli 1974 stellte D. L. Vickers an der University of Utah in Salt Lake City sein „Sorcerer’s Apprentice: Headmounted display and wand“ vor, das eine dreidimensionale Interaktion mit Linienzeichnungen in Echtzeit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ermöglichte, also wiederum ein System der Immersion in den synthetisierten elektronischen Raum.³⁴⁵

Der Unterschied zwischen diesen Pionierleistungen im Bereich der Generierung virtueller, in Realzeit veränderbarer Umgebungen und dem Konzept von Alfons Schilling war seine plausible Verwendung von CC-Videokameras und -Monitoren, die auch ohne die heute üblichen, damals unerreichbaren Rechengeschwindigkeiten und -speicherkapazitäten eine realistische immersive Umgebung erzeugen konnten (vgl. die Lösungen von Myron Krueger aus der gleichen Zeit). Aus einer Synthese seiner Experimente mit der Stereoskopie und den Möglichkeiten des zeitgleichen visuellen „Abtastens“ der Umgebung durch das CC-Videosystem konzipierte und konstruierte Alfons Schilling eine der ersten „Sehmaschinen“, die faktisch für den Cyberspace ausgestattet war. Die „Rückkehr“ der CC-Videoinstallationen in den neunziger Jahren wird mit Nachdruck bestätigen, dass der Rückgriff des Rechners auf das „visuelle Interface“ der CC-Videokamera einen unerlässlichen Schritt für die Weiterentwicklung der Konzepte von „Virtual“, „Augmented“ und „Mixed Reality“ dargestellt hatte. Erst Ende achtziger Jahre entwickelte Scott Fisher im NASA-Ames Research Center in Mountain View in Kalifornien das ähnliche, funktionstüchtige VIEW (Virtual Environment Workstation)-System, das auf dem Prinzip der kontrollierbaren stereoskopischen CC-Videokamera funktionieren sollte.³⁴⁶ Aus dem Experiment mit seinen „binocular video spectacles“ entwickelte Schilling später eine Reihe von „Sehmaschinen“, die bis in die neunziger Jahre in zahlreichen Variationen ausgeführt wurden, seinen bisher umfangreichsten Werkkomplex.

Gottfried Bechtold (geb. 1947), von der Ausbildung her Bildhauer, bemühte sich Anfang der siebziger Jahre um eine mediale Erweiterung des traditionellen Skulpturbegriffes. Vor allem die Einführung der akustischen Ebene einerseits und die scheinbar tautologischen, eigentlich progressiv-rekursiven raumzeitlichen Eigenschaften von audiovisuellen Systemen andererseits waren die Mittel, die Bechtold in seinen zahlreichen „Videoskizzen“, „Videoentwürfen“ und anderen realisierten oder nur konzipierten Projekten aus dieser Zeit einsetzte. Darin ist deutlich die Einsicht des Künstlers erkennbar, dass die mit Rückkopplung arbeitenden audiovisuellen Systeme in unterschiedlichen Variationen für Telekommunikationsprojekte eingesetzt werden können. Die Potenzierung des Audio- oder Videosignals und die daraus entstehenden neuen Wahrnehmungskonstellationen spielten daher eine nicht unerhebliche Rolle in den zum Teil ironisch wirkenden Entwürfen von Gottfried Bechtold.³⁴⁷

Auch der „natural analoge visuelle Signalverstärker“ Spiegel³⁴⁸ kam in diesem Zusammenhang zum Einsatz, wie Bechtolds CC-Videoinstallation mit dem schlichten Titel „Video-Installation“ zeigt, die in der Galerie im Taxis Palais in Innsbruck 1972 und danach auch u. a. im Künstlerhaus in Graz („Trigon '73“) ausgestellt wurde: Eine CC-Videokamera auf Stativ, Monitor und Videorekorder – also alle drei wesentlichen Komponenten eines Videosystems – wurden auf dem Boden vor einem halbdurchlässigen, freistehenden Spiegel zusammen aufgestellt. Die Kamera nahm die undurchlässige Spiegelseite auf, in der sie sich zusammen mit den restlichen Geräten reflektierte, und das Videosignal wurde auf das Magnetband aufgezeichnet. Gleichzeitig war auf dem Monitor ein ineinander greifendes, durch Rückkopplung erzeugtes LiveVideobild des für seine Erzeugung gerade benötigten Video-Equipments zu sehen. Die

darin enthaltenen Fragen der Identität und Repräsentation, des Aufsich-Zurückgeworfenseins und eines potenziellen Informationsgewinns daraus gehören zu den grundlegenden Forschungsgegenständen der sich mit dieser Technologie beschäftigenden Künstler.

Die in Wien geborene Friederike Pezold (geb. 1943) machte seit Ende der sechziger Jahre den weiblichen Körper zu ihrem Hauptthema. Seit 1971 zeichnete sie ihre Aktionen mit der Videokamera auf und untersuchte dabei insbesondere die weibliche Körpersprache als ein System von beinahe abstrakten Zeichen, das eine konzentrierte und intensive Betrachtung der Eigenschaften und Veränderungen von entsprechenden (Video-)Formen erlaubt und verlangt.³⁴⁹ Neben Videoinstallationen, in denen sie vorher aufgezeichnete Videobänder benutzte (seit 1975), engagierte sich Friederike Pezold im Rahmen ihrer Aktivitäten für eine Veränderung der medienpolitischen Strukturen des Fernsehens. In ihrer Aktion „Radio Freies Utopia“ (1977) agierte die Künstlerin mit einer CC-Videokamera- und -Monitor-Ausrüstung, die sie an ihrem Körper trug, gleichzeitig als Produzentin und Senderin. Das Anliegen von Pezold, den Künstlern und anderen, sich jenseits des Mainstreams befindenden gesellschaftlichen Gruppen eine Möglichkeit des eigenen, „unzensierten“ Ausdrucks durch eigenes Kabelfernsehen zu ermöglichen, gehört neben ihren videosemiotischen Untersuchungen zur wichtigsten Leistung der Künstlerin.³⁵⁰

An dieser Stelle können die „Videoinitiativen“, verwandten Galerien und Kabelprojekte der Mitte der siebziger Jahre in Graz und Wien nicht weiter verfolgt werden, auch wenn ihre Bedeutung für die Entwicklung der entsprechenden Infrastruktur für die entstehende Medienkunst in Österreich nicht unwesentlich war.

Die herausragende Rolle und Bedeutung Deutschlands im Kontext der vorliegenden Historie machte sich erst ab der zweiten Hälfte der siebziger Jahre in größerem Umfang bemerkbar. In dem hier behandelten Zeitabschnitt sind vorwiegend Einzelbeiträge im Sinne von ausgeführten CC-Videoinstallationen zu verzeichnen. Bevor sie vorgestellt werden, sollen einige wichtige Ereignisse und Zusammenhänge besprochen werden, die auch die weitere Entwicklung im Bereich der Medienkunst über die Grenzen Deutschlands und Europas hinaus bestimmen sollten. In den sechziger Jahren konnte man in Deutschland eine vom europäischamerikanischen Dialog geprägte Situation vorfinden, welche das Verhältnis der damals jungen Generation der Künstler zur Minimal und Concept Art wesentlich mitbestimmte. Schon im November 1967 gründete Konrad Fischer (Lueg) seine Galerie in der Düsseldorfer Altstadt, in der die wichtigsten Vertreter der Minimal und Concept Art ausgestellt wurden.³⁵¹ Carl Andre (1967) und Sol LeWitt (im Januar 1968) erlebten bei Konrad Fischer ihre ersten europäischen Einzelausstellungen. Die von Konrad Fischer mit initiierten Ausstellungen „Prospect“ 1968 und 1969 in der Kunsthalle Düsseldorf³⁵², die Ausstellung „Konzeption-Conception“ im Städtischen Museum Morsbroich, Leverkusen 1969, sowie die Ausstellung „live in your head“³⁵³ boten neben der documenta 1968 in Kassel einen ersten Überblick über die wichtigsten Vertreter dieser

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

zeitgenössischen Avantgarde-Strömungen, die bald für die Pioniere der Performance Art und „Video Art“ nicht nur in Deutschland maßgeblich wurden.³⁵⁴ Die genannten Ausstellungen in Düsseldorf hinterließen zum Beispiel auch auf Künstler aus benachbarten Ländern wie Belgien und Holland einen starken Eindruck. Auf diesem Wege entstanden darüber hinaus persönliche Beziehungen, die auch zu gemeinsamen Projekten führten: Ein Beispiel ist die oben erwähnte erste geplante Videopräsentation belgischer Künstler, die bereits 1971 auf Anregung von Jacques Charlier und seiner Konsultation mit Gerry Schum realisiert wurde (Charlier 2002).

Zwei Drittel aller Künstler, mit denen Schum zwischen 1968 und 1973 Filme und Videos produzierte, waren mit dem Namen Konrad Fischer verbunden (vgl. Fricke 1996). Am Programm dieser Galerie war deutlich abzulesen, wie stark sie vom zeitgenössischen Geschehen in den USA geprägt war. Das Gleiche galt auch für die Galerie Ricke in Köln. Nach seinen eigenen Worten war Ricke zwar „nicht auf Konzeptkunst fixiert, setzte aber das Konzeptuelle bei jedem Künstler als Background voraus“ (Stockebrandt [Hrsg.] 1990, S. 10). Das künstlerische Klima in Westdeutschland und -europa um 1970 führte dazu, dass sich etliche Künstler dem käuflichen Objekt verweigerten; „sie zogen sich auf Konzepte zurück oder experimentierten mit neuen Medien wie Film und Video“ (A. Nemecek, in ebd., S. 29).

Der Nachkriegs-Austausch zwischen Europäern und Amerikanern fing bekanntlich im Rahmen einiger Galerien an, deren Programm allmählich auch in den etablierten Häusern und bei Ausstellungsmachern eine breitere Resonanz fand. Die Ausstellung „When Attitudes Become Form“ (Bern 1969) von Harald Szemann war nach der Einschätzung der Beteiligten

„der erste Versuch, das in internationalem Stil an die Öffentlichkeit zu tragen, was Ricke schon Jahre zuvor intuitiv angezogen hatte“ (G. Kuehn, in ebd., S. 46).

In der Ausstellung „Prospect 71-Projection“ in der Kunsthalle Düsseldorf wurden ebenfalls Videos und Filme im Kontext der bildenden Kunst gezeigt.

Rolf Ricke in Köln, Konrad Fischer in Düsseldorf, Richard Bellamy in New York und Enzo Sperone in Turin gehörten zu den ersten Galerien, die „Concept Art“, „Process Art“, bzw. „Arte Povera“ zeigten. Darüber hinaus berichtete Harald Szemann, dass Rolf Ricke derjenige war, der durch seine „alten Kasseler Drähte“ das Feld in Kassel bis zu seiner Berufung in die Leitung der „documenta 5“ 1972 ebnete. In dieser Zeit, als es für deutsche Künstler noch äußerst schwierig war, in den USA Fuß zu fassen (vgl. Zwirner 1997, S. 580–583), waren dies die ersten konsequenten Versuche deutscher Galerien, Kunstvereine und Museen, an die internationale Entwicklung anzuknüpfen. Die teilweise erheblichen Anstrengungen einzelner Personen führten zur Formierung eines breit angelegten Kunstmarktes, der der dezentral strukturierten Kunstlandschaft in der Bundesrepublik Deutschland eine bessere und breitere „Infrastruktur“ bieten sollte³⁵⁵ und von der umgekehrt u. a. auch die amerikanischen Künstler bald profitieren sollten (vgl. Terrahe 1984; Vowinckel 1990; Kacunko 1999).

Ein Echo auf einige Konsequenzen der theoretischen Postulate der Minimal, Pop und Concept Art fand man unter anderem in den Ausstellungen multiplizierter Kunstwerke auf beiden Seiten des Atlantiks: Der 1968 vom Wallraf-Richartz-Museum veranstalteten „ars multiplicata“ in der Kölner Kunsthalle folgten weitere Ausstellungen von „Art-Multiple“ in London (1970), Philadelphia (1971) und Berlin 1974. Diese mit der Eröffnung der Kölner, Basler und anderer Kunstmessen eingeleitete Entwicklung ist zweifellos als ein Zusammenspiel der nach

internationalem Anschluss strebenden Kunstpolitik im deutschen Sprachraum und des auf Expansion angelegten Kunstmarktes zu betrachten. Als Nachklang der Theorie von Minimal, Pop und Concept Art lässt sich im seriellen Charakter der multiplizierten Werke auch die aktuelle Diskussion über das Verhältnis von Kunst und Konsum deutlich erkennen (vgl. Schum in: Fricke 1996, S. 24 ff.). In diesem Kontext ist auch die große historische Bedeutung von Gerry Schum und seine Idee des Eingriffs in die Vermittlungsstrukturen von Kunst Ende der sechziger Jahre in Deutschland zu würdigen.³⁵⁶

Die Fluxus-Aktivitäten, die Auftritte von John Cage, Karlheinz Stockhausen, die ersten Aktionen von Christo Jafascheff und weitere Aktionen im westdeutschen Raum schufen allmählich, auch nach der Einschätzung von Wulf Herzogenrath, eine Atmosphäre, die sich um 1967 mit der Eröffnung des neuen Gebäudes der Kunsthalle und des Kunstvereins sowie mit der Eröffnung des ersten Internationalen Kunstmarktes in der Rheinischen Metropole Köln manifestierte.³⁵⁷ Auch das Angebot der großen Pop-Art-Sammlung des Ehepaars Ludwig an das Wallraf-Richartz-Museum in Köln trug zu Kölns „Aufstieg zur Kunstmetropole“ in den siebziger Jahren bei (vgl. Rheingold 1985, auch G. Jappe 1979).

Das in den siebziger Jahren in Europa auf den Markt kommende Medium Video erschien nicht wenigen Vertretern der Concept, Body und Performance Art zumindest für einen Augenblick interessant genug, um mit ihm zu experimentieren. An diese ersten Erfahrungen konnte die kommende Generation anknüpfen und in einer relativ kurzen Zeit die wichtigsten Konzepte und Einsatzweisen der entstehenden Medienkunst ausarbeiten.

Die frühesten CC-Videoinstallationen in Deutschland entstanden vergleichbar wie in den Vereinigten Staaten (J. Jonas, B. Nauman, K. Sonnier etc.; vgl. oben) aus dem Zusammenhang der „performativen“ Kunstformen. Den in ihrer Struktur schwierig zu definierenden Happenings mit einer starken Einbeziehung des Publikums folgten Fluxus-Aktionen, die auf beiden Seiten des Atlantiks vorgeführt wurden. Die als „Väter“ des Happenings in den USA und Europa geltenden Künstler Allan Kaprow und Wolf Vostell und die sowohl in den USA als auch in Europa und Deutschland wirkenden Fluxus-Vertreter George Maciunas, Dick Higgins, George Brecht, Robert Filliou, Emmett Williams und andere bereiteten den Boden für das Verständnis des zeitgenössischen Kontexts und die entstehenden Theorien der Minimal, Pop und Concept Art. Robert Fillious „No-Play“-Aktion von 1962, in der nichts vorgeführt wird und in der das Publikum gebeten wird, nicht zu erscheinen, stand zum Beispiel in der Tradition von Yves Kleins „Le Théâtre du Vide“, das wiederum, wie oben gezeigt, durch Jacques Polieris mutige szenographische Lösungen wesentlich geprägt worden war.

Es wurde bereits auf die bedeutende Rolle von Joseph Beuys für die Performance der siebziger Jahre hingewiesen. Im Vergleich zu den teilweise „chaotisch“ wirkenden Fluxus-Aktionen setzte sich mit der Zeit eine konzentriertere Handlungsweise durch, in der die Person des Künstlers zwar meistens allein ins Rampenlicht tritt, aber nicht auf die Behandlung breiterer gesellschaftlicher Zusammenhänge verzichtet.

„Body Art“ und „Behaviour Art“ führten ebenfalls direkt zur Performance, sie verlangten praktisch nach dieser Ausdrucksform als ihrem Medium und sie können, aus dieser Perspektive betrachtet, als ihre ersten modernen Manifestationen angesehen werden. An der Berliner Ausstellung „Körpersprache“ (1975/76) nahmen Künstler (u. a. Bruce Nauman, Nan Hoover und Klaus Rinke) teil, die auch durch Foto- und Videoarbeiten vertreten waren. Franz Erhard Walther, Urs Lüthi, Jürgen Klauke, Marina Abramovic und Ulay prägten mit ihren Perfor-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

mances und ihren auf den Körper bezogenen Arbeiten die westdeutsche Kunstszene Mitte der siebziger Jahre und bildeten nicht zuletzt dadurch (Abramovic/Ulay) ein wichtiges Fundament für die frühe Entwicklung der Video- und Medienkunst in Europa und Deutschland. Im Unterschied zu dem von den US-Amerikanern geprägten Terminus „Performance“ bevorzugten deutsche Künstler wie Franz Erhard Walther oder Klaus Rinke stattdessen Begriffe wie „Handlung“, „Aktion“ oder „Demonstration“ (Rinke 1976). Einige der bereits besprochenen CC-Videoinstallationen und -konzepte von Richard Kriesche und anderen österreichischen Künstlern waren von ihnen ausdrücklich unter dem letztgenannten Begriff geführt worden.

„Videokunst“ in Westdeutschland und Europa formierte sich also im künstlerischen Kontext der zeitgenössischen Avantgarde-Tendenzen im Umfeld der Concept Art und Land Art, von Arte Povera, Body Art und Process Art sowie des noch spürbaren Klimas der Fluxus-Bewegung. Für die bevorstehenden CC-Videokonzepte spielte nicht zuletzt auch die „Grundhaltung“ europäischer Künstler in Bezug auf die Videotechnik eine prägende Rolle, die zum Teil als grundverschieden von der ihrer amerikanischen Kollegen bewertet wurde (vgl. Herzogenrath 1990). Mehrere Autoren stellten fest, dass die Videokunstgeschichte in Westdeutschland nur in Verbindung mit einer gewissen Feindlichkeit gegenüber der elektronischen Technologie zu verstehen ist.³⁵⁸

Fluxus und Concept-Art-Tradition sowie die gesellschaftliche, fernsehspezifische und ausbildungs- und vermittlungstechnische Situation wurden schon in den frühen Arbeiten der deutschen und europäischen Video-„Pioniere“ deutlich sichtbar. Wolfgang Preikschat konstatierte das Unvollständige, das Unfertige, das Sich-immer-noch-in-der-Entwicklung Befindende dieser zum Teil groben Anfänge. Ebenso zutreffend ist die Feststellung des gleichen Autors, dass es sich bei den ersten Werken deutscher „Videokünstler“, die in der Regel einige Jahre nach vergleichbaren US-amerikanischen entstanden, um genuine und spezifische, eben eigene Erfahrungen handelte, die nicht nach den Prinzipien der formaltechnischen Ähnlichkeit verglichen und beurteilt werden dürften. In diesem Zusammenhang sollen auch ihre frühesten Leistungen aus der ersten Hälfte der siebziger Jahre betrachtet und bewertet werden.

Die für eine „Proto-Phase“ der Auseinandersetzung mit dem Medium Video bezeichnenden, gegen das TV-Gehäuse/den TV-Apparat gerichteten aggressiven und zerstörerischen Gesten wurden sehr früh zum „Markenzeichen“ von Wolf Vostell (1932–1998). Wenige Jahre nach seiner ersten *dé-coll/age*³⁵⁹-Aktion „Skelett“ 1954 verwendete Vostell als einer der ersten Künstler den laufenden Fernsehapparat als Bestandteil eines Kunstwerkes: Seine „TV-*dé-coll/age* No.1“ von 1958 bestand aus sechs TV-Geräten, die hinter eine weiße Leinwand gestellt wurden. Die Leinwand wurde an sechs Stellen angerissen, so dass durch schmale Schlitzteile der Bildschirme mit dem TV-Schnee sichtbar wurden (vgl. Vostell 1992, S. 110). Der Entwurf für eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Technological Happening Room“ vom April 1966 sah ebenfalls sechs Fernsehgeräte, eine CC-Videokamera, Computer und andere technische Geräte vor; wiederum sechs Fernsehgeräte, Glasscherben, Schaufeln und andere Objekte beinhaltete Vostells ausgeführter elektronischer *dé-coll/age*-HappeningRaum von 1968.

Vostells Ausstellung „Television Decollage“ in der Smolin Gallery in New York wurde am 22.05.1963 eröffnet und gilt als erste Ausstellung von Fernseh-/Videokunst in den USA. Einige Tage früher, am 19.05.1963, inszenierte Vostell auf der Farm von George Segal in Brunswick, New Jersey, ein „TV-Begräbnis“, bei dem ein mit Stacheldraht umwickelter Fernseher einge-

graben wurde (vgl. u. a. Decker 1988).

Das sich der Destruktion bedienende Herstellungsprinzip von *dé-coll/age* verwendete Vostell auch in seinen „*Dé-coll/age* Filmen“, die, wie „*Sun in Your Head*“ (1963), teilweise stark gestörte Fernsehbilder zeigten. Aufnahmetechnisch handelte es sich bei den meisten seiner „*Videobänder*“ bis in die erste Hälfte der siebziger Jahre um 16-mm-Filme: Auch die zweite Produktion des Neuen Berliner Kunstvereins (NBK), Vostells Arbeit „*Desasters*“ (1972, 16-mm-Film und U-Matic, 45 Min), wurde noch auf Film gedreht und wegen der einfacheren Abspielmöglichkeit (der NBK hatte schon einen U-Matic-Rekorder) auf Video überspielt (vgl. Eckhardt 1994, S. 58).

Das gesteigerte Bewusstsein von den chaotischen Zuständen in der Gesellschaft und die Sensibilisierung für die geschichtsträchtigen Ereignisse kamen in Vostells ersten Film- und Videoarbeiten ebenso stark zum Ausdruck, wie es in seinen *Happenings*, *Environments* und anderen Arbeiten der Fall gewesen war (Vostell in Daniels/Frieling (Hrsg.) 1997, S. 170). Die Bezugnahme auf die aktuellen Themen in Gesellschaft und Politik wurde zu einem bedeutsamen Element der künstlerischen Auseinandersetzung von Wolf Vostell: Bilder der Teilung Berlins und Deutschlands (Mauerbau 1961) wie die berühmten Foto- und Filmaufnahmen der Bernauerstraße mit der Flucht des Volksarmisten Conrad Schumann über Ulbrichts Stacheldraht nach Westberlin (13.08.1961) verwendete Vostell bereits in seinen „*Verwischungen*“, *Collagen* und *Assemblagen* seit dem Anfang der sechziger Jahre, also in der Zeit der Initiierung der „*Fluxus*“-Gruppe, der er von Anfang an angehörte.³⁶⁰

Zu dieser wichtigen und umfangreichen Werkgruppe gehört auch „*Hommage an Henry Ford und Jacqueline Kennedy*“ von 1963/67 – Vostells erstes Konzept für eine CC-Videoinstallation, das auch realisiert worden ist. Die Ermordung von John F. Kennedy 1963, ein weiteres Ereignis von überragender politischer und historischer Bedeutung, benutzte Vostell als inhaltliche Vorlage für diese Arbeit: Fünfzehn Schnappschussfotos des Attentats, in Form von *Verwischungen* auf Leinwandfoto abgezogen; zwei dahinter in eine Holzkonstruktion eingebaute Fernsehgeräte zeigten *LiveVideobilder* der sich vor der „*Verwischung*“ befindenden Besucher, die mit einer CC-Videokamera aufgenommen und dadurch zum Teil dieser geschichtsträchtigen Foto- und Video-*dé-coll/age* wurden. Ein Mikrophon, eine Autotür, Spaghetti und Gummischläuche vervollständigten dieses bedrückende Ensemble.

Vostell konzipierte und realisierte eine seiner bekanntesten Arbeiten, die CC-Videoinstallation mit dem Titel „*Heuschrecken*“ (1969/70), nach ähnlichem Prinzip: Eine 280 x 800 cm große, zweiteilige Fotocollage zeigte links ein sich liebendes lesbisches Paar und rechts einen der russischen Panzer, die 1968 den „*Prager Frühling*“ beendeten.³⁶¹ Zwanzig davor auf dem Boden aufgestellte Fernsehgeräte übertrugen erneut *LiveVideobilder* von Besuchern, die sich vor der Bildtafel befanden.

Das Aufgreifen aktuellster geschichtspolitischer Themen – hier die „*sexuelle Revolution*“ und der „*Prager Frühling*“ – blieb eine der Praktiken, die Vostell für seine engagierten künstlerischen Kommentare bis zu seinem Lebensende beibehielt (vgl. das nächste Kapitel).

Kurz nach der Realisierung dieser Arbeit verließ Vostell 1970/71 nach mehr als zehn für ihn sehr wichtigen Jahren Köln (zur Kölner Kunst-Szene vgl. u. a. Hüllenkremer [Hrsg.] 1987) und ging in das geteilte Berlin, eine Stadt, die für den Künstler ein Symbol für Gewalt und Brutalität darstellte und die eines der gewichtigsten Themen seines Gesamtœuvres – die Berliner Mauer – lieferte. Zusammen mit dortigen Künstlern initiierte Vostell einige (medi-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

en)künstlerische Projekte und Institutionen, die von historischer Bedeutung für die Entwicklung der Video- und Medienkunst Westberlins waren.

1972 entstand auf Initiative von Wolf Vostell und Wolf Kahlen im Neuen Berliner Kunstverein (NBK) die älteste Sammlung von Videokunst Deutschlands, das heutige Video-Forum.³⁶² In den folgenden Jahren trafen dort bedeutende internationale Künstler ein: Nam June Paik, Allan Kaprow, Douglas Davis, Peter Campus, Shigeo Kubota, Nan Hoover, Eduardo Paolozzi, Taka Jimura, Vito Acconci, Richard Hamilton und Joan Jonas arbeiteten als Stipendiaten des Berliner Künstlerprogramms des Deutschen Akademischen Austauschdienstes (DAAD). Die Kontakte zu den deutschen Künstlern wirkten sich befruchtend auf die Entwicklung der Video- und Medienkunst in Berlin und Deutschland aus (Eckhardt 1985, S. 5).

Im gleichen Jahr gründete Mike Steiner (geb. 1941) die Studiogalerie in Berlin als ein Forum für Video und Performance. Ausstellungen und Produktionen u. a. mit Laurie Anderson, Jochen Gerz, VALIE EXPORT, Friederike Pezold, Ulay, Antoni Muntadas und Ulrike Rosenbach machten Steiners Studiogalerie zu einem wichtigen Ort für die Videoschaffenden in West-Berlin und der Bundesrepublik Deutschland. Die Videogalerie mit ihren mehr als 450 Titeln ist für die Geschichtsschreibung der Videokunst eine Institution von unschätzbarem Wert.

Der 1940 in Aachen geborene und in Berlin lebende Wolf Kahlen begann noch während seiner künstlerischen Ausbildung³⁶³ neben den klassischen Techniken Malerei, Zeichnung und Grafik mit Fotografie und danach auch mit Performance, Video, Klang und Architektur zu arbeiten. Bereits seit 1969 produzierte er Filme und Videos sowie Videoskulpturen. 1972 entstand sein Werkkomplex „Reversible Prozesse“ (1971, 16-mm-Film und U-Matic, 26 Min., s/w, stumm), mit dem das Video-Forum des NBK als erste Kunst-Videothek in Deutschland eröffnet wurde. Der Werkkomplex beinhaltet unter anderem Beispiele der Reflexion über das Raum-Zeit-Kontinuum³⁶⁴, die sich bei dem Künstler auch durch seine Fluxus-nahen kritischen Äußerungen über die westlich geprägte Auffassung von Zeit manifestierten:

„Eigentlich ist dieses Zerteilen von Ganzheiten nur eine hilflose Geste, um mit dem sonst nicht recht Fassbaren fertig zu werden [...] den endlosen, kontinuierlichen Fluss der Zeit, an den wir ja glauben, zerhackt [zu] haben“.³⁶⁵

Bereits 1975 erhielt Kahlen seine erste Einzelausstellung mit Videoarbeiten im Haus am Lützowplatz in Berlin mit 25 Videoarbeiten, ein eindeutiger Hinweis auf die intensive Beschäftigung dieses Künstlers mit dem elektronischen Medium während ersten Hälfte der siebziger Jahre. Eine seiner ersten „Fernsehsulpturen“, „TV-Spiegel“ (1969), bestand aus der verspiegelten Bildröhre des Fernsehers, so dass der Zuschauer anstatt eines Filmes oder des üblichen Fernsehprogramms sich selbst und den ihn umgebenden Raum betrachten konnte – eine Art „naturalogischer“ Vorgänger der CC-Videoinstallation ohne Einsatz der CC-Videokamera.³⁶⁶

Unter dem Titel „Moon TV/Enlightenment“ präsentierte Kahlen 1969 während eines Stipendiumaufenthaltes in der Villa Romana in Florenz ein im Garten der Villa auf einen Steinsockel gestelltes Fernsehgerät so, dass für die Betrachter³⁶⁷ der Vollmond am Himmel genau

über dem Bildschirm erschien. Das Fernsehprogramm zeigte die Mondlandung als LiveÜbertragung, so dass die Zuschauer gleichzeitig den Mond am Himmel und das Kamerabild des Astronauten, der die Landungskapsel verließ, sehen konnten.³⁶⁸ Auch wenn diese Arbeit nicht als CC-Videoinstallation im engeren Sinne betrachtet werden kann (es handelte sich um eine Fernsehübertragung im Sinne von „broadcasting“ [vgl. oben Begriffsklärungen], die die Fernsehzuschauer weltweit verfolgen konnten³⁶⁹), steht diese künstlerische Intervention Kahlens durchaus stellvertretend für die konzeptionelle Ausrichtung seiner frühen Videoexperimente. Kahlen griff das gleiche Thema wieder auf und realisierte 1973 eine Videoskulptur gleichen Namens.³⁷⁰

Kahlens Videoperformances und Video-Skulpturen seit Anfang siebziger Jahren basierten häufig auf einem Spannungsverhältnis zwischen dem „immateriellen“ Medium und den Natur-elementen. 1973 realisierte der Künstler im Rahmen des von ihm mitgegründeten Festivals „Aktionen der Avantgarde“ (ADA) seine erste CC-Videoinstallation „Tau“ (1973), die dies zur Anschauung brachte:³⁷¹

Eingeschlossen im Amerika-Haus in Westberlin führte Kahlen eine Aktion durch, die darin bestand, die Enden eines Stückes Tau so zu verdrehen, dass sich aufgrund der Spannungen Schlaufen bildeten. Vor dem Gebäude waren auf und vor den Treppenstufen etwa 30 kleine Monitore in Gruppen in einer großen Wellenform aufgestellt. Sie waren alle zum Publikum ausgerichtet, also mit dem Rücken zum Gebäude. Stacheldrahtrollen entlang der Stufen versperrten den Eingang und machten auch die kleinen Monitore unzugänglich. Vor den gläsernen Eingangstüren waren zwei große Fernsehgeräte übereinander getürmt, ebenfalls mit dem Rücken zum Gebäude. Sie zeigten ebenso wie die kleinen Monitore das LiveBild der CC-Videokamera, die die Aktion des Künstlers übertrug. Dem Publikum vor dem Stacheldrahtverhau wurden Tau-Stücke dargereicht, um selbst das Phänomen der „indirekten“ bzw. kumulativen Kräfteübertragung physisch zu spüren. Dieser „stark objektivierte [...] Vorgang zum Verbildlichen zweier einfacher Kräfte“³⁷² ließ zugleich das Tau als ein Symbol/Modell für die damals geteilte Stadt Berlin erscheinen und machte dadurch Kahlens „Prozessaktion“ zu einem auch politisch aufgeladenen öffentlichen Kunstwerk.

Ähnliche „unterschwellige“ soziale Kommentare werden auch aus einigen späteren Arbeiten Kahlens abzulesen sein, jedoch ohne ihre Reduzierung auf die betreffenden konzeptionellen Aussagen. In der CC-Videoinstallation „Hundeterritorium“ (1977) oder auch im Videoband und -installation „S-C-H-A-F-E“ (1974) wurden z. B. die für Menschen unsichtbaren Ursachen (in diesem Fall der Vesammlungsgrund) und die daran zu knüpfenden Kausalitäten sowie Verhaltensmanipulationen zum tragenden Element.³⁷³

Die letztgenannte Videoarbeit stellte Kahlen im Sommer 1975 während seines ersten Polenaufenthaltes vor, genauso wie einige seiner grafischen Arbeiten, welche dem deutschen Künstler den Preis der Internationalen Grafikbiennale in Krakau einbrachten (Kahlen 1981). Damit begann ein auf beiderseitigem Interesse aufgebautes Verhältnis Kahlens zu den polnischen Künstlern, das insbesondere in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre in mehreren Besuchen und Ausstellungen Kahlens in Polen und in auch Einladungen polnischer Künstler nach Berlin und Westdeutschland resultierte.

Am 8. Dezember 1976 führte Wolf Kahlen im Rahmen des Festival Offerta in Lublin eine der ersten Videoperformances eines Künstlers aus dem Westen in Polen durch, die ihm auch die Möglichkeit gab, viele Avantgarde-Künstler Polens vor Ort kennen zu lernen. Seine CC-Video-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

installation und -Performance mit dem Titel „Noli me videre“ (1976) problematisierte erneut die Beziehung des (eigenen) Körpers zum Unsichtbaren, diesmal zum unsichtbaren „Live-Feld“ einer CC-Videokamera: Im Ausstellungsraum wurde durch weiße Trennwände ein nach oben offener Kubus mit einer Kantenlänge von etwa 2,50 m abgeteilt, in dem zunächst eine Performance stattfand, deren Bestandteile dann als Installation bestehen blieben. Im Kubus befand sich ein kleiner Videomonitor, der mit dem Bildschirm nach oben auf dem Boden lag. Eine unter der Decke angebrachte und nach unten ausgerichtete CC-Videokamera erfasste das Gesamtinnere des Kubus und sandte ihr LiveBild auf den Monitor, der sich nach oben gerichtet auf dem Boden im Zentrum des Kubus befand. Außen an den Wänden waren Treppen so aufgestellt, dass die Besucher auf ihnen stehend in das Innere des Kubus blicken konnten. Die Versuche des Künstlers, sich außerhalb des Blickfeldes der Kamera zu begeben und so der Überwachung auszuweichen, lassen sich ebenso wie die bereits angesprochenen Arbeiten auf mehreren semantischen Ebenen „lesen“: als Hinweise auf die Überwachungsregimes auf beiden Seiten des damaligen „eisernen Vorhanges“, als formale Übung (z. T. im Sinne seiner früheren Werkgruppe „Angleichungen“³⁷⁴), existenzielle Selbsterfahrung des Künstlers (vgl. oben W. Sharp aus der gleichen Zeit) und auch im Hinblick auf die im Titel enthaltene und auch konzeptionell und performativ ausgearbeitete religiöse Konnotation, welche auch in der folgenden CC-Videoinstallation Kahlens zu einem medienkritischen Kommentar transformiert wurde:

Am 04.12.1976 realisierte Wolf Kahlen ebenfalls in Lublin eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Zwastowanie/Verkündigung“ 1976.

In einem Durchgang im Ausstellungsraum wurden in Augenhöhe ein schwarzer und ein weißer Elektrostecker, jeweils mit einem schwarzen bzw. weißen Kabel verbunden, angebracht. Der Abstand zwischen den frei hängenden Steckern betrug etwa 40 cm, so dass die Besucher durch sie beim Durchgang beträchtlich behindert wurden. Die Kabel führten in Steckdosen, und daneben war ein handelsübliches Hochspannungs-Warnschild angebracht. Oberhalb des Durchgangs wurde eine CC-Videokamera installiert, die die sich nähernden Besucher erfasste. Im Raum hinter dem Durchgang befand sich ein Monitor, der das LiveBild der Kamera zeigte, und zwar so, dass die Besucher, die sich dem Durchgang näherten, sich selbst auf dem Monitor sahen, während sie den Durchgang zwischen den Kabelenden durchschritten.³⁷⁵

Die Visualisierung bzw. Konzeptualisierung unsichtbarer, allumfassender Energiekräfte wie der des Elektromagnetismus kann zumindest in Bezug auf seine CC-Videoinstallationen als eine „Meta-Ebene“ von Kahlens künstlerischer Beschäftigung dieser Jahre angesehen werden, auch wenn andere erwähnte Fragestellungen und Interessen gelegentlich in den Vordergrund einzelner Arbeiten treten. In der kommenden Epoche (vgl. unten) wird sich Kahlens Experimentierfreude in zahlreichen zusätzlichen Einzelfeldern manifestieren.³⁷⁶

Der in Berlin geborene und in Paris lebende Jochen Gerz (geb. 1940) gehört zu den wichtigen international anerkannten Performance- und Fotokünstlern mit einem starken konzeptionellen Hintergrund.³⁷⁷ Seine poetischen Aktionen verband der Künstler häufig mit einer potenziellen Aggressivität und damit verbunden mit einer Erforschung der eigenen physischen und

psychologischen Grenzen. Das Thema und der Ablauf seiner auf Videoband dokumentierten CC-Videoperformance „Rufen bis zur Erschöpfung“ (1972, 20 Min.) ist im Titel der Arbeit beschrieben: Die Stimme des ca. 60 m von der Videokamera entfernten Künstlers erreicht nach einer Weile nicht mehr die Reichweite des Mikrofons, so dass zum Schluss nur noch das Bild des Künstlers wahrnehmbar bleibt.

In seinem „Greek Piece No. 3“ (1975) benutzte Gerz für die Ausführung der 20-minütigen CC-Videoperformance einen Spiegel, der das Sonnenlicht auf die Linse einer 50 m entfernten CC-Videokamera projizierte und die Optik der Kamera damit zerstörte, was gleichzeitig durch das langsame Verschwinden des Abbildes des Künstlers vom Monitor erkennbar wurde (vgl. Popper 1997 [1993], S. 73). Vergleichbare Experimente mit der Lichtanfälligkeit der Vidicon-Aufnahmeröhre wurden bereits angesprochen (B. Robbet, D. Davis, M. Lucier, J. Lizène, etc.; siehe später D. Hall [GB] etc.), und sie können als fester Bestandteil des damaligen Schaffens zahlreicher Künstler in mehreren Ländern angesehen werden.

Die literarischen und konzeptuellen künstlerischen Anfänge von Jochen Gerz hinterließen auch in späteren Videoarbeiten ihre Spuren: Gerz gehört zu den wenigen deutschen Künstlern, die in ihren Videobändern stark die gesprochene Sprache nutzten.³⁷⁸ Die Gleichwertigkeit vom Text und Bild stellte für Gerz die wichtigste formale Grundlage seiner künstlerischen Arbeit dar, wie er auch in der erwähnten Aktion „Rufen bis zur Erschöpfung“ demonstrierte.³⁷⁹ Ausgehend von seinen Erfahrungen während des Pariser Mai 1968, führte Jochen Gerz Anfang der siebziger Jahre (vergleichbar mit dem frühen Acconci und zum Teil mit den „Outdoor Performances“ von Joan Jonas einige Jahre zuvor, vgl. oben) einige „Straßenaktionen“ durch, wie die vor der Hauptpost in Basel, als er zwei Stunden neben seinem eigenen Fotoportrait stand, und Aktionen, in denen für das Publikum nur ein Teil der Aktion wahrnehmbar wurde (während der 6-stündigen Aktion „Was man beschreiben kann, das kann auch geschehen“ in Rom 1973 wurde nur der Ton seiner Schritte aus einem geschlossenen Raum nach außen übertragen). Der Sinn derart „unvollständiger“ Wahrnehmungszirkel, in denen eine mediale Gleichzeitigkeit entweder als tautologisch/„verdoppelt“ oder als „unvollständig“ erscheint, lag nicht vordergründig in der Entschlüsselung entsprechender Codes durch Publikum, sondern vor allem in der Exposition transmedialer und multitexturaler Verflechtungen als ihren Medien innewohnende Potenziale.

Bereits 1971 nahm Jochen Gerz in der oben besprochenen Ausstellung „Propositions d'artistes pour circuit fermé de télévision“ in Lüttich teil und konzipierte die CC-Videoinstallation/-Performance „Message personnel“ (1971), in der das konzeptuelle Geflecht zwischen der schriftlichen Aussage und ihrer gleichzeitigen medialen (Re-)Präsentation das zentrale Problem darstellte (vgl. Materialteil/DVD). Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Mehr und mehr ziehen sich die Gegenstände von mir zurück“ (1. Fassung) von 1973 weist dagegen formale und auch inhaltliche Parallelen zu den beiden besprochenen CC-Videoinstallationen von Wolf Vostell auf: die multiplizierten fotografischen „Verwischungen“ und das ebenso „verwischte“ LiveVideobild des Betrachters, die so in einen gemeinsamen Zusammenhang gestellt wurden (vgl. ebd.).

Nach dem Scheitern der „Fernsehgalerie“ von Gerry Schum in Düsseldorf durch seinen frühen Tod 1973 kam es zwar zu einem bedauernden Einschnitt in der Verbindung von Kunst und Fernsehen in der Bundesrepublik, dieses Ereignis „markiert[e] jedoch deutlich den Übergang vom alles mit allem verbindenden intermedialen Elan der sechziger Jahre zu den

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

präzisen, konzeptuellen Entwürfen der siebziger Jahre“ (Daniels in Daniels/Frieling [Hrsg.] 1997, S. 65). Zugleich gab es einige wichtige Neuanfänge und Initiativen, die der kontinuierlichen Beschäftigung von Künstlern mit elektronischen Medien, insbesondere dem Video, einen Aufschwung gegeben haben. Die Aktivitäten in Westdeutschland konzentrierten sich weiterhin in Köln, wo am 02.09.1972 Ursula Wevers, kurz nach der Trennung von ihrem bisherigen Ehemann Gerry Schum, die Galerie „Projection“ in der Roonstraße 38 eröffnete. Nach der Eröffnungsausstellung mit der ersten europäischen Filmausstellung Keith Sonnier folgten im Filmprogramm der Galerie Präsentationen von Werken von Richard Serra, Bruce Nauman, Barry Le Va und anderen. Es war die erste Galerie in Deutschland, deren Programm hauptsächlich aus Künstlerfilmen bestand. Ab Juli 1974 zeigte Ursula Wevers kontinuierlich Videobänder in der Kölner Avantgarde-Galerie Ricke und bildete bald mit Rolf Ricke eine Galerie-Gemeinschaft. Am 01.10.1973 eröffnete Ingrid Oppenheim ihre Galerie in Köln und 1974 dazu noch ein Video-Studio im Zusammenhang mit der Galerie (vgl. Stockebrandt [Hrsg.] 1990, S. 67; Fricke 1992, S. 8). Auch Galerie Philomene Magers in Bonn – eine 1972 eröffnete Galerie für zeitgenössische Kunst, die besonders Foto- und Videokünstler durch Ausstellungen und Projekte förderte – bot ein zusätzliches Forum für die entstehenden Medienkunstprojekte. Schließlich wurde vom 06.07. bis zum 08.08.1974 in Köln zum Anlass des 150. Gründungstags des Wallraf-Richartz-Museums die Ausstellung „„Projekt '74' – Aspekte internationaler Kunst am Anfang der 70er Jahre“, organisiert. An mehreren Ausstellungsorten³⁸⁰ wurde Kunst der beginnenden siebziger Jahre gezeigt, mit besonderem Akzent auf den Aspekten Zeit, Medien, Wahrnehmung und Sensibilisierung des Betrachters. Die Video-Abteilung der Ausstellung bestand zum größten Teil (62 Künstler) aus der Ausstellung „Circuit“, zusammengestellt vom Video-Kurator des Everson Museum of Art in Syracuse, New York, David Ross. Dazu kamen 40 weitere Arbeiten, meist von deutschen und europäischen Künstlern. Mit mehr als 80 Stunden Videomaterial war dies der mit Abstand größte Überblick über die internationale „Videokunst“ in Deutschland. In der Ausstellung überwogen deutlich die Videobänder von über 100 Künstlern. „Video-Aktivitäten“ und Videoinstallationen machten einen wesentlich kleineren Teil aus: Es gab offiziell nur fünf Videoinstallationen, die während der ganzen Ausstellungsdauer zu sehen waren: Nam June Paik: „Video-Buddha“ (1974), Peter Campus: „Interface“ (1972), Dan Graham: „Time Delay“ (1974), Frank Gillette: „Muse“ (1974) und Michael Hayden: „Colonel Sanders“ (1973) – also handelte es sich dabei ausschließlich um CC-Videoinstallationen. Diese Ausstellung gab zahlreichen deutschen Künstlern die Gelegenheit – vergleichbar mit der verhältnismäßig kleinen, aber (nicht nur) für die belgische Video- und Medienkunst bedeutenden Ausstellung „Propositions d'artistes pour circuit fermé de télévision“ in der Galerie „Yellow Now“ in Lüttich –, auch raumgreifende Videokonzepte und „Videoskulpturen“ zu erarbeiten.

Klaus Groh (geb. 1936) führte seit Anfang der siebziger Jahre neben Performances und Installationen vor allem Lesungen (visuelle und konkrete Poesie), Konzerte und Vernissagen durch, in denen er Buchstaben und Wörter sowie ihre Teile als Grundelemente menschlicher Kommunikation einsetzte. Wie Jochen Gerz erhielt auch Groh bereits durch die Ausstellung in der Galerie „Yellow Now“ in Lüttich 1971 die Gelegenheit, eine CC-Videoinstallation und

-Performance durchzuführen (vgl. Materialteil/DVD).

Das in Grohs Projektvorschlag „Exekutionsspiel. Öffentliche Hinrichtung“ enthaltene Element der permanent schwenkenden CC-Videokamera benutzte Heinz Breloh (1940–2001) als wesentliches Bestandteil seiner CC-Videoinstallationen, die er 1974/75 realisierte. In „Unknown“ (Erfassen eines Raumes mit zwei Videokameras, 1974) ließ Breloh eine CC-Videokamera an einem frei schwingenden Seil hängen und so Bilder der Umgebung aufnehmen, während eine weitere Kamera diese pendelnde Kamera filmte. Die Bilder der beiden Kameras waren gleichzeitig jeweils auf einem Monitor zu sehen; gemäß ihrer unterschiedlichen Lage zeigten sie ein sich schnell veränderndes und abstraktes bzw. ein klares und statisches Bild.

Eine ähnliche Einsatzweise von elektronischen Aufzeichnungsgeräten für das „Einscannen“ der Umgebung, die zum Teil in einer „panoptischen“ Vision resultierte, wurde bereits bei Michael Snow oder Steina Vasulka beobachtet, jedoch in einer äußerlich beherrschten Form und Geschwindigkeit. Sein Interesse für die maschinelle Vision verband Breloh mit einer kontrollierteren Datenerfassung in der CC-Videoinstallation „Schwarz-Grau-Weiss“ (1974), in der der Künstler aus dem unmittelbaren Vergleich der realen und virtuellen Wahrnehmungsebene eine Wirklichkeitskonstruktion entstehen ließ, die einer formalen grafischen Studie glich:

Das Environment bestand aus einem auf fotografischem Weg hergestellten Band von Graustufen, einer CC-Videokamera und einem Monitor. Das Band lag auf dem mittelgrau gestrichenen Boden, dessen Farbe der Graustufe in der Mitte des Bandes entsprach. Über dieser Mitte war die in Schwingung versetzte Kamera angebracht, die so das ganze Fotoband erfasste. Der Monitor zeigte das LiveBild dieser Kamera:

„ein kontinuierlich schmaler oder breiter werdendes Band, das an den Enden mal schwarz, mal weiss ist und mal in den grauen Untergrund einzusinken, mal sich von diesem abzuheben scheint“ (Heinz Breloh)

Claus Böhmler erarbeitete für die Ausstellung „Projekt '74“ in Köln gleich fünf Videoinstallationskonzepte, darunter auch CC-Videoinstallationen, die offenbar eine breite Palette von Möglichkeiten eines raumgreifenden Einsatzes der entsprechenden Medientechnologie auszuloten versuchten (vgl. Materialteil/DVD und Abb.).

Böhmler realisierte jedoch bereits 1970 eine CC-Videoinstallation („Union Jack“/„Video-Objekt“), die mit Hilfe einer CC-Videokamera, eines angeschlossenen Monitors und zweier Spiegelflächen eine „Raumkonstruktion“ bzw. „Raumzeichnung“ der britischen Flagge entstehen ließ. Sie fand in zahlreichen räumlichen Spiegel- und Videokonstruktionen von Peter Weibel, z. T. von Joan Jonas, David Smithson und später auch von Carles Pujol (ESP), Buky Schwartz (ISR) und vielen anderen Künstlern bis zur heutigen Zeit ihre Pendants.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Als interessantes Beispiel für eine (massen-)medienkritische Arbeit kann das Videoband „Television I: Meditation by Continuous Programme“ (1973) von Harald Ortlieb erwähnt werden: Dargestellt ist eine Art häuslicher „CC-Videoinstallation“, in der ein Fernsehzuschauer aufgrund der visuellen Rückkopplung mit seinem eigenen LiveVideobild konfrontiert wird; es wechselt sich im Rhythmus seiner Atemzüge ständig mit dem üblichen Fernsehprogramm (insgesamt 30 Minuten) ab. In diesem Prozess,

“facing his visual feedback [...] the viewer starts to meditate [...] Remote and selfcontrol alternate with each other. The consciousness of the viewer changes. Passive reception makes way for an active penetration into the perception-object TV programme. The viewer is not only the recipient, he becomes a messenger” (Herzogenrath 1976, S. 218/219).

An dieser Stelle sollte noch Ulrike Rosenbach (geb. 1943) erwähnt werden, als die erste Deutsche, die sich seit den frühen siebziger Jahren kontinuierlich mit dem Medium Video auseinandergesetzt hat. Sie realisierte zwar keine CC-Videoinstallationen, ihre besten und bekanntesten Arbeiten wären jedoch ohne diese Technologie weder planbar noch realisierbar gewesen und gelten daher als Paradebeispiele für ihre effektvollen Einsetzung.

Als Meisterschülerin von Joseph Beuys an der Düsseldorfer Akademie wurde sie 1971 durch die Ausstellung „Projekt '71“ in der Kunsthalle Düsseldorf und die dort gesehenen amerikanischen Videoarbeiten dazu angeregt, selbst mit Video zu arbeiten. Ihre ersten Videos entstanden 1972. In der Regel waren es kürzere Stücke mit einer intensiven Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle als Frau in der Gesellschaft, die vor allem auch als (teilweise ironisch-bissige) Selbstbildnisse zu verstehen sind.³⁸¹ Während dieser kurzen, aber wichtigen autobiographischen Phase entwickelte sich bei der Künstlerin ein kritisches und historisches Bewusstsein, das sich bald in den Video-Aktionen niederschlug. Es waren vor allem die CC-Videoperformances „Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin“ (1975, 15 Min.) und „Reflexionen über die Geburt der Venus“ (1976/78, 15 Min.), beide später für das Videoband neu gestaltet (vgl. Eckhardt 1985, S. 114), die Ulrike Rosenbach internationale Anerkennung verschafft haben. In der ersten Arbeit schießt Rosenbach 15 Pfeile auf die Reproduktion der „Madonna im Rosenhang“ von Stephan Lochner. Das mit einer zweiten Kamera aufgenommene Gesicht der Künstlerin wird überblendet, so dass die Pfeile im Videoband gleichzeitig auch sie „treffen“.³⁸² Das „Venus“-Video nutzte die lebensgroße Projektion der „Geburt der Venus“ von Sandro Botticelli als Hintergrund, vor dem sich die Künstlerin in einem schwarz-weißen Trikot um ihre eigene Achse drehte und zeitweise visuell mit der Reproduktion des Kunstwerks verschmolz. Die formale Lösung der Ineinander- oder Überblendung des eigenen Körpers mit Vorgaben und Beispielen aus der Kunstgeschichte gehört zu jenen Mitteln der Film- und Videosprache, die von Künstlern immer wieder eingesetzt werden. Der spezifische Kontext einer feministischen Kunst und die dazu gehörende Auseinandersetzung mit der Rollenverteilung der Geschlechter findet man zur gleichen Zeit auch bei VALIE EXPORT oder bei der Amerikanerin Hermine Freed (geb. 1940) („Art Herstory“, 1974).

Das Selbstbildnis als das wohl „intensivste Bild der Gesellschaft, in der sie produziert worden sind“ (vgl. Diehl 1997), wurde bei Ulrike Rosenbach zu einem radikalen Konzept der kritischen Auseinandersetzung mit Geschichte und Gegenwart. Die bewusst detailliert und langsam aufgenommenen Vorgänge in ihren Videos richteten sich auch gegen die allgemeine, mit dem Medium Fernsehen verbundene Gewohnheit des schnellen Austauschs von „Informationen“ und die entsprechende Bilderflut. Verinnerlichte Zwänge und unentdecktes, weibliches Bewusstsein werden nicht nur auf der formalen Ebene (das Einwickeln des eigenen Körpers) aufgegriffen, sondern sie werden auch „strukturell“ auf der medialen Meta-Ebene ins Konzept einbezogen (vgl. Rosenbach 1982).

„Ich versuche in den Videoaktionen die Wahrnehmungsgewohnheit der Zuschauer/innen zu verändern, indem ich von der direkten Szenen- oder Bildrezeption wegleite zu den Vorgängen, die auf dem/den Monitor/en zu sehen ist oder sind. Die Kombination aller Wahrnehmungen macht die ganze Sache aus.“ (ebd., S. 45).

Die Gegenüberstellung, Übereinanderlagerung oder Interpenetration des realen und medialen „Bildes“, wie sie Rosenbach in vielen ihrer frühen Videoprojekten demonstrierte, gehören zu den bedeutendsten Gemeinsamkeiten der damaligen künstlerischen Arbeit mit CC-Videoinstallationen.³⁸³

Es fällt auf, dass es in Deutschland bis 1976 wenig Beispiele von raumbezogenen Videoarbeiten gab, die inzwischen zu dem bedeutsamsten Gebiet in der Medienkunst der Gegenwart gehören. Einige deutsche Künstler wie z. B. Marcel Odenbach markierten ab dieser Zeit einen „Wandel“ mit der Orientierung in Richtung der Videoinstallation. Diese langsame „Gattungsverschiebung“ vollzog sich im Laufe der achtziger Jahre parallel zur wachsenden Akzeptanz dieser Kunstform im musealen Rahmen in Europa. Trotz kontinuierlicher Bemühungen und der Organisation aller wichtigen Ausstellungen, in denen Videoinstallationen vertreten waren, musste Wulf Herzogenrath sogar noch 1995 feststellen, dass sich bis in die späten achtziger Jahre in Deutschland lediglich eine kleine Gruppe innerhalb der Kunstszene mit der Präsentation und Vermittlung von „Videokunst“ beschäftigte (vgl. Herzogenrath 1995, S. 9). Während 1974 in der erwähnten Ausstellung „Projekt '74“ in Köln nur fünf (CC-)Videoinstallationen vorgestellt wurden, stieg ihre Zahl auf der documenta 6 (1977) auf 13. Ihre Autoren waren wiederum die Künstler, deren CC-Videoinstallationen zu den prominentesten Beispielen der vorliegenden Historie gehören: Vito Acconci, Peter Campus, Dan Graham, Nam June Paik, Shigeo Kubota, Antoni Muntadas, Beryl Korot, Bill Viola, Joan Jonas, Rebecca Horn, Friederike Pezold, Ulrike Rosenbach und Richard Kriesche.

Schweiz, Italien und Spanien

Otth, Minkoff, Olesen, Bauermeister, Angeli, Vaccari, J. & O. D. Benet, Muntadas, Torres

Die ersten Experimente mit Video in der Schweiz erfolgten wie in Österreich bereits Ende der sechziger Jahre. Einige Künstler aus dem überwiegend französischsprachigen Teil des Landes prägten die Entwicklung in der ersten Epoche. Technisch gesehen bildeten die CC-Videoinstallationen den gewichtigsten Teil ihres Œuvres:

Jean Otth wurde 1940 in Lausanne geboren, studierte zunächst Kunstgeschichte und anschließend Bildende Kunst. 1970 entstanden seine ersten Videoarbeiten. Im Mittelpunkt von Otths frühesten CC-Videoinstallationen stand die systematische Beeinflussung des Videobildes, die der Künstler „la Perturbation“ nannte. Das Eingreifen in den elektronischen Kreislauf geschah durch die Beeinflussung des Videosignals, die zur sichtbaren Störung des Ausgangsbildes und einer Vielfalt seiner Variationen führte – ein künstlerischer Zugang, der zumindest in dieser Hinsicht durchaus Parallelen mit einigen in Amerika wirkenden Videopionieren wie z. B. N. J. Paik und E. Siegel aufweist.

Seine „Video perturbations“ (ursprünglich: „TV-perturbations“), die als Ausgangsposition ein realistisches Video(ab)bild benutzten, entstanden infolge einiger Experimente mit direkter Einwirkung auf das Videosignal und das abstrakte Ausgangsbild ohne Verwendung der Videokamera: „Abécédaire télévisuel 1“ ist eine solche Videoinstallation, die Otth 1972 im Rahmen der Ausstellung „Implosion“ in Musée des Beaux-Arts in Lausanne ausgestellt hatte. In Lausanne gründete Otth bereits 1970 die Gruppe „Impact“, welche an der Organisation von zwei frühen und bedeutsamen Ausstellungen mit Videoarbeiten in der Schweiz beteiligt war: „Action Film Vidéo“ in der Galerie Impact 1972 und „Art Vidéo Art 74“ im Musée des Arts décoratifs 1974 in Lausanne.

In seinem zum Werkkomplex „Video perturbations“ gehörenden Videoband „La Bourse de Bordeaux“ (1972) nahm Otth als Ausgangspunkt für die elektronischen Verfremdungen ein banales Foto eines Gebäudes, das offenbar als Videoaufnahme eine detailliertere Betrachtung architektonischer Elemente ermöglichte, welche wiederum mit der „kompakten“ fotografischen Reproduktion einer tektonischen Anordnung die beste Vorlage für ihr virtuelles Zersetzen und Verformen bot. Einen weiteren Schritt stellte das Deformieren von LiveVideobildern menschlicher Gesichter dar, das Otth mit seiner ersten CC-Videoinstallation „Le grand autoportrait“ (1973) auf der Biennale in São Paulo in Brasilien 1973 realisierte. Die Installation bestand aus einer CC-Videokamera, die auf einen Stuhl gerichtet war, den Einzelbesucher benutzen durften. Auf 15 angeschlossenen schwarz-weißen Fernsehmonitoren konnten fünfzehn unterschiedliche, elektronisch manipulierte LiveVideoportraits der Person gleichzeitig beobachtet werden.³⁸⁴

„Fenêtre TV“ ist der Titel einer weiteren CC-Videoinstallation, mit der Otth einen effektvollen Vergleich zweier Realitätsrepräsentationen – der realen und virtuellen – zog und dadurch einen kritischen Kommentar zum potenziell manipulierbaren und für den Zuschauer kaum nachvollziehbaren Charakter des elektronischen (Ab-)Bildes abgegeben hat. Eine nur mit einem transparenten Bildschirm versehene Fernseherattrappe, eingebaut in eine Trennwand, wurde neben einen Fernsehmonitor aufgestellt, der das LiveBild des gleichen Raumausschnittes (mit oder ohne Besucher) gleichzeitig wiedergab.

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

Eine vergleichbare Demonstration zweier Realitätsebenen diesmal innerhalb des Videosystems stellte die CC-Videoinstallation „Anatomie de l'éternité“ von 1975 dar:

Der Künstler zeigte auf einem Monitor zwei unterschiedliche Zeitmomente eines gleichen Sujets (es handelte sich um ein Blumenstillleben aus dem Musée des arts décoratifs) in diachronischer Abwechslung des Live- und des vorher aufgenommenen Videobildes. Eine elektronische Schaltung wechselte indessen hin und her zwischen dem aktuellen Bild des Stilllebens und einem bereits aufgenommenen, vom Videorekorder abgespielten Bild. Dieses Hin- und Herschalten geschah sowohl automatisch als auch zufällig oder manuell, durch den Eingriff der Betrachter. Während des Experiments war eine jeweils 45-minütige Tonbandaufnahme von Jorge Luis Borges' „Geschichte der Ewigkeit“ zu hören.

Der in der letztgenannten Arbeit einbezogene Rekurs auf ein kunsthistorisches Sujet wird insbesondere auch in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre und später zu einem der Kennzeichen von Videoarbeiten Jean Otths (vgl. darüber Näheres im nächsten Kapitel). In diesem Abschnitt ist noch eine dreiteilige CC-Videoinstallation mit dem Titel „Vidéo-Gleyre“ (1976) zu erwähnen, die Otth zum Anlass einer Ausstellung zu Ehren des schweizerischen Malers Charles Gleyre (1808–1874) im Kunstmuseum Winterthur realisiert hat: Während in der ersten Fassung ein Gemälde des Malers z. T. stark verfremdet als Videoaufnahme auf einem Monitor reproduziert wurde, bestand die zweite Präsentation aus einer konventionellen Reportage eines Werkes des schweizerischen Malers, die mit konventionellen deskriptiven Methoden des Fernsehens aufgenommen worden war. Die dritte Arbeit verwendete das Gemälde „Le coucher de Sapho“ von Gleyre und eine CC-Videokamera, die unterhalb des Gemäldes installiert und zum Bildbetrachter gerichtet worden war. Ungefähr zwei Meter seitlich des Gemäldes stand ein angeschlossener Monitor, in dem sich der Besucher sehen konnte. Diese Gegenüberstellung des Kunstwerkes und der Kontemplation des Betrachters wurde später in ein Videoband zusammengeschnitten und gab dem Künstler die Gelegenheit, eine „Aufmerksamkeitsstudie“ in Bezug auf die Länge von Einzelbildbeobachtungen vorzunehmen (während der Vernissage dauerte die längste dieser Aufnahmen von einem fixen Blick eines Besuchers 23 Sekunden, außerhalb der Vernissage 50 Sekunden [Otth 2002]).

Im Hinblick auf seine CC-Videoinstallationen und den Begriff „Installation“ überhaupt äußerte sich Jean Otth wie folgt:

«Pour moi, dès que l'image vidéo est confrontée à un objet réel, je l'appelle installation. En effet, même si je mets un auto-collant noir sur le verre d'un moniteur, j'engage un type de perception hybride qui confronte deux langages hétérogènes. C'est ce collage de deux modalités de représentation et de perception qui m'intéresse. Dans mon travail, c'est cette superposition de deux codes qui est l'essentiel. L'installation chez moi peut être ou en 'live', ou utiliser un enregistrement.» (Otth 2002)

Diese „Konfrontation“ zweier heterogener Sprachen wird Otth in einigen seiner späteren CC-Videoinstallationen auf subtile Weise eindrucksvoll demonstrieren (vgl. nächstes Kapitel).

Gérald Minkoff (geb. 1937) und Muriel Olesen (geb. 1948) gehören wie Jean Otth zur ersten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Generation der mit dem Videomedium experimentierenden Künstlern in der Schweiz und in Europa überhaupt. Sie begannen bereits 1967 künstlerisch zusammenzuarbeiten. Seit 1970 realisierten sie bevorzugt CC-Videoinstallationen, die zur Offenlegung der „tautologischen“ Natur des Mediums am besten geeignet zu sein schienen (vgl. Herzogenrath 1989, S. 207; Monnier-Raball, 1986 oder 1984, S. 107). Im Unterschied zu Jean Otth, der in seinen frühen Arbeiten ein starkes Interesse am „Innenleben“ und an den Manipulationsmöglichkeiten des elektronischen Videosystems und ihren Folgen für die überlieferten Repräsentationsansichten zeigte, konzentrierte sich Gérald Minkoff unvermittelt auf das „Außenleben“ von CC-Konstellationen im Sinne von Wahrnehmungs- und Interaktionsfolgen, die aus den inszenierten plastischen Konstruktionen und Teilnahmemöglichkeiten vor der Kameralinse hervorgebracht werden können. Nach einem Studium der Geologie, Biologie und Anthropologie an der Universität Genf begann Minkoff bereits 1964 damit, auf Bildschirme eingeschalteter Fernsehapparate zu zeichnen, und nannte diese Arbeiten „TV-Skulpturen“ (vgl. Herzogenrath 1989, S. 207). 1967 gab er seine Lehrtätigkeit im naturwissenschaftlichen Bereich auf, um mit Video zu arbeiten.

„L'Envers à l'Endroit“ von 1970 war die erste CC-Videoinstallation Minkoffs, welche die im Titel beschriebene (etwa „seitenverkehrt zu seitenrichtig“) besondere Eigenschaft eines Videosystems thematisierte, Aufnahmen seitenrichtig (spiegelverkehrt) wiederzugeben. Vor einem großformatigen Spiegel wurde ein in den Raum gerichteter Monitor auf einem Sockel platziert, davor eine CC-Videokamera mit auf den Spiegel gerichtetem Objektiv. Der Spiegel reflektierte das gesamte Ensemble, einschließlich der Rückseite des Monitors, auf der in Spiegelschrift „L'ENVERS A L'ENDROIT“ geschrieben war. Im Spiegel erscheint diese Schrift richtig herum, wird von der Kamera erfasst und auf dem Bildschirm gezeigt, in dem man die Schrift nun wieder richtig herum lesen kann.³⁸⁵

„L'Envers à l'Endroit“ lässt sich mit der oben beschriebenen „tautologischen“ Arbeit von Gottfried Bechtold (A) „Video-Installation“ (1972) vergleichen, auch wenn Bechtold auf eine starke semantische Komponente verzichtete.

Die CC-Videoinstallation Minkoffs mit dem Titel „Réflexion Combustion“ von 1971 bietet sich ebenfalls zum Vergleich an. Sie bestand aus einem CC-Videokreislauf und einer Monitoratrappe aus Pappe mit einem Spiegel als Bildschirm.

Die Rezeptionsfolge des „verkehrten Spiegelsystems“ Video beschrieb der Titel der CC-Videoperformance „Je ne peux pas dessiner ma main tentant de se dessiner se dessinant“, die Minkoff im Juli 1971 in der Galleria dell'obelisco in Rom realisierte.³⁸⁶ Die Aktion bestand darin, dass der Künstler versuchte, das auf den Bildschirmen erscheinende LiveBild seiner Hand nachzuzeichnen. Eine Gerätezusammenstellung mit zwei CC-Videokameras und Monitoren bot den Rahmen für den Versuch des Künstlers, mit einem Stift in der rechten Hand die Konturen seiner rechten Hand auf dem rechten Bildschirm nachzuzeichnen, was natürlich misslingen musste. Gleichzeitig gelang ihm dies jedoch mit der linken Hand auf dem linken Monitor.³⁸⁷

Am Schlussteil dieses Kapitels wird noch eine Reihe von CC-Videoinstallationen dieser Art (mit Publikumspartizipation) anzusprechen sein, die Keigo Yamamoto in Japan zu gleicher Zeit zu realisieren begann. Gérald Minkoff begann derweil – seit 1971 – die Braille-Blindenschrift in seinen Videoarbeiten zu verwenden, als eine Art „interface“ zwischen den

optischen und haptischen Qualitäten in hybriden videoplastischen Arrangements.

Für die in Paris organisierte Ausstellung „Art vidéo en Suisse“ 1976 (Porte de la Suisse, Paris, 1976) realisierte Muriel Olesen zum ersten Mal ihre CC-Videoinstallation „Mirage“, deren Konzept jedoch bereits aus dem Jahr 1967 datiert. 1986 erfolgte eine erneute Ausführung in situ, im Musée d'Art et d'Histoire in Genf: Im Mittelpunkt stand das dort aufbewahrte Gemälde „Der Wunderbare Fischfang“ von Conrad Witz (1444) und dahinter eine Leinwand mit einer lebensgroßen, seitenverkehrten Reproduktion desselben Bildes (vgl. Abb./DVD). Darin eingebaut befand sich ein CC-Videomonitor, der das LiveVideobild einer CC-Farbvideokamera zeigte, die ein Goldfischaquarium aufnahm. Der virtuelle, sich bewegende Fisch „belebte“ optisch und ironisierte zugleich konzeptuell das Wunder am See Genezareth, hier benutzt vor allem als Anspielung an die Unbeständigkeit und Glaubensabhängigkeit des Fernsehsystems samt seiner „gläubigen“ Konsumenten.³⁸⁸

Von einem kritisch-(selbst-)ironischen Verhältnis zu dem manipulierbaren Videosystem zeugt der Titel der CC-Videoinstallation „The lost Paradigm“ oder „C.C.C.C. – Cosmic Coitus Closed Circuit“ von 1975, die Minkoff und Olesen gemeinsam realisierten. Die beiden aus einem aufgefalteten Pappkarton hergestellten und auf ihm aufgestellten stilisierten menschlichen Figuren (Licht und Dunkelheit) wurden ausschnittsweise von zwei CC-Videokameras aufgenommen und auf die dazugehörigen Monitoren übertragen. Die Kamera filmte jeweils die linke Hand der Figur, während auf dem Bildschirm auf deren anderer Seite je ein Revolver oder ein Messer erscheinen.

In den darauf folgenden zehn Jahren realisierten Gérald Minkoff und Muriel Olesen eine große Zahl von CC-Videoinstallationen und erreichten in dieser Zeit den Höhepunkt ihres künstlerischen Schaffens. Ihre weiteren Arbeiten sowie die Gesamteinschätzung ihres Œuvres werden im nächsten Kapitel besprochen.

An dieser Stelle sei noch der 1985 verstorbene René Bauermeister erwähnt, der u. a. zusammen mit Minkoff und Olesen sowie anderen Künstlern aus der Schweiz an einer Reihe von Ausstellungsprojekten beteiligt war. Geboren in Neuchâtel, wurde auch Bauermeister durch das „Wunder der Unmittelbarkeit“ am Medium Video fasziniert (Monnier-Raball 1986, S. 105) und stellte in diesem Zusammenhang sehr früh die Fragen wie:

“Are we really confronted with reality or taken in by the appearances of reality? A real or a false problem? Does not the most creative attitude consist in playing the game by giving blow for blow, in setting as many traps as are already laid, in continually creating new strategies, inverting perspectives and multiplying points of view?” (ebd., S. 106)

In seiner CC-Videoinstallation „Transvideo“ (1974) stellte z. B. Bauermeister eine CC-Video-kamera ihrem Monitor gegenüber, so dass die dazwischen stehenden Besucher ihr LiveAbbild

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

etwas später wahrnehmen konnten, da das Kamerabild über zwei Videorekorder zum Monitor geleitet wurde – ein „klassisches“ frühes Beispiel der Videoinstallation mit „naturalogener“ Zeitverzögerung, wie sie damals u. a. Dan Graham, Brian Hoey, David Hall, Jacques Lizène, Keigo Yamamoto und einige andere „Videopioniere“ anwandten.

Auch wenn die finanzielle Unterstützung für diese neue Form des künstlerischen Experimentierens zunächst zu wünschen übrig ließ (vgl. Monnier-Raball 1986), setzten diese Künstler letztendlich eine Reihe von Projekten durch und begründeten eine inzwischen dreißigjährige Tradition, auf welche die heutige Generation (zu der auch Weltstars wie Pipilotti Rist gehören) zurückgreifen konnte.

Eine der auffälligsten Besonderheiten der frühesten intermedialen und Videoszene in Italien sind zweifellos ihre dezentralisiert organisierten Videoproduktions- und Dokumentationsstätten. Die wohl erste Institution dieser Art gründete bereits 1968 Luciano Giaccari unter dem Namen „La Videoteca Giaccari“ (ursprünglich „Studio 970/2“, 1967) in Varese. Das Ziel der „Videoteca“ war sowohl die Produktion der künstlerischen Videoprojekte als auch die Realisation von Dokumentationen von Performances, Musik, Tanz etc. „in tempo reale“ (Sossai 2002, S. 19). Anfang der siebziger Jahre produzierte Giaccari zahlreiche italienische und internationale Videoprojekte, aber auch eigene „Video-Environments“, die sich offensichtlich mit der Realzeitproblematik und den dem Medium innewohnenden Eigenschaften auseinander gesetzt hatten.³⁸⁹

Die von Paolo Cardazzo geführte Galleria d'Arte del Cavallino in Venedig war ein ebenso wichtiger Produktionsort, an dem bereits Ende der sechziger Jahre Projekte unter Verwendung der Videoausrüstung initiiert wurden. Mit der Erscheinung des „Portapak“ auf dem italienischen Markt 1972 kam es zu einer noch umfangreicheren Aktivität, die sich nicht nur auf Italien beschränkte, sondern u. a. auch zur Realisierung von frühen und wichtigen Videoprojekten im benachbarten Jugoslawien geführt hat (vgl. Cardazzo 1978 und „Video Susret“ (Videotreffen) in Motovun/Istrien vom August 1976).

1973, im Todesjahr von Gerry Shum (vgl. oben), eröffnete die nach dem Vorbild seiner Videogalerie in Düsseldorf gegründete und von Maria Gloria Bicocchi geführte Galerie und Videoproduktionsstätte „Art/Tapes/22“ in Florenz, die oben bereits im Zusammenhang mit den frühen Aktivitäten von Bill Viola angesprochen wurde. Künstler aus ganz Europa erhielten dort oft die erste Gelegenheit, eine Videoarbeit zu realisieren.

Das „Centro Video Arte“ im Palazzo dei Diamanti in Ferrara (1972) und einige weitere Galerien in Rom und in anderen Teilen Italiens ergänzen die Liste der frühen „videosalette“ (Sossai 2002, S. 19).

Für die Vermittlung erster Impulse zur Verwirklichung der frühen Videoprojekte muss die Rolle der engagierten Kunstkritiker und Kuratoren in Italien ebenfalls in Betracht gezogen werden. Der Kunsthistoriker und -theoretiker Renato Barilli organisierte bereits 1970 im Museo Civico in Bologna die Ausstellung mit dem Titel „Video Recording“/„Gennaio 70“: Es war der erste öffentliche Auftritt der wichtigsten Vertreter der Arte Povera mit Anselmo, Merz, Boetti, Prini, Fabro, Colombo, Simonetti, Zorio, Penone, Pistoletto, Calzolari, Kounellis und Patella. Barilli besuchte Ende 1969 und Anfang 1970 die Ateliers von mehreren der genannten Künstler und dokumentierte mit Hilfe eines „Philips“-Teams (die Firma „Philips“ war der Sponsor der Veranstaltung) die Künstler und ihre Arbeit(en) sowohl in der Galerie als auch im Freien.

Auch wenn die ausgestellten Arbeiten keine CC-Videoinstallationen im hier definierten Sinn

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

darstellen, besteht auch im Hinblick auf die vergleichbaren Präsentationen in den frühen „Videotheaters“ in den USA (vgl. oben) eine Berechtigung, die „zeitverzögert“ übertragenen künstlerischen Inszenierungen und Ereignisse in diesem Kontext zu erwähnen. Renato Barilli verteidigte diese Sichtweise von einem Standpunkt aus, der die gesamte Ausstellung als eine CC-Videoinstallation erfasste:

“[...] the installation made in occasion of ‘Gennaio 70’ was properly speaking a closed circuit-videoinstallation, since at that moment there was not the possibility to realize single autonomous videopoints” (Barilli 2002).

Barilli kuratierte außerdem 1972 eine Sektion der Biennale in Venedig mit dem Titel „Opera o comportamento“ und lud dazu seinen guten Freund G. Schum ein, der damit die Möglichkeit erhielt, seine und die Pionierleistungen der von ihm vertretenen Künstler in einem der größten internationalen Kunstforen vorzustellen.

Im Hinblick auf die relativ rege künstlerische Aktivität im Video- und intermedialen Bereich realisierten in den frühen Jahren verhältnismäßig wenige Künstler in Italien CC-Videoinstallationen. Franco Angeli (1935–1988), der seine künstlerische Laufbahn bereits in den fünfziger Jahren als Maler begann, vertrat seitdem – auch unter dem Einfluss der Antikriegsbewegung der sechziger Jahre – eine entsprechend konsequente ethische Position auch durch seine Kunst. Als Ausnahme in seinem Œuvre gilt die 1968 in der Galerie „La Tartaruga“ in Rom realisierte CC-Videoinstallation „Opprimente“ (Überwältigen[d]), ausgestellt als Teil der Gruppenausstellung „Il Teatro delle Mostre“. Der Künstler senkte mit weißen Styroporplatten die Decke des Ausstellungsraumes bis etwas über die Höhe des Besuchers ab und konstruierte eine Art Korridor, in dem die Eintretenden in Realzeit videotechnisch erfasst und ihre Aufnahmen auf einen Monitor übertragen wurden. Der derartige Effekt der Überlagerung von „realer“ und „medialer“ Realität (der künstlerischen Dokumentation, die selbst zum „Werk“ wird) war damals selbstverständlich eine vollkommene Neuigkeit, die in dieser Form erst einige Jahre später in Europa zum „Normalfall“ unter den Performance-Künstlern werden sollte. Die entsprechende „Abwesenheit der Botschaft“ in dieser Arbeit scheint noch 1970 auf den Kritiker Maurizio Calvesi einen starken Eindruck hinterlassen zu haben:

„[...] valori che si scoprono, valori che si sovrappongono, valori che si negano. I simboli hanno presa perché sono schemi da riempire, cifre che non possono essere decifrate senza una chiave“.³⁹⁰

Die Durchdringung von Ethik, Ästhetik und politischem Bewusstsein zeichnet in besonderem Maße auch die künstlerische Arbeit von Franco Vaccari (geb. 1936) aus. Er absolvierte ein Physikstudium, bevor er in näheren Kontakt mit der Kunst trat, zunächst über die „visuelle Poesie“ um „Il gruppo 70“ aus Florenz (vgl. Vaccari/Alberghini URL). Bereits 1965

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

veröffentlichte Vaccari sein erstes Buch zur „POPesie“ und 1966 das Buch über die anonyme Graffiti-Poesie („Poesia anonima. Poesia trovata“). 1967 entdeckte er die „Installation“ als das am besten für seinen künstlerischen Ausdruck geeignete Medium. Im Januar 1969³⁹¹ begann Vaccari damit, eine bis heute anhaltende Serie von „Ausstellungen in Realzeit“ zu entwickeln, die sich konzeptuell und faktisch mit den „Realzeit“-Medien, zunächst vor allem mit der Polaroid-Fotografie auseinander setzten. Das künstlerische Ziel und die eingesetzten Mittel verband Vaccari in diesen offenen, zeit- und ortsspezifischen und dadurch riskanten Arbeiten in einem Rückkopplungsverhältnis, wodurch die Rolle des Betrachters eine zentrale Bedeutung erlangte.

Seine vierte „Esposizione in tempo reale“ realisierte Vaccari 1972 auf der 36. Biennale in Venedig mit dem Titel/der Aufforderung an das Publikum: „Hinterlass an dieser Wand eine fotografische Zeichnung deines Durchgangs“. Die Arbeit bestand aus einem „geschlossenen Kreis“ ausgehend von einer automatischen Fotokabine für die Besucher über den Ausstellungsraum für die entstandenen Fotostreifen bis hin zu einer Verbindung zum Künstler und zurück (vgl. das Diagramm).

Im nächsten Jahr zeigte Vaccari anlässlich der oben erwähnten Ausstellung „Trigon '73“ in der Neuen Galerie in Graz die CC-Videoinstallation „Privater Raum im öffentlichen Raum“/„Geheime Kommunikation in einer wirklichen Zeit“, die als fünfte in der Reihe seiner „Esposizione in tempo reale“ fungierte. Vom Künstler auch als „Meta-Aktion“ bezeichnet, repräsentierte das Ensemble mit zwei privaten Kabinen und einer Zweiweg-Videoverbindung einen öffentlichen Raum, der sich jedoch außerhalb der öffentlichen Kontrolle befinden kann – eine Art „basisdemokratischer“ Nische inmitten der öffentlichen „Mediendemokratie“, zu der sich Vaccari in einem entsprechenden Statement geäußert hat:

“In order to expand space again and to escape the state of an overly social crystal, we can only undertake one thing: to eliminate the means of information or else to transform them into means of communication [...] we too, must become aware of the fact that the negative influence of the means of information is not neutralized through a more aesthetic way of utilizing them [...] I consider the anticipation of those who want to kindle the revolution armed with portable video-recorders, as being at least naïve”.³⁹²

Die gesellschafts- und medienkritische Haltung, wie sie Franco Vaccari hier geäußert hatte, zeugt von einem ethischen Imperativ an die Kunst, den der italienische Künstler formuliert und der im Zeitraum seiner Entstehung von zahlreichen seiner Künstlerkollegen europaweit geteilt wurde. Ein ethischer und epistemologischer Anspruch bezogen auf die sich ändernden gesellschaftlichen Realitäten blieb seitdem ein wesentlicher Bestandteil der künstlerischpoetischen Auseinandersetzung des italienischen Künstlers, der auch und vor allem das Medium der Fotografie überzeugend als ein Realzeitmedium zu interpretieren wusste.

„Franco Vaccari non usa la fotografia come uno strumento per contemplare, ma come un modo per agire e per vedere ciò che non sa. Nelle sue opere esiste una realtà e si verificano dei mutamenti nel trascorrere del tempo.“ (Vaccari/Alberghini URL)

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

Wie in den anderen Ländern Europas und Amerikas, so kann auch in Italien die Tendenz der frühen siebziger Jahre festgestellt werden, die Videokamera zunächst für die Registrierung von Performances und Aktionen zu verwenden (A. Boetti, G. de Dominicis); andere Künstler wie F. Angeli, L. Patella oder auch F. Vaccari erweiterten ihre Einsatzmöglichkeiten auch im Sinne von CC-Videoinstallationen und bereiteten somit den Weg für die Experimente der folgenden Generation (Sossai 2002, S. 23).

Die Aktionskunst, die Fluxus-verwandten Konzerte der Gruppe Zaj Mitte der sechziger Jahre und vor allem die Anfang der siebziger Jahre stark ausgeprägte Happening- und Performance-Kunst³⁹³ in den Galerien und auf öffentlichen Plätzen prägten die künstlerische Atmosphäre in Spanien, in der die ersten Videoexperimente stattfanden.

Die katalanischen Künstler Joan und Oriol Durán Benet führten wahrscheinlich die ersten Experimente mit CC-Video („Daedalus Video“) bereits 1969 durch.

Die früheste künstlerische Entwicklung von Antoni Muntadas (geb. 1942) unterteilte der Künstler selbst 1971 in einige chronologische Etappen, die offensichtlich von der Beschäftigung mit formalen Problemen hin zum verstärkten Interesse an den Inhalten führten: Der „lyrische Zyklus“ 1963–1967 bezeichnete eine vorwiegend „visuelle“ Phase, die sich zunächst auf die Farbe und dann auf das dargestellte Objekt konzentrierte; der „Zyklus der Synthese“ 1967–1969 enthielt Arbeiten und Überlegungen, in denen das „Inhaltliche“ eindeutig ins Zentrum des Interesses rückte, manifestiert durch die Frage nach der Integrität des Menschen mit den dazugehörigen Widersprüchen und die Suche nach Kontrasten; der „Mensch-Roboter Zyklus“ 1969–1971 leitete schließlich endgültig zu den Interessen an den politischen, ökonomischen, (massen-)medialen und anderen Zusammenhängen über, die seitdem den integrierenden Teil von Muntadas Gesamtœuvre ausmachen.

Von der gewissermaßen McLuhanschen Annahme, dass die Verwendung einzelner Medien und Materialien die zu vermittelnden Inhalte in der künstlerischen Arbeit wesentlich mitbestimmt, zeugt Muntadas Bestandsaufnahme in Bezug auf die Malerei vom 1. April 1971, in welcher er schlicht feststellt: „El cuadro como tal acaba su finalidad“; die Malerei habe deshalb ihr Ende erreicht, weil sie in den überkommenen Galeriestrukturen keineswegs die Partizipation des Publikums fordere, im Gegenteil: Sie unterstütze das Konsumverhalten und unterbeanspruche die Gesamtheit menschlicher Sinneswahrnehmungen und sei schon deshalb für die Entfaltung der Sensibilität, im Mikro- wie im Makrobereich, ungeeignet. Die Ausarbeitung von Konzepten für eine multisensorische Kunst, in der auch die akustischen, olfaktorischen, taktilen, kinästhetischen und anderen Sinneswahrnehmungen „angesprochen“ werden, war die logische Folge dieser Überlegungen. Die aus dieser Kritik am Status quo entstandenen Anforderungen an die Kunst und die Künstler setzte Muntadas in einer Reihe von „Actividades“ zwischen 1971 und 1976 in vorwiegend öffentlichen Aktionen um, die die damals herrschende Kunstatmosphäre in Katalonien widerspiegelte und sie zugleich mitprägte.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Das 1971 für zwei Wochen in der Galería Vandrés in Madrid präsentierte Multimedia-Environment „Espacio“ (Acción/Interacción) transformierte den Ausstellungsort und seine nähere Umgebung in einen allumfassenden interaktiven Erfahrungsraum³⁹⁴: Von der Straße Don Ramon de la Cruz die Galerie im Haus Nr. 26 betretend, wurden die Besucher bereits im schmalen Durchgang zum Patio mit zwei CC-Videomonitoren konfrontiert, die LiveVideo-bilder von einer fest installierten und einer mobilen CC-Videokamera übertrugen. Weiterhin wurden sie auf dem Weg zu den Innenräumen der Galerie dazu gezwungen, sich durch mehrere aus schwarzen und transparenten PVC-Folien quer im Innenhof installierten „Raumschichten“ hindurchzuarbeiten; am Ende dieses Raumabschnittes stand eine 2,5 m³ große „Camara Sub-sensorial“, die erkundet werden konnte. Einmal in den Innenraum der Galerie eingetreten, konnten sich die Besucher die Fotodokumentation von Muntadas' Arbeitsgruppe „Las Experiencias“ anschauen und vor allem auch eine Anzahl von in den Räumen verstreuten „Manipulables“ erkunden, Ausstellungsobjekte, die für die Erfahrung durch verschiedene Sinnesorgane konzipiert worden waren (vgl. Abb./DVD), welche zum Teil durch ihre Isolierung geschärft werden sollten (z. B. durch die taktilen „Manipulables“, die mit gebundenen Augen ertastet werden sollten). Ein getrennter, abgedunkelter „Immersionsraum“ mit an Seilen von der Decke herabgelassenen Holzstäben, die sowohl als Hindernisse als auch zur Orientierung dienten, bot zugleich die Möglichkeit einer taktilkinästhetischen Erfahrung. Ein weiterer abgetrennter Raum, der „espacio acción/interacción“, der den Namen der Ausstellung trug, beinhaltete eine CC-Videokamera, in deren LiveFeld unterschiedlichste Aktionen ausgeführt werden konnten, wobei ein dritter Monitor in einer Raumecke vorher aufgenommenes Material zeigte.

Mit Nachdruck demonstrierte Muntadas mit dieser Arbeit ein künstlerisches Programm der direkten Sinnesschärfung, das der spanische Künstler in den kommenden Jahren auch nach seiner Auswanderung in die Vereinigten Staaten weiterentwickeln und insbesondere auch in den öffentlichen Projekten erweitern sollte:

Die Aktion mit dem Titel „About 405 East 13 Street“, die Muntadas am 1. Mai 1973 in der Downtown Manhattans ausführte, gehörte zum Beispiel zu einem umfassenderen Projekt mit dem Ziel, eine olfaktorische Karte, also eine Karte der Gerüche der Stadt New York herzustellen.³⁹⁵ Die für das edukative Programm des Metropolitan Museum of Art („Tactile Box“, Mai 1973)³⁹⁶ und das Guggenheim Childrens Program (April 1973) zum Teil gemeinsam mit Antonio Miralda realisierten Projekte wichen jedoch bald anderen Schwerpunkten: Die sinneswahrnehmungstechnischen Topographien wurden parallel um diejenigen „Lagebeschreibungen“ erweitert, welche aus der Beobachtung und Analyse von medienbedingten Betrachtungen einzelner Stadteile hervorgehen: Die Gegenüberstellungen von realer Umgebung, Radio- und Fernsehübertragung, Zeitschriftenberichterstattung und Fiktion wurden zum Inhalt der Werkgruppe „Confrontations“, die Muntadas in Form von Videobändern, -Performances und Installationen ab März 1973 zu konzipieren und realisieren begann.³⁹⁷

Unter dem Titel „Open Confrontations“ (März 1974) entstand eine CC-Videoinstallation, die mit Hilfe von zwei CC-Videokameras und -Monitoren den Besuchern ein Tischtennispiel zwar „direkt“ übertrug, aber aufgrund der kameraeinstellungsbedingten selektiven Videoinformation keine inhaltliche Auskunft über den Stand des Spiels übermittelte – eine medienspezifische Demonstration, welche die mediumunspezifische, interessenpolitisch motivierte Einsetzung von Massenmedien und ihre Manipulierbarkeit prägnant illustriert. Auch in der folgenden Dekade (vgl. nächstes Kapitel) werden die Prinzipien der medialen Konfrontation und Selekti-

on von Realitätsausschnitten tragendes Element von Muntadas' CC-Videoinstallationen (vgl. „Bars“, „Between the Lines“, „Personal Public“) und seinem künstlerischen Engagement insgesamt bleiben.

Die Hinlenkung der Aufmerksamkeit auf verborgene Zusammenhänge einschließlich der Machtkonstellationen auf allen Ebenen wird zu einer der wichtigen Motivationen der „Grup de Treball“, welche Muntadas zusammen mit einigen bedeutenden katalanischen Künstlern (Abad, Benito, Carbo, Costa, Fingerhut, Julian, Mercader, Protabella, Rovira, Sales, Santos, Sels und Torres) initiierte. Insbesondere zwischen 1973 und 1974 wurde die Gruppe mit ihren sozialpolitischen Aktionen und „kontextuellen Situationen“ vor allem in Barcelona aktiv. In dieser sehr aktiven und intensiven Zeit des Pendelns zwischen Spanien und den USA (zwischen den Aktivitäten in Spanien nahm Muntadas u. a. an dem X. Annual Avantgarde Festival in New York [Dezember 1973] teil und veranstaltete mit A. Miralda in den USA weiterhin Vorträge und Events über die Sinneswahrnehmungen) wurde für Muntadas die avantgardistische Gleichsetzung von Kunst und Leben nicht nur zur gelebten Realität, sondern auch ein bewusster Teil seines Kunstkonzeptes. Die Serie von Arbeiten mit dem programmatischen Sammeltitle „ARTE VIDA“ aus dieser Zeit ist das beste Beispiel dafür. Dass diese allumfassende Formel im gleichen Atemzug mit der Erforschung einzelner Sinneswahrnehmungen in Muntadas' früher Schaffensperiode genannt werden darf, davon zeugt die selbstbewusste Formulierung in einer gemeinsamen Programmankündigung mit dem Titel „A Celebration of the Senses“ (Februar 1974): „Miralda and Muntadas overcome the last divisions between art and life.“³⁹⁸ Zugleich vollzog sich ein paradigmatischer Übergang in Muntadas' Werk, der sich in der folgenden Dekade, spätestens seit 1976 endgültig vollziehen sollte und den Mark Mendel in einem Katalogtext von 1979 folgendermaßen beschrieb:

“Muntadas' 'micro communications' projects in the early seventies explored the characteristics and limits of the less investigated senses: touching, tasting, and smelling. The 'mapping' projects of 1974–77 documented Muntadas' journey from the sensory micro environment (personal) to the macro communications environment (public) of the mass media. From the art/life polarities of Arte/Vida this search for place was projected into the social political sphere.” (Mendel 1982)

Die Kritik/Politik einerseits und Subjektivität/Sinneswahrnehmung andererseits werden bald in Muntadas' Konzept der „critical subjectivity“ überführt werden.

Francesc Torres (geb. 1948) ist ein weiterer spanischer Künstler, der sich im Laufe der letzten Jahre der Diktatur Francos (bis 1975) für eine Ausreise in die Vereinigten Staaten entschieden hatte. Auch für Torres führte die Umsiedlung nach New York (1974) zu weit greifenden Änderungen seiner künstlerischen Arbeit, vor allem auch zu einer intensiven Beschäftigung mit dem Medium Video. Die ersten künstlerischen Arbeiten, die Torres in seiner Geburtsstadt Barcelona und auch während seines Paris-Aufenthalts zwischen 1967 und 1969 realisierte, standen noch im Zeichen der Minimal und Process Art, gefolgt von den konzeptuellen und performativen Körperarbeiten, die von Anfang an auf einen Dialog mit dem Publikum hin konzipiert worden waren.³⁹⁹

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Frühe künstlerische Impulse erhielt Torres auch als Assistent von Piotr Kowalski (geb. 1927) 1968 in Paris, als Torres die Gelegenheit ergriff, an den inzwischen berühmt gewordenen Plakaten, die für den Pariser Mai '68 produziert wurden, mitzuarbeiten. Die bewegte Geschichte und Persönlichkeit des polnischen Künstlers und die am eigenen Leib erlebten ereignisreichen Zeiten in Paris verstärkten das Verlangen des zwanzigjährigen werdenden Künstlers, seine Arbeit und sein Engagement nach „außen“, in Richtung sozialpolitischer Kontexte zu richten:

“I refer to that eucharistic play, half-way between the Russian Revolution and a Saint John's Fair, that was the Paris May of 1968, the year I turned twenty. It is hair-raising to think that political radicalization can be more hormonal than ideological. If this is correct, then it explains how the effect of the French May on a lad of twenty was so considerable. However [...] one thing did appear crystal clear: from a cultural point of view, what was happening on the streets, was [...] much more interesting than what was happening in art.” (Torres 1991, S. 7)

Bereits 1969 führte Torres verstärkt aleatorische, auch Naturelemente in seine Arbeit mit ein, die dadurch eine erkennbare „realzeitliche“ Charakteristik erhielten.⁴⁰⁰ Die erste eindeutige Verbindung zwischen den natürlichen, zufallsbedingten und technologischen Elementen in seiner künstlerischen Arbeit zeigte sich in der ersten Videoarbeit von Torres, die immer noch zum frühen Komplex von geometrisierenden Arbeiten gehörte, die der junge Künstler vor seiner Abreise in die US. 1973 realisiert hatte.

Die Installation mit dem Titel „Lluvia uniforme o Más de una gota de agua“ („Uniformed Rain or More Than One Drop of Water“) bestand aus einem flachen, rechteckigen und transparenten Plexiglasbehälter, in dessen Mitte in regelmäßigen Zeitabständen Wasser tropfte. Geplant war eine CC-Videokamera, die dieses Ensemble aufnehmen und die LiveBilder des tropfenden Wassers auf einige angeschlossene Fernsehmonitore übertragen sollte, die sich in einem angrenzenden Raum befanden (vgl. Torres 1991, S. 44, engl. S. 16). Das so geplante Projekt der Schaffung eines „elektronischen Regenschauers“ durch die Wiederholung eines einzelnen Wassertropfens mit Hilfe des „instant feedback“ wurde in einer veränderten Form als experimentelle CC-Videoinstallation 1973 in der Francis Parker School in Chicago realisiert. Sie enthielt acht Monitore in unterschiedlichen Größen und wurde in einem einzelnen Raum aufgebaut (Torres, E-Mail an den Verfasser vom 19.12.2002).

“I wanted the piece to be, in relation to real rain, what Mondrian was, for example, in relation to painting: a phenomenon freed from the chaos of experience. In my case this gave the technology a natural quality, just as it gave an artificial quality to what was natural.” (Torres 1996, S. 14).⁴⁰¹

Einige Monate vor seiner Abreise nach Chicago beteiligte sich Torres an den künstlerisch-sozialpolitischen Aktivitäten der „Grup de Treball“ in Barcelona, welche vom katalanischen Künstler später als „major contribution of Catalonian conceptual art“ bewertet werden sollte (Torres 1991, S. 8). Die ersten konzeptuellen Arbeiten, die Torres in Amerika schuf (z. B. „Chicago Recognition“, 1973), können insofern mit den frühen New Yorker Arbeiten von Muntadas verglichen werden, als sie ebenfalls zum Teil eine „Kartographierung“ und Pseudodokumentation zum Inhalt hatten und ebenfalls als eine Phase der Orientierung, als Übergang zu den

politisch aufgeladenen Themen bewertet werden können.⁴⁰² Die sozialpolitischen Zusammenhänge wurden von Torres gleichzeitig durch sehr persönliche performanceorientierte Werke transportiert, wie zum Beispiel im Rahmen der Einzelausstellung „Behaving“ in Vehicule Art Inc. in Montreal 1974. Eine der ausgeführten Arbeiten war eine CC-Videoinstallation, ein „behavioral piece“ (Torres) mit dem Titel „I’m looking at You From Behind“ (vgl. Materialteil/DVD).

Großbritannien

Hopkins/TVX Group, Breakwell, Barnard, D. Hall, Leggett, Hoey, Partridge, Hiller, Lijn

In Großbritannien wurden die ersten künstlerischen Videoarbeiten, darunter auch CC-Videoinstallationen, wie in den meisten anderen westeuropäischen Ländern bereits kurz nach der Markteinführung der ersten tragbaren Videokameras realisiert. Doch hier wie dort gab es keinen Automatismus in Fragen der Produktion, Rezeption und Distribution neuartiger künstlerischer Ansätze. Der Aufbau der dafür notwendigen institutionellen und finanziellen Infrastruktur verlief auch in Großbritannien in Auseinandersetzung mit den spezifischen Traditionen, auch und insbesondere wenn es diese zu durchbrechen galt.

Das überlieferte, sich selbst genügende Kunstvermittlungssystem mit Galerien, Sammlern und traditionellen Museumshäusern ist zur Zielscheibe der neuen Künstlergeneration geworden; in diesem Sinne symptomatisch für die aufkommende Stimmung Mitte der sechziger Jahre war das Thema eines von Gustav Metzger organisierten internationalen Symposiums zur „Destruktion in der Kunst“, das im September 1966 an mehreren Orten in London stattfand.

Zur gleichen Zeit (September 1966) wurde in London durch John Latham und Barbara Steveni die „Artist Placement Group“ gegründet. Eine der wichtigen Ziele der Gruppe war „to escape the closed world of the art scene and the gallery“ (Rees 1999, S. 88). Mitglieder wurden Stuart Brisley, Garth Evans, Geoffrey Shaw, Morris Agis, Anna Rigdley, Barry Flanagan, Ian Breakwell und David Hall. Während Barry Flanagan bereits im Zusammenhang mit der von Gerry Schum produzierten Sendung „Land Art“ 1969 erwähnt wurde, werden die beiden letztgenannten Künstler insbesondere für die vorliegende Historie von Interesse sein.

Nicht zuletzt aus Protest gegen die von Kunstmarkt und Kunstestablishment aufgezwungenen Regeln für die Herstellung und Vermittlung ihrer Kunst entschlossen sich Künstler während der zweiten Hälfte der sechziger Jahre zur Anwendung unterschiedlicher Strategien, die diese Strukturen umgehen oder in Frage stellen sollten. Es handelte sich genau um die Zeit zwischen 1966 und 1973, die Lucy Lippard im Wesentlichen als Periode der „Dematerialisation of Art Object“ beschrieben hatte, als die Vorgeschichte der Entwicklung der ersten Medieninstallationen in Großbritannien begann. Die künstlerische Produktion und Distribution von preiswerten „Multiples“⁴⁰³ und insbesondere die Ausführung von Performances gehörte zu den neuen Kunstpraktiken und wird bald mit der Verfügbarkeit elektronischer Geräte zur Aufzeichnung und unmittelbaren Wiedergabe auch in die neuartige Kunstform der „Videoinstallation“ übergehen: Bereits Ende der sechziger Jahre wird es darüber hinaus technisch und theoretisch möglich werden, ein fundamental neues Modell des Fernsehens zu entwerfen.

1966 wurde die London Film Makers’ Cooperative ins Leben gerufen, ein früher Ausläu-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

fer der internationalen Underground-Filmbewegung, die drei Jahre später praktisch durch die Künstler übernommen und von einem Distributions- in ein Produktionszentrum umfunktioniert wurde (vgl. ebd., sowie: Rees in: Partridge URL; dort auch über die damalige Ausbildungssituation). Die neu erworbene künstlerische Freiheit, über alle Phasen der eigenen filmischen Arbeit zu verfügen, wurde mit dem gleichzeitigen Aufkommen der neuen, erschwinglicheren Aufzeichnungs- und Speichertechnologien auch für die experimentierfreudigen bildenden Künstler von zunehmendem Interesse. Jack Moore, der Gründer der oben erwähnten Gruppe und des Produktionsstudios „VideoHeads“ in Amsterdam, berichtet, er habe bereits 1966 in München die ersten Experimente mit CC-Video gesehen, die von Brian Wood aus England durchgeführt worden seien (Moore 2002).

1968 fand die über die Grenzen Großbritanniens hinaus wichtige Ausstellung „Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts“ im Institute of Contemporary Arts in London statt (vgl. auch den ersten Abschnitt dieses Kapitels). Auch wenn zu diesem Zeitpunkt eine gut funktionierende Synthese von Computer und visuellem Realzeit-Interface – wie sie durch CC-Videokamera und -Ausgabegerät gewährleistet wird – noch Zukunftsmusik war, wurde bereits in dieser historischen Ausstellung die von den gleichzeitig aufkommenden „Videokünstlern“ geforderte Einbeziehung des Betrachters in das „Werk“ deutlich unterstrichen:

“Passive art is a real threat to our culture. If the viewer does not enter into art, he cannot hope to understand it” (Bauman (1968) bei Hartney 1986, S. 80).

Im gleichen Jahr präsentierten Malcolm Le Grice, Mike Dunford und andere vierundzwanzig Stunden lang CC-Videoinstallationen und -Performances (vgl. Knight [Hrsg.] 1996, S. 351, ohne nähere Angaben).

Eine wichtige Rolle in der „Protophase“ der Videobewegung Ende der sechziger Jahre in Großbritannien spielte John Hopkins („Hoppy“), bekannt durch seinen Rock-Nachtclub „UFO“ und durch die im Mai 1969 von ihm gegründete erste britische Fernsehwerkstatt mit Forschungszentrum, die Video Kooperative TVX. Zusammen mit Till Romer und JoeBear Webb erwarb Hopkins (von den „Beatles“, vgl. ebd.) eine Videoausrüstung, die nach Hopkins' Vorstellung für eine öffentlich zugängliche Kunstproduktion verfügbar gemacht werden sollte. Am TVX-Standort in London fanden u. a. regelmäßige Videopräsentationen statt, u. a. von Videofreex und Michael Schamberg; dort erfolgten die ersten Experimente der TVX-Group mit Videokameras und -rekordern (Hartney 1986, S. 79). Der von der New Yorker Videoszene beeinflusste Hopkins unterstützte des Weiteren das „Institute for Research into Art and Technology (IRAT)“, das die Nähe zur Raindance Group und ihrem einflussreichen Magazin „Radical Software“ offenbarte. Zusammen mit Sue Hall gründete Hopkins auch das Postproduktionszentrum für die Community-Künstler „Fantasy Factory“, das über dreißig Jahre überlebte (ebd.). Bald folgten weitere Gründungen von Videokollektiven in Großbritannien, die sich durch einen starken Einfluss aus den USA und Kanada auszeichneten (Hartney 1986, S. 79).

Regelmäßige Einflüsse vom europäischen Festland kamen über die Künstler, die in frühen, konzeptuellen Schum-Film-/Videoproduktionen mitgewirkt haben, wie Richard Long, Barry Flanagan oder auch Keith Arnatt (ebd.).⁴⁰⁴ Die Präsentation von Schums „Land Art“ im September 1969 im Reed Showroom in Piccadilly wurde von Mick Hartney als „very influential on British video art“ eingeschätzt.

Eine der ersten dokumentierten CC-Videoinstallationen in England wurde am 10. Februar 1971 in der Angela Flowers Gallery in London unter dem Titel „One“ realisiert (vgl. Knight [Hrsg.] 1996, S. 352). Ian Breakwell (geb. 1943) führte zusammen mit Mike Leggett eine Aktion aus, die sich im Rahmen einer CC-Videoinstallation über zwei Räume der Galerie ausbreitete: In einem Raum in der zweiten Etage der Galerie wurden Erdhaufen im Kreis aufgeschüttet und Arbeiter beauftragt, diese mit Schaufeln zu bearbeiten (unterbrochen von gelegentlichen Teepausen). Von einer CC-Videokamera aufgenommen, wurde dieses „Ereignis“ gleichzeitig auf einen von der Straße einsehbaren, in einem Fenster postierten Monitor übertragen, so dass die Passanten es sehen konnten. Da am gleichen Tag Apollo-Astronauten Gesteinsproben auf dem Mond sammelten, zeigten zu gleicher Zeit viele Fernsehgeschäfte LiveBilder vom Mond. Bei fortgeschrittenem Tagesverlauf und insbesondere mit Anbruch der Dunkelheit ließen sich die Videobilder kaum noch von den Fernsehbildern unterscheiden. Die erwünschte Publikumsverunsicherung bei dieser spöttischen und hochsymbolischen Aktion registrierte Mike Leggett in einer Videodokumentation (vgl. Abb./DVD).

Bereits 1972 gab es zwei wichtige Übersichtsausstellungen in London, die unter weitgehendem Ausschluss der traditionellen Medien stattfanden: „The New Art“ in der Hayward Gallery und „A Survey of the Avant-Garde“ im Gallery House (Goethe Institute). In der Letzteren wurde neben den Objekten, Performances, konzeptuellen Arbeiten und Filmen auch eine spektakuläre Videoinstallation ausgestellt, „60 TV Sets“ von David Hall und Tony Sinden (Oktober; vgl. unten). Hall stellte auch im August des nächsten Jahres eine Videoinstallation/-Performance im Rahmen der Ausstellung „Open Circuit“ in der Scottish Arts Council Gallery in Edinburgh aus.⁴⁰⁵ Bereits erwähnt wurde die im gleichen Jahr ebenfalls in Edinburgh stattfindende „The Austrian Exhibition“ in der Richard Demarco Gallery, die später auch im Institute for Contemporary Art in London gezeigt wurde und die frühe Videoarbeiten von insgesamt 23 österreichischen Künstlern vorstellte. In der Royal College of Art Gallery in London kuratierte Germano Celant im gleichen Jahr die Ausstellung „Record as Artwork“.

Im April/Mai 1973 stellte Roger Barnard die CC-Videoinstallation „Covered pathway for two people monitored in uncovered corridor for one person“ (1972) aus, bei der es sich, wie ihr deskriptiver Titel verrät, um eine Arbeit mit präzise vorgesehenem Verlauf der Besucherpartizipation handeln sollte.

Die bedeckte und abgedunkelte, für zwei Personen vorgesehene Bahn wurde im äußeren Abschnitt mit Gras versehen, so dass die beiden aufeinander zugehenden Personen ihre gegenseitigen Schritte nicht vernehmen konnten; nur die Silhouette des sich nähernden Gegenübers wurde aufgrund der beiden Lichtquellen an den Enden der Bahn für die jeweilige Person sichtbar. Nach einigen Schritten wechselt die „leise“ Bodenfläche aus Gras zu Kies, so dass die Schritte der Beteiligten hörbar werden; im Moment des Aneinander-Vorbeigehens tauchen die beiden Personen in den vollkommen ausgeleuchteten Abschnitt: „For this instant the shadow is revealed as a person“ (Barnard, S. 253).

In der Mitte eines ca. 75 cm engen, zwischen der beschriebenen bedeckten (Lauf-)Bahn und einer Wand eingesetzten Korridors befand sich ein Fernsehmonitor; er war dem Ende

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

einer CC-Videokamera gegenübergestellt, die das Geschehen auf der bedeckten Bodenfläche aufnahm, welches gleichzeitig auf dem Monitor sichtbar wurde.

Aufgrund der Enge des Korridors konnten sich maximal zwei Besucher gleichzeitig das Bild auf dem Monitor anschauen. Mit der realen, auch hörbaren physischen Nähe der Personen auf der bedeckten Bahn konkurrierte ihre visuelle/virtuelle Distanziertheit, so wie sie im Monitor erschien. Eine Feinabstimmung des als ganzheitlich – audiovisuell und kinästhetisch sowie taktil gleichermaßen – aufgefassten Wahrnehmungsapparats in der beschriebenen Arbeit wurde durch die in der CC-Videoinstallation „Corridor“ von 1973 gestellten epistemologischen, ja auch sinnphilosophischen Fragen gewissermaßen „sublimiert“: Die Fragen nach der „thereness of external entities“, dem Verhältnis zwischen „distance“ und „proximity“ sowie den „external entities“ zueinander (vgl. Abb./DVD) formulierte der Künstler auch plastisch in Form eines Korridors, in dem der Durchgang von Besuchern mit einer installierten CC-Videokamera aufgenommen und gleichzeitig auf einem dort auf einem Podest aufgestellten Monitor wiedergegeben wurde. Diese Aufnahme wurde dann auf dem gleichen Monitor abgespielt, der weiterhin als Wiedergabegerät/Kontrollmonitor für die CC-Videokamera diente.

Eine weiterentwickelte Version dieser Arbeit konzipierte Barnard auch für das (neben der sich konzeptuell stark unterscheidenden Ausstellung *Cybernetic Serendipity* von 1968) wohl wichtigste historische Ereignis aus der Perspektive der Video- und Medienkunst in Großbritannien, „The Video Show“ in der Serpentine Gallery in London im Mai 1975.

Die Ausstellung wurde organisiert durch Peter Block, Sue Grayson, Stuart Hood, Clive Scollay und David Hall und sie stellte zum ersten Mal im internationalen Rahmen eine größere Zahl britischer Künstler vor, die mit dem Medium Video arbeiteten.⁴⁰⁶

Bevor ich zu dieser historischen Ausstellung und dem spezifischen Beitrag von David Hall (geb. 1937) zurückkehre, werde ich im Folgenden den Werdegang und den frühen Beitrag dieses bedeutenden britischen Künstlers kurz beschreiben (Näheres in: Hall URL)

Es ist kaum ein rigoroseres Einzelbeispiel für die von Lucy Lippard beschriebene „dematerialisation of an art object“ denkbar als der von David Hall gewagte Schritt, seine internationale erfolgreiche Karriere als Bildhauer zugunsten der Arbeit mit Film und Video aufzugeben.⁴⁰⁷ Die Folge von frühen Ausstellungen und Auszeichnungen für seine schweren Metallsulpturen erreichte einen ersten Höhepunkt mit dem 1965 gewonnenen ersten Preis (Prix des Jeunes Artistes) der IV Biennale de Paris im Musée d'Art Moderne; es folgten weitere Ausstellungen weltweit,⁴⁰⁸ ergänzt und erweitert durch das Interesse und Engagement Halls an anderen Feldern, wie der Produktions- und Distributionspolitik für die außerhalb der modernistischen Elite arbeitenden Künstler (die bereits erwähnte Gründung der Artist Placement Group 1966). Hall arbeitete von 1966/67 bis 1970/71 als Tutor an der St. Martin's School of Art in London, der Kunstschule, die „became a base for new ideas in conceptual art and for questioning the foundations of modernism“ (Rees 1999). Neben Vertretern der massiven Metallsulptur wie Anthony Caro unterrichteten dort bereits Künstler, die ein frühes Interesse auch für die Medien Film und Video zeigten (Barry Flanagan), vor allem aber auch Peter Kardis und seine Partner, die sich zum Teil radikaler Mittel bedienten, um die „Dematerialisierung des Kunstobjektes“ zu erreichen und voranzubringen.⁴⁰⁹ David Hall verzichtete zugunsten der Experimente mit Fotografie, Film und Video auf die Bildhauerei:

“When I made sculpture in the sixties I photographed it, but two dimensional

pictures said little about my work. However, if people didn't see the sculpture they more or less believed they had if they saw the photographs. They made judgements about it, they were used to that from looking at images. I decided they were probably more important than the sculpture and turned to working with photography. I then recognised the illusion was even more convincing when it moved and had sound, so I started to make films. But I wasn't always interested in making the illusion convincing, if it was it would be like looking at something else, not at a film. I used illusion only as a means to see itself. If I had denied using it altogether it would be very convenient and true to the mechanics and process of film, but illusion would still be there because people wanted it to be. They expected that from looking at films. I became very interested in their expectations, but did not necessarily want to give them what they might expect. Soon I became interested in television. TV as a medium (and its offspring video) was a different proposition. Viewing TV was not a special event with a captive audience like film, but it reached everyone [...] with TV people mostly got what they expected [...] and my interests in film transposed to TV. But the context was very different and the work had to respond to that. TV art was something else." (Hall 1990)

Im Maidstone College of Art in Kent gründete Hall 1972⁴¹⁰ seine „Audio-Visual Workshops“, eine Abteilung, die sich vorrangig dem Medium Video widmete. Al Rees charakterisierte dieses Zentrum als Spiegelbild von Halls Bestrebungen dieser Zeit, auch im Hinblick auf die gleichzeitigen Parallelen auf dem europäischen Kontinent:

“In his sometimes entrenched centre of video art, Hall was carving out space between the then-dominant avant-garde film tradition and the increasing use of new media by gallery artists. For him – even though he still had a foot in both these camps – the video medium was unexplored territory for artists, its codes yet uncracked. He argued that video art was integral to television and not just its technical by-product. TV – and its subversion – was where video's vital core was located, well beyond the ghettos of film co-ops, arts labs and art galleries. This view opened an unusual space, somewhere between high art formalism (which it resembled) and the mass arts (which it didn't). Anti-aesthetic and ant-populist – conceptual art with a looser, dada streak – the sinews of this approach stretched back into the European heartland of politicized, video post-avantgardism, especially to Germany, Poland and Yugoslavia.” (Rees 1999a).

Einige Monate vor seinem Antreten in Maidstone realisierte Hall im Auftrag des Scottish Arts Council seine „TV Interruptions“, zehn Videoarbeiten, die im 1971 ohne Ansage und Kommentar in Scottish Television ausgestrahlt worden sind.⁴¹¹ Diese genügsamen, von Hall später als „gestures and foils within the predictable form and endless inconsequentiality of TV“⁴¹² bezeichneten Arbeiten spiegelten wohl am besten sein künstlerisches Ethos wider, das sich bald auch in Form von Videoinstallationen manifestieren wird. Halls bereits erwähnte Installation „60 TV Sets“ (1972) schloss Interventionen von „Fernsehreparatur-Spezialisten“ in weißen Kitteln mit ein, die stets dafür sorgten, alle Fernsehgeräte „perfekt“ einzustellen, mit dem Resultat,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“the atmosphere is one of Media overdose and fruitless activity in attempting to correct the faults of the sets.” (Hall 2001).

Mit der noch „spektakulärerem“ Installation „101 TV Sets“, einer erweiterten Version von „60 TV Sets“ (beide zusammen mit Tony Sinden ausgeführt) stellte sich David Hall 1975 in der von ihm mit organisierten Ausstellung „The Video Show“ in der Serpentine Gallery in London vor. Dort stellte Hall auch seine erste CC-Videoinstallation „Progressive Recession“ (1974) aus:

Neun Monitore wurden so aufgestellt, dass sie eine Art Korridor (in dieser Hinsicht vergleichbar mit der angesprochenen Arbeit von Roger Barnard) bildeten: Sieben standen Seite an Seite und zwei an den Enden, einander gegenüber. Auf jedem Monitor befand sich eine CC-Videokamera. Betritt man diesen Korridor, zeigt der erste Monitor das Bild des Besuchers, der zweite Monitor bleibt leer, während das Bild der zweiten Kamera auf dem dritten Monitor zu sehen ist. Steht man vor dem dritten Monitor, bleibt dieser wiederum leer, während das Bild der dritten Kamera auf dem übernächsten, dem fünften Monitor – im Sinne einer „progressiven Rezession“ – zu sehen ist und so fort. Die beiden äußeren, einander gegenüberstehenden Monitore zeigten jeweils das Bild der über dem anderen befindlichen Kamera, so dass sich bei Annäherung des Betrachters dessen Bild entfernt.

Die auf den Monitoren sichtbar werdende Ungleichheit der Reaktionen und Bewegungen von Besuchern visualisierte den „Zusammenbruch“ oder zumindest die „Durchbrechung“ des raumzeitlichen „Kontinuums“, welches durch insgesamt neun, auch untereinander teilweise ineinander verwickelte „LiveFelder“ der CC-Videokameras nur ausschnittsweise, raum- und zeitverzögert wahrgenommen werden konnte. Hall:

“My intention was the exploration of a schematic manipulation of correlative spatial events – the image and its origin. The relative disparities of movement in the visual field induce the analogue of temporal ‘extension’ and ‘contraction’.” (Hall 1976, S. 252)

Aus der gleichen Publikation wie die eben zitierte Stelle stammt Halls Äußerung zur Bedeutung der CC-Videoinstallationen (1976):

“The most evident response to the initial encounter with video technology is its intrinsic capacity for instant image feedback [...] however, there has been considerable disparity in the way this unique technological phenomenon is regarded and utilised [...] a proliferation of work has [...] emerged from the adoption of the triangular feedback configuration [...] many tapes, live closed-circuit installations and performances have involved this [...] it has been explored to the most profound advantage as a system to elucidate systems of spation/temporal triangulation where the viewer [...] (ie in installations) is simultaneously the viewed in a process of self-referring consciousness” (ebd., S. 248/249; vgl. auch Hall 1978).

Eine weitere wichtige Eigenschaft des Videosystems – und dadurch auch den kumulativen Charakter der „Zeit“ (vgl. dazu Kacunko 2001a) – demonstrierte Hall mit der CC-Videoinstallation „Vidicon Inscriptions“ (1975), die zum ersten Mal 1976 in der Tate Gallery in

London ausgestellt wurde. Die Anfälligkeit der Vidicon-Aufnahmeröhre der damaligen Videokameras kombinierte der Künstler mit einem lichtempfindlichen Verschlussystem, das das „Einschreiben“, Akkumulieren und Übereinanderlagern von aktuellen visuellen Informationen – den Besucherabbildungen – ermöglichte. Der Betrachter sah somit nicht nur ein Bild, sondern eine Reihe überlagerter Bewegungsabläufe; das zeitliche Hintereinander der Bewegungen des Betrachters im Raum auf die Installation zu erschien also simultan zu einem verzerrten Ablauf zusammengefügt auf der Bildschirmoberfläche (gleichzeitig erschien dieses Bild auch überbelichtet, da der Betrachter an seinem Platz hell angestrahlt wurde, um den Einschreibeeffekt der Vidicon-Röhre zu optimieren). Die Tatsache, dass die Situation im Korridor und – trotz aller Bewegungsfreiheit im Einzelnen, vor dem Bildschirm – das Verhalten des Publikums vorkonditioniert waren, machte die Betrachter zu einer Art von „Versuchsobjekten“ mit einer hintergründigen Aussage zum Status quo des herrschenden medienbedingten Narzissismus. Den Titel „Waterwork“ (Narcissus) trug eine von Hall 1976 konzipierte, nicht ausgeführte CC-Videoinstallation (vgl. Abb./DVD).

In den angesprochenen CC-Videoinstallationen und anderen Arbeiten von David Hall blieben die „Botschaften“ des Künstlers nie „formalistisch“, sondern nur implizit wirksam und doppelreflektierend, als Zeichen „of a political independence outside the confines of both orthodox modernism and institutionalized TV“ (in: Knight [Hrsg.] 1996).

Mit einem strengen konzeptualistischen Zugang, der den Formalismus und die avantgardistische Filmpraxis gleichermaßen ablehnte (vgl. Byrne 1996), bewegte sich Hall mit einer ungeheuren Intensität dem „analogical mirror“ (Hall 1978), dem Medium Video zu, dem ersten Medium, das seine künstlerische Doppelreflexion kongruent wie kein anderes widerzuspiegeln und weiterzuleiten vermochte.

Am Ende der ersten Phase seines Schaffens kam es zu einer ersten Zwischenrechnung, 1976 eindrucksvoll dokumentiert in der oben öfter zitierten Video-Ausgabe von „Studio International“. Im Hinblick auf ein Set von Intentionen, eingesetzten Mittel und Auswirkungen fiel das Urteil Mick Hartneys entsprechend aus:

“So, the lines were drawn. In seeking to define video art, once and for all, Hall did not necessarily condemn out of hand any work which fell outside that definition: he simply excluded it from the field of his influence, which at that time was very strong indeed. The result was a succession of shows, in Britain and abroad, which projected a deliberately limited field of work and group of artists. Video art, in this orthodoxy, was video about video, in which extraneous content was admissible only in the service of a selfreferential set of concerns.” (Hartney 1986, S. 85)

Auch wenn ich den Vorwurf der Selbstbezüglichkeit von Halls Kunst nicht teilen kann, scheint mir sein Rigorismus im Sinne des fast zu gut abgeschirmten „autonomous practice“ (vgl. Knight [Hrsg.] 1996) zu einer Selbstisolierung geführt zu haben, welche zu den späteren pauschalisierenden Ablehnungen mit der „Videokunst“ von allen Seiten führte und im Endeffekt die Leistungen vieler früher Medienkünstler – die von David Hall einbeziehend – dem kunsthistorischen und medientheoretischen Vergessen überließ.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Der heute in Australien lebende Mike Leggett realisierte für „The Video Show“, organisiert durch die Serpentine Gallery in London im Mai 1975, eine weitere CC-Videoinstallation, die insofern Ähnlichkeiten zu „One“ von 1971 (mit Ian Breakwell, vgl. oben) aufwies, als es sich auch hier um die „raumübergreifende“ Situation einer Fensterfront handelte, die unter Anwendung der zeitverzögerten und dadurch auch kumulativen Bildwiedergabe ergänzt worden war (die Arbeit wurde im offiziellen Katalog der Ausstellung nicht dokumentiert). Der Titel der Arbeit, die für zwei Tage aufgebaut worden war, lautete „Outside the Grounds of Obscenity and Libel and Inside the Grounds of Hyde Park“.⁴¹³ Der für die Installation verwendete Raum öffnete sich durch eine große Fensterfront zur Ostseite und zu der Straße, die den Hyde Park von Süd nach Nord durchquert. Die Installation, die zwei CC-Videokameras, zwei Videorekorder, fünf Monitore und eine Schaltbox verwendete (vgl. Diagramm), behandelte inhaltlich zurückhaltend und formal präzise und kontrolliert das Thema der Dauer, des visuellen Vorkommnisses und der Überwachung: Die Besucher hatten die Möglichkeit, gelegentlich die eigene zeitverzögerte Videoaufnahme zu betrachten (Leggett 2002).

Eine vergleichbare technische Präsentation „kumulativer Zeit“, jedoch mit vollkommen unterschiedlichem Bildresultat, führte in der gleichen Ausstellung Brian Hoey aus. In seiner CC-Videoinstallation „Videvent“ (1973–75) benutzte Hoey eine „Switchbox“, einen „genlock“-Mischer, an den zwei CC-Videokameras angeschlossen worden waren und der seine Signale an zwei Videorekorder weitergab. Während die erste Kamera die Passanten aufnahm und das Bild über den Mischer zu Rekorder I weiterleitete, wurde das Signal der zweiten Kamera simultan über eine Rückkopplungsschleife mit dem Bildmaterial aus Kamera I durchmischt und zeitverzögert an Rekorder II weitergeleitet.

Auf einem Monitor erschien so eine scheinbar endlose Anhäufung von sich überschneidenden Bildern. Diese bestanden aus bereits vergangenen Szenen der aufgenommenen Besucher und ihrer zeitverzögerten Darstellung. Durch wiederholtes Abspielen verloren die Aufnahmen zunehmend an Auflösung und Farbe, so dass die Bilder sich zu einem elektronischen Nebel verdichteten (vgl. Hall 1976, S. 251).⁴¹⁴

Diese CC-Videoinstallation kann als eine gelungene und publikumswirksame Demonstration der technologischen Potenziale des Videomediums angesehen werden. Wenn auch technisch ausgefeilter als die erste CC-Videoinstallation von Nam June Paik „Participation TV“ von 1969,⁴¹⁵ steht sie durchaus in ihrer Tradition und wird, wie es noch zu zeigen gilt, weltweit eine Reihe von Nachfolgern in den achtziger und insbesondere in den neunziger Jahren haben. Seine Seite des „Serpentine“-Kataloges, auf der Hoey die Videopioniere Paik, Tambellini und Schneider zitierte, brachte auch eine eigene Kurztext-Erklärung über die Vielfalt der Nutzungsmöglichkeiten der Realzeitmanipulation, die durch die Videotechnik gegeben sind (vgl. Abb./DVD).

Die an den beiden CC-Videoinstallationsbeispielen exponierten Vorzüge der Videotechnik konzentrierten sich vor allem auf die Umstellungen von Eingabe- und Ausgabegeräten; mit sei-

ner in „Studio International“ von Mai/Juni 1976 veröffentlichten Stellungnahme äußerte sich Stephen Partridge hochgestimmt über das „video-switching“ und den von ihm entwickelten „Automatic Video Switcher“ (AVS) wie folgt:

“There is a characteristic of video which is peculiar to itself: camera switching. The importance of mixing/switching seems to have been overlooked in most analysis of video aesthetics; the dialogue mainly being concerned with the difference between the film frame and the video field. Using an electronic switcher/mixer it is possible to switch from camera to camera, and produce dissolves, wipes and fades all in ‘real-time’, whilst the same effects in film cannot be achieved without an interruption in time.

The videotronic switcher then, allows the artist to ‘intervene strategically in an on-going process’. Closed circuit installations can be set up manipulating this quality of the medium to produce temporal and spatial juxtapositions involving the audience as both spectator and subject.

Over the past six months I have been concentrating on this rather sculptural aspect of video rather than using video tape, and have designed an Automatic Video Switcher (AVS) along with Howard View, which we have been making since January at the Environmental Media department of the Royal College of Art, and the work can be seen at the Tate this month as part of my installation.

The AVS has eight inputs and outputs and is programmed by control pulses which are recorded on soundtape and subsequently decoded by a multiplex encoder/decoder and fed to the switcher. More than one input (ie camera) can be selected and the interval between switches can be any length of time.

There is a matrix between the inputs and the outputs so that any camera can be programmed to feed any monitor or number of monitors at any given time. Through the AVS time and space can be altered within a structural and programmed format. A camera’s view (ie its space) may move around, from monitor to monitor – the larger space within which the installation exists.” (Partridge 1976)

Dieses etwas längere Statement habe ich hier deshalb vollständig zitiert, weil in ihm offenbar ein technologisches, ästhetisches und künstlerisches Fazit über die Bedeutung von Closed Circuit Videoinstallationen gezogen wird, das sich exakt am Ende der ersten Phase dieser Historie abzeichnete. Dass Partridge ausgerechnet in den CC-Videoinstallationen die vielversprechendsten Aussichten für eine das Publikum einbeziehende, interaktive Kunst der „Realzeit“ sah, mag dem heutigen Leser – mit Rücksicht auf die „Rückkehr“ der interaktiven Kunst aus dem geschichtlichen Vergessen im Laufe der neunziger Jahre – als selbstverständlich erscheinen; diese Einsicht, einschließlich der hohen Bewertung der Installationsform als Kunstform überhaupt, war jedoch 1976 zumindest im Hinblick auf die damalige kritische Haltung der meisten Museumsinstitutionen in Europa eine erst noch zu erfüllende Vision. David Hall betonte in der gleichen Ausgabe von „Studio International“ die Besonderheit der von Partridge konstruierten Maschine, ihre Fähigkeit, über die üblichen vorprogrammierten Abläufe hinaus praktisch in Realzeit neu programmiert und somit auch spontan „gespielt“ zu werden.⁴¹⁶

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Partridge demonstrierte diese Möglichkeiten auch konkret in Form von CC-Videoinstallationen; bevor ich diese vorstelle, möchte ich den Werdegang dieses Künstlers, welcher die spezifischen künstlerischen Bestrebungen und die Atmosphäre dieser Zeit in wichtigen Punkten widerspiegelt, kurz skizzieren.

1972 wurde Stephen Partridge Student der Abteilung für Malerei des Fine Art Course am Maidstone College of Art⁴¹⁷ in Kent, an dem David Hall im Frühling desselben Jahres Audio-Visual Workshops gegründet hatte. Partridge bezeichnete später diese Frühzeit seiner Medienexperimente⁴¹⁸ als „a search for a syntax and formal language“ (Ridley URL). Seine Arbeit mit Performance als zeitbasierte Kunstform und „Lebensstil“ sowie das zunehmende Verständnis der inhärenten Eigenschaften des Mediums führten Partridge zu einer künstlerischen Methode, die sich in einer Interdependenz von technologischen, konzeptuellen und ästhetischen Komponenten manifestierte, einer Eigenschaft, die seitdem zur bleibenden Charakteristik seiner Arbeit geworden ist. Die damalige Atmosphäre im Maidstone College of Art beschrieb Al Rees als „famously abrasive and demanding“. Sie reflektierte offenbar die Situation und den „Zeitgeist“ außerhalb der Seminarräume und Werkstätten:

“Concept and confrontation ran together, breeding passionate loyalties and conflicts. It was at its best a flourishing centre of free experiment, but braced up for debate and critique. Argument was as vigorous as the times, which attracted a host of new-style hardline illustrators and designers as well as tough minded fine artists.” (Rees 1999)

Seine ersten nichtnarrativen, in ihrem Zeitmaßstab offenkundig formalisierten Videobänder bezeichnete Partridge als „strukturalistisch“ (ebd.); sein „Easy Piece“ von 1974⁴¹⁹ besteht aus dem Ein- und Ausblenden des Wortes „Easy“, das gleichzeitig von einer Frauenstimme ausgesprochen wird. Dabei – wie auch bei dem Videoband „Monitor“ von 1975⁴²⁰ – handelte es sich um „live art underscored by basic playback“ (Rees 1999), eine Kunst der Realzeitwiedergabe *par excellence*. Für Al Rees,

“both pieces assert their modernist origins. The flat picture-plane of Easy Piece, with its printed word as visual icon, telescopes a fifty-year history from cubism and abstract art to postwar dada. Monitor goes further as it de-realized the object – the monitor itself – on which the viewer (and the maker as performer) is watching the work. An active diagonal line across the framed space, repeated in the chain of monitors, is now dynamic rather than assertively flat. The logic of tautology or self-embedded system is at the core of both pieces, but this philosophical weight is carried with ease – not least by mapping such formal concerns onto the viewer’s activity and space.” (ebd.)

Aus dem gleichen Text ist zu erfahren, dass es sich beim Videoband „Easy Piece“ eigentlich um eine zunächst als Videoinstallation konzipierte Arbeit gehandelt hatte, die als solche erst 1996 auch realisiert worden ist.

glqq Video – Towards Defining An Aesthetic“ war der Titel der von Tamara Krikorian und Lesley Greene organisierten Ausstellung, die im März 1976 im Third Eye Centre in Glasgow stattfand.⁴²¹ Unter dem Namen „Installation Nr. 1“ stellte Stephen Partridge seine formal

streng konzipierte CC-Videoinstallation mit vier CC-Videokameras und -Monitoren vor: Ein schlichtes Ensemble der mitten im Raum aufgestellten und an alle vier Raumseiten gerichteten Monitore gab die entsprechenden Ansichten des gleichen Raumes wieder. Da die Kameras sowohl auf dieses Ensemble als auch von diesem Ensemble aus auf die gegenüberliegenden Wände gerichtet waren, gab es theoretisch keine unbeobachtete Stelle, die auf den Monitoren nicht wiedergegeben worden wäre. Praktisch wurden die Eingabe- und Ausgabegeräte derart miteinander (z. T. auch über einen Mischer) verknüpft, dass es für den Einzelbesucher nur durch ein Umgehen des Ensembles möglich war, den „Schlüssel“ der Verknüpfung zu finden. Doch nur unter Mitwirkung von zwei oder mehreren Besuchern konnte das Raumganze mit den fest installierten Gegenständen einschließlich der medial reflektierten, durch die Einwirkung der Besucher veränderbaren Realität auch sinnlich erfasst werden.

Auch der Titel der zweiten CC-Videoinstallation von Stephen Partridge, „8 x 8 x 8“, weist auf eine streng formale Anordnung hin; ausgestellt war sie im Mai/Juni des gleichen Jahres in der Tate Gallery in London als Teil der bedeutsamen (und zur gleichen Zeit aufgrund des abwertenden Titels der Präsentation selbst von den beteiligten Künstlern auch umstrittenen)⁴²² Ausstellung „The Video Show“. Der schlichte formale Aufbau mit den auf den Monitoren aufgestellten CC-Videokameras sowie ihre Zahl weist zwar Ähnlichkeiten mit der erwähnten Installation „Progressive Recession“ (1974) von David Hall auf, doch hatte „8 x 8 x 8“ auch in Bezug auf den oben vorgestellten, zu der Zeit gerade fertig gestellten Automatic Video Switcher (AVS) einen exemplarischen Charakter.

Acht Kameras und acht Monitore – die Maximalzahl der Ein- und Ausgabegeräte, die der Switcher erlaubt – waren über AVS miteinander verbunden; der Besucher konnte sein eigenes Bild im Monitor betrachten, sah sich dort jedoch von hinten, einschließlich eines Teiles des rückkoppelungsbedingten Bildes der unmittelbaren Umgebung. Der Umschalter wurde derart programmiert, dass wenn der Benutzer den Kopf drehte, um sich von vorne zu sehen, blitzschnell auf eine andere Kamera umgeschaltet wurde.

Die beiden ausgeführten CC-Videoinstallationen von Stephen Partridge demonstrierten beinahe unverschlüsselt die partizipativen Potenziale der zugrunde liegenden Technologie, und sie schlossen grundsätzlich keine weiteren Elemente außer einer neutralen Umgebung und den sich darin befindenden Menschen mit ein; in ihrem Hintergrund „lauerte“ jedoch eine sich der bloßen formalen Tautologie entziehende, frustrierende Vision. Mit den Worten von Al Rees:

“The illusion of freedom of choice promised by this technology is no more than an illusion. Freedom of choice is undoubtedly involved, but it is a freedom to choose between a limited number of alternatives which have been predetermined. It is the restricted freedom of the consumer.” (Rees in: Partridge URL)

Partridge selbst hat später ein Fazit zur gesamten frühen Periode gezogen, das ebenso von David Hall unterschrieben werden könnte:

“I think a lot of us hoped – perhaps naively, in retrospect – that things would be different. But television is the great consumer itself: it consumes people, ideas, events. It assimilates everything very quickly. And we’re no different in that sense – we the artists were just another subject, to be offered up to the audience and consumed. We didn’t want our work on television, we wanted to make television.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

That's a crucial distinction. We wanted to be originators of programming. There were, and still are, isolated individuals who understand that distinction – but by and large, what we're talking about remains, even after all this time, an alien concept to the broadcaster." (Stoddart)

Die darauf folgende Schaffensperiode nach 1976, einschließlich der Kollaborationen von Stephen Partridge mit David Cunningham und Elaine Shemilt, kann hier nicht mehr erfasst werden; das bleibende Interesse des Künstlers an der Synästhesie und vor allem auch an der Sprache soll jedoch hervorgehoben werden (Partridge URL). Bereits an dieser Stelle weise ich auf das Gesamtwerk und insbesondere auf die „Vidosemiotik“ von Takahiko Imura (J) hin, von dem in diesem Kapitel noch die Rede sein wird.

Die insbesondere in der kommenden Epoche stark angewachsene Videoproduktion von Künstlerinnen brachte verhältnismäßig wenig CC-Videoinstallationen hervor, darunter die bereits 1969 realisierte CC-Videoinstallation/-Event „Pray/Prayer“ (vgl. Abb./DVD). Hiller:

“The intention of this work was to create a situation where the use of video would modify participants' social behaviour; this was done by 'rewarding' people for actively participating in the group (e. g., talking to others) or alternatively rewarding them for passive behaviour (listening to others) or by randomly distributing the attention of the camera. I assumed that a positive value would be given to being 'on camera' and a negative value to being 'ignored' by the camera.” (Hiller 2002)

Die in New York geborene Liliane Lijn begann künstlerisch um 1960 zu arbeiten, zunächst mit Poesie, Licht und Flüssigkeiten, um in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre ihre ersten großformatigen öffentlichen Skulpturen mit kinetischen Elementen auszustellen. Das Interesse an der Quantenphysik, Buchveröffentlichungen und performative Skulpturen („female figures“) ergänzten die Spannbreite von Lijns Aktivitäten bis Ende der siebziger Jahre.

„Power Game“ war der Titel einer CC-Videoinstallation und -Performance, die Lijn zusammen mit Alistair Mackintosh konzipierte und die am 24.10.1974. als Teil des Arts Festival for Democracy in Chile, organisiert vom Royal College of Art, ausgeführt wurde.

Das Gesamt-Event simulierte die Atmosphäre eines Spielkasinos und beinhaltete Formalitäten wie die Überprüfung von Gästen im Hinblick auf die Kleiderordnung (Jeans waren nicht erlaubt) und das Prozedere des Verkaufs von Jetons für das Spiel. Ein Fernsehmonitor wurde an einem zentralen Ort aufgestellt, so dass die Spieler, das Publikum und die Organisatoren gleichermaßen das LiveBild von zwei CC-Videokameras sehen konnten, welche die Spielenden des „Power Game“ am Tisch aufnahm. Lijn:

“We used the cc video to allow people who were not permitted into the room to view the Game, much in the same way that tv allows us to see the workings of parliament but we cannot actually participate as players.” (Lijn 2002)

Der Einsatz von Drag Queens, die als Kellnerinnen und Croupiers dienten, wurde von der Idee geleitet, dass „those who serve power are never who they seem“ (ebd.).

Skandinavien

Sørensen, Sjolander/Wikstrom

Die ersten künstlerischen Videokameraexperimente in Dänemark wurden bereits in den sechziger Jahren durchgeführt. Die Einführung der ersten tragbaren Aufzeichnungsgeräte geht auf das Jahr 1968 zurück, das Jahr, in dem Torben Sjøborg die erste Videowerkstatt im Rahmen des Haslev Seminariums (Haslev College of Education) in Haslev gründete (Movin 1992, S. 37). Das erworbene Video-Equipment diente sowohl den lokalen Bedürfnissen, der Lehrerausbildung und Dokumentation als auch den Künstlern, die es für die Fertigstellung eigener Arbeiten mit dem elektronischen Medium benutzen durften. Die damit begonnene Tradition der Produktionswerkstätte erwies sich als ein Landesspezifikum Dänemarks in der Förderung der dort entstehenden Medienkunst. Eine Reihe von in den siebziger Jahren entstandenen Dokumentations-, Ausstellungs- und Distributionszentren und -periodika ergänzten diese gut organisierte Infrastruktur für Video- und Medienkunst. Schon im Januar 1972 organisierte die Kunstgalerie Louisiana in Humlebaek die Ausstellung „Projection“, die sich auf Video- und Fotoarbeiten konzentrierte (Movin 1992, S. 50).

Im Folgenden werde ich mich wie bisher auf eine kleine Zahl von Einzelkünstlern beschränken müssen, welche stellvertretend für die Vielfalt künstlerischer Ansätze in Dänemark stehen soll.

William Louis Sørensen begann in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre seine Arbeit in den traditionellen Bereichen durch Fotografie, Film und elektronische Medien, einschließlich Video und auch Computer, auszuweiten.⁴²³ Seitdem sind Soundarbeiten, Installationen und später auch internetbasierte Projekte zum Bestandteil seines künstlerischen Œuvres geworden.

Sørensens Arbeit bewegte sich praktisch wie programmatisch weg von der traditionellen objektorientierten hin zu einer transmedialen Kunstpraxis „in the space between all the media“ (Sørensen URL) und unter Einbeziehung des Publikums, vergleichbar mit den damaligen Bestrebungen einiger seiner Zeitgenossen in Amerika. Die frühen textuellen und audiovisuellen Arbeiten des dänischen Künstlers unterschieden sich von vielen Beispielen der Concept Art jedoch durch ihre konsequente Bestrebung zur Artikulierung von vor- und nachsprachlichen und -bildlichen Bereichen, oft ohne vorexerzierte „Pointen“, „Zeitabläufe“ und Erscheinungsformen:

“Whatever one chooses to see, the result will be the indistinctness of the image. It could be said that this complex articulates a lower limit above which the image emerges and articulation begins. There is no statement, merely the beginnings of a never-completed, directionless discourse.” (Frandsen URL)

Die distinkte Qualität Sørensens künstlerischer Grenzgänge kann in dieser Hinsicht in der Radikalisierung der Ablehnung objektorientierter Kunstproduktion und Repräsentation angesehen werden. Sie geschah durch praktische Produktion und Präsentation einer insgesamt scheinbar „orientierungslosen“ Kunst, welche im „aleatorischen“ Rauschen audiovisueller und anderer Signale beheimatet bleibt und die Aktivierung des Betrachters/Lesers anstrebt:

“Any Notation should be [sic] of this use: unuseful/useful and any reflexion [sic] of this character should/would be another/the same” [...] „This is a book, 19.9 x 10.7 x 1 cm by William Louis Sørensen and go on reading by cutting off a new page, sentence, word, letter, e.t.c.“ (Sørensen URL)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die allumfassende „Transparenz“ als eine der bedeutendsten Strategien künstlerischer Avantgarden bezeichnete auch die frühen Bestrebungen Sørensens, der im Laufe der sechziger und siebziger Jahre ein aktives Mitglied der Kunstszene der zweitgrößten dänischen Stadt Århus geworden war.⁴²⁴

William Louis Sørensen konzipierte seine erste, jedoch nicht ausgeführte Videoinstallation mit dem Titel „Any Magnetic or Magneto-Optical Recording System That ...“ bereits 1968 (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD). Seine erste ausgeführte CC-Videoinstallation/Performance mit dem Titel „A TV. Circuit“ zeigte Sørensen 1971 anlässlich der oben ausführlich besprochenen Ausstellung in der Galerie „Yellow Now“ in Lüttich (ebd.).⁴²⁵

Die kommunikativen Aspekte dieser letztendlich gewissermaßen hermetischen – weil allumfassenden – Kunst flossen in eine im Februar 1976 konzipierte CC-Videoinstallation (vgl. Krarup URL) mit ein, in welcher vier CC-Videokameras und Mikrofone, in vier verschiedene Richtungen fokussiert, über vier Monitore das LivePartizipationsfeld des Kameraraumes visualisierten. Jan Würtz Frandsen interpretierte die Arbeit in Anbetracht ihres Indeterminismus und Partizipationspotenzials:

“The installation makes it possible to act in any position between a chosen camera and a screen. The more of the four possible positions used, the more complex the interference in the image recorded by the cameras becomes, and the more difficult it will be to obtain an overall view of its registrations. The border between chaos and symbolic order thus becomes fluid. The appearance of the image and its possible meanings are determined interactively by the individual spectator and actor. The score, with its inherent level of complexity, has been determined by the artist, but also in this case the actual work exists only in its potential for aesthetic and conceptual condensation in another. Everything else is merely perceptive aggregates assembled by the artist who, through them, makes himself anonymous. The ‘motif’ of the image is trivial, namely the recording of the discontinuity of accidental occurrence. Context and meaning float in the potential reading and become determined by it.” (Frandsen URL; vgl. die Beschreibung im Materialteil/DVD)

Generell gesehen manifestiert die Installation eine der zentralen Aufgaben in der Kunst Sørensens: die Aufhebung der traditionellen Trennung zwischen dem Kunstwerk und dem Betrachter. Sie erinnert formal an die oben beschriebene und gleichzeitig (März 1976) ausgestellte CC-Videoinstallation „Installation Nr. 1“ von Stephen Partridge, einem Künstler, mit dem Sørensen auch ein starkes Interesse an der Arbeit mit akustischen Installationen teilt (für weitere Projekte vgl. Materialteil/DVD).

In der zweiten Hälfte der sechziger Jahre können auch die Anfänge der Medienkunst in Schweden verzeichnet werden. Der heute in Australien lebende Ture Sjolander (geb. 1937) entwickelte und baute mit Bror Wikstrom wahrscheinlich den ersten analogen Video-Synthesizer, mit dessen Hilfe sie ein 30-minütiges Werk der „elektronischen Kalligraphie/Malerei“ (Sjolander) erstellten. Unter dem Titel „Time“ wurde die Arbeit 1966 im schwedischen Fernsehen

ausgestrahlt.⁴²⁶ In der großen schwedischen Zeitung „Dagens Nyheter“ erschien ein interessanter Bericht, dem zu entnehmen ist, dass Nam June Paik und Ture Sjolander zur exakt gleichen Zeit in Stockholm mit der Manipulation elektronischer Videosignale arbeiteten; die Ausstrahlung von „Time“ erfolgte dabei noch vor der Ausstrahlung von Paiks Experimenten:

“‘Time’ is the name of the exhibition, which is based upon various actualities that Sjolander-Wikstrom have come across during the spring, for instance ‘Gemini’ and foetal-pictures. The main part is taken up by the very much to fore avant-garde jazz-musician Don Cherry and his quintet at the Golden Circle.

The pictures are run through a specially built ‘scanner’, an apparatus that in the ordinary cases is producing ‘real’ pictures, but which in this sensitized state is ‘re-interpreting’ what the camera has seen, and thus is creating new pictures. The technicians and the artists have decided what the apparatus looks like, and the apparatus has decided what the pictures look like.

The present is reflected. Consequently the couple Sjolander-Wikstrom is demonstrating a phenomenon that is very much up to date just now: the electronic ‘machine’ picture.

The Korean Nam June Paik is for the moment sitting at the Swedish Radio and is working with similar things. He will show his result at the festival of Fylkingen ‘Visions of the Present’. But this will take place one week after Sjolander-Wikstrom’s demonstration, televised on Swedish National Television.

Ture Sjolander and Bror Wikstrom hold that they by ‘TIME’ have accomplished a total reflection of the present. Novelties and actualities have been interpreted by an apparatus that per se is a novelty and an actuality. A vision of the present.”⁴²⁷

Neben Öyvind Fahlström (1928–1976; vgl. Fahlström URL), dessen CC-Videoperformance „Kisses Sweeter Than Wine“ bereits im Zusammenhang mit dem „9 Evenings“-Event in New York 1966 und E.A.T. erwähnt worden war, soll im gleichen Zusammenhang u. a. Carl Fredrik Reuterswärd genannt werden (Holographie; vgl. Reuterswärd URL).

Osteuropa

Bruszewski, Kwiek, Mikolajczyk, Wasko, Robakowski, Martinis, Iveković

Die sozialpolitische und ökonomische Situation in den meisten osteuropäischen Ländern ist einer der wichtigen Gründe für den verhältnismäßig späten Beginn des Medienkunstzeitalters und mehr noch für den Mangel an Kontinuität, die als wohl wichtigste Voraussetzung für eine nachhaltige Entwicklung anzusehen ist.

Die tief greifenden Veränderungen in der Kunst Polens am Übergang von den sechziger in die siebziger Jahre vollzogen sich jedoch ohne wesentliche Verzögerung zu den westlichen Ländern. Ryszard Kluszczyński schrieb in diesem Zusammenhang von einem „breakthrough“ im Sinne der Transformation von einer modernistisch-avantgardistischen, formalistischen Kunstauffassung zu einem neoavantgardistischen Zugang, charakterisiert wie in Amerika und Westeuropa durch die Dematerialisation, De-Formalisierung, Mediatisierung und Kommunikation (Kluszczyński 2000, S. 91).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Diese Kunstauffassung manifestierte sich eindeutig in den Aktivitäten der 1970 in Lodz gegründeten und bis 1977 fortbestehenden „Warsztat Formy Filmowej“ (Werkstatt der Filmform). Wie in kaum einer anderen Institution oder Künstlervereinigung dieser Zeit in Polen demonstrierte die „Werkstatt“ ihre Offenheit gattungsübergreifenden künstlerischen Ansätzen gegenüber, so dass neben den an der staatlichen Film-, Fernseh- und Theaterakademie Studierenden auch Musiker, Fotografen, Dichter und Performer zu den dort aktiven Künstlern gehörten. Konsequenterweise (wiederum vergleichbar mit dem Westen) erweiterten sie ihr Betätigungsfeld vor allem in den öffentlichen Raum, in dem zahlreiche Aktionen, Performances und „Interventionen“ ausgeführt wurden. Sie waren gekennzeichnet durch eine gehaltvolle, ja fast eklektizistische Mischung des „strukturalistischen“ und dekonstruktivistischen Zugangs mit dem konzeptuell-analytischen und „anarchistischen“, fluxusähnlichen Charakter (vgl. ebd., S. 93). Die programmatische Ablehnung von Politisierung, Moralisierung, Ästhetisierung und von „amusing the spectator“ (ebd., S. 102) wurzelte im betonten „Dekonstruktivismus“ der Werkstattmitglieder, welcher parallel und keineswegs abhängig von den philosophischen dekonstruktivistischen Ansätzen der siebziger Jahre in Frankreich verlief:

“That is why, having no ambition to construct the picture of the world, (that is, as if completing the act), we try to find out what is to be constructed thanks to the phenomenon of the film technique; what is its sphere and its boundaries, surpassing the possibilities of verbal expressions. We want to give another chance to the subjective in the play with the objective.” (ebd.)

Ein wesentlicher Bestandteil des Experimentierens mit „Filmformen“ war die Arbeit mit Video, einem Medium, das „enabled the Workshop artists to give new shape to their operations on reality, the same that they had carried out from the beginning of their artistic work“ (ebd., S. 98).

Die Experimente mit den medialen Realitäts(de)konstruktionen und -reflexionen wurden nicht zuletzt aufgrund dieser Erweiterung des technologischen Betätigungsfeldes zu den dominantesten Merkmalen für die meisten Werkstattmitglieder.⁴²⁸ Die zahlreichen konzipierten und realisierten CC-Videoinstallationen und -Performances sind ein Beleg dafür.

Der 1947 in Lodz geborene Wojciech Bruszewski gehörte zu den Gründern der „Warsztat Formy Filmowej“. Seine 1975 unter dem Titel „Outside“ realisierte CC-Videoinstallation und sein gleichnamiges Manifest spiegeln einige wichtige Überzeugungen der „Werkstatt“ in ihrer Initialperiode wider und stellen zugleich seine „Handschrift“ im oben zitierten Manifest der Gruppe unter Beweis:

„What I do is based on two principles:

1. The duality of the notion – WHAT EXISTS,
2. The beliefs that the mechanical and electronic means of recording and transmission (film, video, photography, etc.) partly act regardless of our mind.

ad 1. The notion WHAT EXISTS has two meanings:

- In the first one WHAT EXISTS – exists beyond me, outside.
- In the other WHAT EXISTS – is a proposition for what exists. A proposition exists as, to put it shortly, a result of cultural pressure. What exists, in this meaning, is a CONVENTION.

ad 2. The picture of the world, as communicated to us by the mechanical and electronic means of transmission, is quite different to the CONVENTION OF WHAT EXISTS, which we use everyday.

Our brain is formed in such a way that it perceives and may make use of only that part of the possibilities of the means of transmission, which do not break down that convention. It has the tendency to make use of the existing rules, independent of the fact whether they preserve or lose their up-to-dateness.

What I do, is nothing else than setting traps for WHAT EXISTS.

I try to set the traps on the borderline of the 'spiritual' and the 'material', of 'what we know and think of' and 'what there is'.

This procedure systematically followed results in the destruction of the CONVENTION OF WHAT EXISTS, at the same time the mechanical and electronic means of transmission, as the channel which is clear and unlimited by mental schemes, act as the catalyzer for the reaction, while the hypothetical WHAT EXISTS, in the first meaning – outside – as the potential energy of destruction." (Bruszewski, ebd.)

Das Existierende in seiner konventionellen Bedeutung, einschließlich des „Erfahrungssubjektes“, wurde definiert als Produkt des Kulturzwangs; dem gegenübergestellt wird das „Außerhalb“ als das Konventionsbrechende, „Negative“; sein auf die Zerstörung des Status quo hinzielendes destruktives Potenzial wurde praktisch mit den technischen Medien der Aufzeichnung und Transmission gleichgesetzt und im Medium der „Realzeittransmission“ *par excellence* (auch semantisch) demonstriert:

Die Installation „Outside“ beinhaltete das auf der Wand gedruckte Wort OUTSIDE, welches von einer CC-Videokamera auf dem Podest aufgenommen und mit Hilfe eines dazwischen geschalteten Konverters gleichzeitig auf einem an der gleichen Wand installierten Monitor gezeigt wurde. Auf dem anschaulichen Nebeneinanderstellen und Aufeinanderbeziehen von zwei Realitätsausschnitten basierte auch „Installation for Labyrinth Gallery“ von 1976, in welcher Bruszewski ebenfalls einen Signalkonverter eingesetzt hatte: Seinem Fernsehmonitor gegenübergestellt nahm die CC-Videokamera ihren Bildschirm, das davor aufgestellte Objekt (z. B. ein Stock) und dank der visuellen Rückkopplung das aktuell aufgenommene Bild auf, welches sich „in die Tiefe des Bildschirms“ fortsetzte. Je nach Kameraeinstellung konnte das vor dem Monitor stehende Objekt als Videobild eine immer gleiche oder aber abwechselnd eine seitenrichtige und seitenverkehrte Orientierung annehmen (vgl. Abb./DVD).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die Veranschaulichung der zeitlichen Dimension – also auch die Zersetzbarkeit der mediatisierten und die Konstruierbarkeit der „unmittelbaren“ Realität – demonstrierte Bruszewski noch eindringlicher mit der CC-Videoinstallation „Input/Output (1)“ (1976) und ihrem nur für die Herstellung eines Videobandes aufgebauten Pendant „Input/Output (2)“ (1976)⁴²⁹. Das Thema der Komplexität und der Visualisierung der „Zeit“, ihrer Linearität und scheinbaren Zirkularität manifestierte sich in der ersterwähnten Arbeit in einer theoretisch beliebig erweiterbaren Closed-Circuit-Übertragungskette, in welcher „every transmission contains an element of the present time entwined in the unobtrusive chain of the past“⁴³⁰, mit einer praktisch einfach fortsetzbaren Folge, aber einem theoretisch schwierig vorstellbaren Resultat.

Bruszewski zog den direkten Vergleich zwischen der hier manifestierten Problematik mit der Theorie des strukturalistischen Films (Peter Gidal) und der Praxis einiger der oben besprochenen Künstler (Peter Weibel, David Hall und Tony Sinden):

“I once again ask myself: can one identify film or video matter with the filmed object itself? If so, how? It was for example structural cinema that tried to prove such identification impossible by simply identifying a film with a film. In a film, what you record automatically becomes objectified, which is dictated by the material itself.”⁴³¹

Ein weiteres gutes Vergleichsbeispiel dafür ist die 1977 im documenta-6-Katalog dokumentierte Filminstallation von Tony Conrad, welche oben als eine einzigartige CC-Installation im Filmmedium beschrieben wurde.

„Input/Output (2)“ war Bruszewskis Angabe zufolge ein Versuch, das in „Input/Output (1)“ enthaltene theoretische Postulat in die Praxis umzusetzen. Die hier konstruierte, aus zwei sich in der Zeit entwickelnden Rückkopplungsbildern bestehende, theoretisch endlose „Möbiusschleife“⁴³² wirft die wichtige Frage nach den Grenzen der „Imagination“ in Bezug auf die gedachten (nicht visualisierten) „diskreten Einheiten“ auf:

“‘Something’ is going on with the time, whereas ‘nothing’ is going on with the picture itself. It seems to one’s imagination that ‘I’, as the very object of the current transmission and ‘I’ in the umpteenth one is the same person, although a little bit distorted. But then, how far can we go with this distortion in our further encoding and decoding of the picture and still preserve such identification?” (Bruszewski URL)

Die beiden hier angeführten, in ihrer absichtsvollen und auch technologisch bedingten Ambivalenz paradigmatischen Arbeiten des polnischen Künstlers generieren insofern eine fiktive Zeit, als sie eine theoretische Verletzung des Zeitkontinuums repräsentieren; zugleich präsentieren sie es praktisch als kumulativ, zerstörbar, aber nicht umkehrbar.⁴³³

Die künstlerischen Videoexperimente von Pawel Kwiek sind als Fortsetzung von früheren Filmarbeiten und Aktionen/Happenings dieses Künstlers aufzufassen (Rodunda 2001). Seit

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

1970 partizipierte er aktiv an den Kunstaktionen seines Bruders, Premyslaw Kwiek, und Zofia Kuliks: Die beiden als Bildhauer ausgebildeten Künstler luden ihre Kollegen aus anderen Betätigungsgebieten zur Mitarbeit an gemeinsamen Projekten ein. Sie beeinflussten stark die künstlerische Vorgehensweise von Pawel Kwiek. Sein intermedialer Zugang zum Film und die strukturalistische und poststrukturalistische Methodologie in seinen späteren Videoexperimenten zielten implizit wie auch explizit auf die entsprechende Auflösung des überlieferten „Autoren-“ und konsequenterweise auch „Subjektstatus“, welche durch ihre Einbeziehung in die kybernetischen Zirkel und die darin fundierten Entsprechungen zwischen den Medien und Verstand kompensiert werden sollten. In dieser Hinsicht können, auch aufgrund seiner theoretischen Überlegungen, deutliche Parallelen von dem polnischen Künstler zum Werk von Paul Ryan (vgl. oben) gezogen werden. Auch Kwiek gehörte der „Werkstatt“ in Lodz an, und aus dieser Zeit datiert seine erste CC-Videoperformance „Situation studio (Video A)“ (1974), gewidmet dem

„problem of informing about something as a way of constructing the social fact of that 'something'“ (Kwiek, aus Rodunda 2001).

Die technologisch vermittelte Realität stellt für Kwiek eine Form des jeweiligen medien-spezifischen Eingreifens in diese also bereits existierende „Konvention“ dar, ihre Interpretation, aber auch Zerstörung, um die Terminologie Bruszewskis zu verwenden. Die scheinbar selbstverständliche, aber intuitiv und auf der phänomenologischen Ebene keineswegs nachvollziehbare Konstruiertheit der „Information“ und die Tatsache, dass sie dem kognitiven Prozess des Menschen entspricht, werden auch in der CC-Videoinstallation mit dem Titel „Video A (Sytuacja Studia)“ von 1974 behandelt.

Lukasz Rodunda sah darin eine vom Künstler geschlagene Brücke zu einer interessanten Form der kybernetisch motivierten und auf die Demokratisierung des Mediengebrauchs gerichteten Gesellschaftskritik:

“This sensitivity to the existence of the other observer, the other interpreter or the same events, this sensitivity to the existence of the difference as a basic category of functioning in communication in atomized (individualized) society decides about the specific of Kwieks work. In the society of differentiated (to the extreme) individuals in respect of knowledge and the access to the tools of transmission and the tools of reception in the dynamic relation (fight) in the dialectics of domination and submission the question of efficient communication becomes a crucial problem [...] Kwiek examined constructing reality as a principle of functioning of the human cognition in the context of cybernetics models, which at that time influenced him strongly. Cybernetics theory of character constructed the basis of development of research in artificial intelligence [that] was a context for cognitive experiments related to Pawel Kwiek CC video performances.” ⁴³⁴

In Bezug auf das benutzte Medium schrieb Kwiek selbst über seine Analogien zum Verstand („mind“). ⁴³⁵ Die Künstlergemeinschaften der früheren Periode interessierten sich also für die Interaktion des Künstlers und des Publikum mit ihrer technologischen Umgebung. Bezüglich seiner CC-Videoarbeiten, die sich nicht zuletzt aus der Faszination des Künstlers

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

für die „possibility to simultaneously observe the effect and the acting cause“ (Kwiek nach: Rodunda 2001) entwickelten, schrieb Kwiek auch über eines der wichtigsten künstlerischen Anwendungsgebiete für die CC-Videoinstallationen, nämlich über „Modellsituationen“, Realitätsmodelle, die dadurch u. a. auch im Sinne eines „Endo-Zugangs“ eine vollkommen neue Perspektive und auch Entdeckungen ermöglichen:

“And as you add to it the structure of living intellect which enters the circuit, which enters this certain model of reality created by television, the double possibility of penetrating the reality arises; namely the person [who] is inside of the same time creates the reality for that person [...] The models gave opportunity to observe what was beyond the horizon of everyday life, what was at the limits of cognition” (Samosionek/Kwiek 1989 in: Samosionek, zit. nach Rodunda 2001).

Antoni Mikołajczyk (1939–2000) gehörte wie Bruszewski und Kwiek zu den Gründern der „Warsztat Formy Filmowej“ in Lodz. Sein eigener künstlerischer Werdegang führte Mikołajczyk über das Studium der Malerei, eine Zusammenarbeit mit der Gruppe „Zero-61“ in den sechziger Jahren und die Arbeit mit Film und Fotografie in Torun hin zu Experimenten mit Performance und Video, die er nach seinem Umzug nach Lodz zusammen mit den anderen Mitgliedern der „Werkstatt“ realisierte. Nach seiner frühen Schaffensperiode in Torun, welche Mikołajczyk als „period of testing the vitality of the media“ bezeichnet hatte,⁴³⁶ folgte eine Zeit von „strukturalistischen“ medialen Untersuchungen und öffentlichen Aktionen in Lodz, auch im Rahmen gemeinsamer Bestrebungen der „Werkstatt“:

“It seems to me that members of the Workshop tried to challenge the explicit view of the world. Reality is not explicit. It is multiplex and ambiguous. The main aim is constantly to put this explicit view into question, thus creating ever new and intellectually challenging situation in art [...] The question of how to build a positive utopia is a constant puzzle for me – what is the role of art?” (Mikołajczyk 1995, S. 23)

Seine Frage nach einer „positiven Utopie“ verbunden mit der intensivsten Auseinandersetzung mit der Realität im Zustand ihrer medialen Transmission äußerte Mikołajczyk am prägnantesten in seinen CC-Videoinstallationen, -Performances und transmedialen Arbeiten zwischen 1974 und dem Anfang der achtziger Jahre.

In seiner ersten CC-Videoinstallation „Obraz Czarno-Bialy, Obraz Barwny“ (Black and White Picture – Colour Picture) von 1974⁴³⁷ installierte der Künstler eine CC-Farbkamera und eine CC-Schwarz-Weiß-Kamera außerhalb des Ausstellungsortes; die beiden Kameras nahmen die umgebende Natur auf und übertrugen ihre LiveVideoaufnahmen auf die beiden dazugehörigen Monitore im Museum. Die Farbkamera hatte dabei auch den Sucher der Schwarz-Weiß-Kamera in ihrem Blickfeld, so dass die Museumsbesucher das Verhältnis zwischen den beiden unterschiedlichen Ansichten derselben Realität betrachten konnten.

Während eines vom 20. bis zum 28. November 1976 gehaltenen Symposiums der „Warsztat Formy Filmowej“ realisierte Mikołajczyk in der Galeria Domu Środowisk Twórczych in Łódź in kürzester Zeit (24.11.1976) eine Reihe von CC-Videoinstallationen, welche der Titel einer von ihnen am besten umschreibt: „Rzeczywisto – obraz rzeczywistości“ (Reality – Image of Reality). Zwei Monitore in der Galerie zeigten zwei Nachtaufnahmen der unmittelbaren Umgebung. Die beiden Straßenansichten sahen täuschend ähnlich aus, auch wenn nur eine CC-Videokamera tatsächlich auf die reale Straße gerichtet war; die andere übertrug das LiveBild einer Fotoaufnahme der gleichen Szene vom Vortag.

Auch „Obiekt w ruchu“ (Object in Motion) schloss den Galerieraum und das unmittelbare Exterieur mit ein: Eine CC-Videokamera auf Stativ stand in der Galerie und nahm den Ausgangsbereich auf, während eine externe CC-Videokamera auf den Eingang ausgerichtet war. Zwei nebeneinander aufgestellte Monitore zeigten die dazugehörigen LiveBilder von Menschen, die sich zwischen den beiden entgegengesetzten Kameras bewegten.

„Obraz relatywny“ (Relative Image), „Obraz pozorny“ (Apparent Picture), „Rejestracja pionowa“ (Vertical Registration), „Rejestracja pozioma“ (Horizontal Registration) und auch „Realizacja z lustrem“ (Realisation with a mirror) behandelten auf unterschiedliche Weise den künstlerisch-epistemologischen Problemkomplex (vgl. Materialteil/DVD), zu dem Mikołajczyk 1975 eine ähnliche Position wie oben Burszewski einnahm:

“Making the penetration of reality, that surrounds us, we are not able to registrate all changes that take place under the reality. Through our curiosity we are able to registrate only a piece of this reality [...] I am interested in the experiments that make the scope of our field of vision as wide as it may be possible and that theoretically would cover [an] unlimited number of possibilities in search and reality interpretations. Record of reality is the method of experiment, that changes under the influence of mechanic change of visual angle of the camera and cinecamera.” (Mikołajczyk 2000, S. 105)

Die für die meisten „Werkstatt“-Mitglieder charakteristische Reduzierung der Formen und Inhalte führte jedoch Mikołajczyk zu Fragestellungen über die phänomenologischen, epistemologischen bis hin zu den ontologischen Ursprüngen des „Realitätsproblems“, welche sich in den folgenden Jahren und Jahrzehnten in einer intensiven Beschäftigung des polnischen Künstlers mit dem Licht manifestierten. Bereits die CC-Videoinstallation und -aktion mit dem Titel „Zapis wietlny“ (Light recording) (1976) markierte diese Entwicklungslinie.⁴³⁸ Die Bereiche zwischen der Wirklichkeit und dem Bewusstsein, die er selbst mit dem Begriff „Hybernation“ bezeichnete, beschrieb Mikołajczyk als einen „Zustand des Verborgenen“⁴³⁹, aus dem sich – die medialen Markierungen zwischen „Sein“ und „Schein“ überschreitend – in einer fast Heideggerschen Weise seine späteren Licht-Skulpturen und Installationen „substantivierten“.

Die Reziprozität der Realität und ihrer medialen Ab- und Aufbildung sowie die daraus resultierende Relativität von raumzeitlichen Konstruktionen zog sich als roter Faden durch die Projekte der polnischen Pioniere der Inter- und Multimediakunst. Neben Bruszewski, Kwiek

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und Mikolajczyk gehörte auch Ryszard Wasko zur ersten Generation der „Werkstatt“Künstler, die Mitte der siebziger Jahre ihre ersten CC-Videoinstallationen realisieren konnten.

Um diese Zeit erwarben, wie in mehreren Ländern Osteuropas, so auch in Polen einige Institutionen ihre ersten Videoausrüstungen, die es den einzelnen Künstlern ermöglichten, ihre zum Teil bereits bestehenden Konzepte auch umzusetzen.

Eine unübersehbare (wenn auch nicht wissentliche) Referenz an William Anastasis „Free Will“ (1968) wies die CC-Videoinstallation von Ryszard Wasko „Corner“ (1976) auf, der mehrere, vorwiegend „tautologische“ bzw. „analytische“ CC-Video Konzepte und Ausführungen folgten. (vgl. Abb./DVD)

Zu den treibenden Kräften der Gruppe „Zero-61“ in Torun (1960–69), der „Warsztat Formy Filmowej“ in Lodz (1970–77) sowie einiger anderer experimenteller Künstlergruppen gehörte auch Józef Robakowski (geb. 1939). Geboren in Poznan, studierte er Kunstgeschichte und Museologie in Torun und studierte und lehrte zwischen 1970 und 1981 an der Abteilung für Fotografie und visuelle Werbung der Filmschule in Lodz. Im Rückblick auf die sechziger und siebziger Jahre und auf sein Engagement für die alternative Kunstszene in der Zeit einer staatlich sanktionierten Kunstentwicklung und -repräsentation resümierte Robakowski 1999:

„We tried to compensate the lack of perspectives by playing care-free artists“
(Robakowski 2002 [1999], S. 28).

Der Einsatz von Mitteln wie der Ironie, Parodie und des absurden situationistischen Humors zeichnete die transdisziplinäre künstlerische Arbeit Robakowskis in besonderem Maße aus. Mit W. Bruszewski, R. Wasko und anderen Mitgliedern der „Werkstatt“ in Lodz teilte er die fundamentale Fragestellung nach der (inter-)medialen Interdependenz der Realität, ihrer (Re)Präsentation und ihrer subjektiven Wahrnehmung (Kluszczyński 2000, S. 94). Sie äußerte sich bereits in seinen frühen Filmarbeiten („Dynamic Triangle“, 1971), generell aber am deutlichsten in der künstlerischen Rastlosigkeit in der Auswahl der eingesetzten Verfahrensweisen, Medien und Materialien. Eine Aussage Robakowskis aus dem Jahr 1977 macht den zugleich bestehenden festen Bezug seiner Arbeit zur unmittelbaren – oft absurd erscheinenden – Realität besonders deutlich:

“BY USING THE KNOWLEDGE OF PHYSICAL REALITY, AND ANALYSING IT BY MEANS OF CONTEMPORARY TECHNIQUES (FILM, PHOTOGRAPHY, VIDEO, SOUND ...) I WANT TO ATTACK MY HABITS OF PERCEPTION, DESCRIBING COUNTLESS TIMES, ‘THE SPHERE OF THE OBVIOUS’. REALISING THAT IMAGINATION, INTUITION AND PRESENTLY USED MEANS OF DESCRIPTION AND MARKING ARE IMPERFECT, I TURN TO THE METHODS ACCEPTED BY SCIENCE AND TO DEVELOPMENTS OF TECHNOLOGY. I SUPPOSE, OR I SHOULD SAY, I AM SHURE, THAT THEY WILL GIVE ME A MORE PRECISE WAY OF DESCRIBING REALITY. LOOKING FOR SENSE IN THE SEEMINGLY ABSURD ASSUMPTION IS THE ESSENCE OF MY WORK.” (Robakowski 1977 in: Warsztat 2000, S. 106)

Auch wenn der Terminus „CC-Videoinstallationen“ zu dieser Zeit in Polen unüblich und das Phänomen der medialen Realzeitübertragung im Kunstkontext noch äußerst ungewöhnlich war, fanden die Künstler wie Mikolajczyk, Robakowski und die anderen mit den Begriffen „Rejestracja“ oder „Transmisja“ für die entsprechenden Experimente zeitgleich die passenden Bezeichnungen.

Die von der „Warsztat Formy Filmowej“ in Zusammenarbeit mit dem Museum Sztuki in Lodz am 11.02.1973 durchgeführte Aktion „Realizacja Zespokolda“ gehörte zur Reihe der „Transmissionen“ und kann als eine telekommunikative CC-Videoinstallation beschrieben werden, welche drei unweit voneinander entfernte Orte einschließlich des öffentlichen Außenraumes über drei CC-Videokameras und -Monitore mit einschloss.

Wie (un-)zuverlässig die mediale „Registration“ sein kann, davon handelte wie viele andere Videoarbeiten aus der „Werkstatt“ die CC-Videoinstallation „A=B“ (1976) von Józef Robakowski; eine formale und konzeptuelle Verwandtschaft weist sie u. a. auch mit der oben angesprochenen Werkgruppe von Peter Weibel mit dem Namen „Epistemische Videologie (I)“ auf (vgl. Abb./DVD).

Eine Übereinanderlagerung der realen und zweier medialer Ebenen (zwei CC-Videokameras) demonstrierte Robakowski in seiner CC-Videoperformance „Twarz telewizyjna/TV Face“. In der CC-Videoperformance und -Installation „Exercises for two hands“, ausgeführt 1979 in „De Appel“ in Amsterdam, unterstrich der polnische Künstler noch einmal die für ihn zentrale Bedeutung des Verhältnisses zwischen der körperbedingten „subjektiven“ und der maschinell bedingten „medialen“ Wahrnehmung in ihrem Bezug zur „objektiven“, beobachteten Realität.

Viel später, 1992, realisierte Robakowski eine Art Synthese seiner transmedialen Untersuchungen mit der CC-Videoinstallation „Video Film Maszyna“ (Video-Film Maschine), in der ein Filmstreifen mit abstrakten Zeichen mittels eines motorbetriebenen Mechanismus über das Rad eines Fahrrads durch den Raum lief und gleichzeitig von einer CC-Videokamera registriert wurde. Auf dem Videomonitor wurde somit das transmediale Prinzip, die Übertragung von Film auf Video, unmittelbar wahrnehmbar, sichtbar in Form von suggestiven ästhetischsemantischen Erscheinungen, vom Künstler als „Lazy Line“ oder „Energetic Angles“ bezeichnet (vgl. Abb./DVD).

Die Verwandtschaft dieser und anderer Arbeiten aus dem Umfeld der „Werkstatt“ aus Lodz mit den Werken, Standpunkten und Haltungen der Befürworter der „strukturalistischen“ Film- und Videoschule aus Großbritannien dieser Zeit verdient auch angesichts des konkreten Künftlerausstausches eine eigene Studie.⁴⁴⁰

In den anderen osteuropäischen Ländern gab es Anfang der siebziger Jahre vergleichbare künstlerische Bestrebungen, insbesondere aus dem Umfeld der konzeptuellen Künstler und experimentellen Filmemacher. Die kontinuierliche Umsetzung von frühen Videokonzepten begann auch dort erst in den späten siebziger Jahren, nicht zuletzt deshalb, weil die zuständigen Institutionen zu dieser Zeit mit dem Erwerb erster Videoausrüstungen als technologische Grundlage für eine anhaltende künstlerische Produktion begannen.

Die Kunstentwicklung in kleineren Kulturlandschaften Osteuropas zeichnet sich vordergründiger als in den größeren und untereinander stark vernetzten westlichen Ländern durch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

eine selektive Wahrnehmung und Verfolgung bestimmter Tendenzen aus, die dem Neuen und Fremden eher skeptisch gegenübersteht. Die erbitterten Durchsetzungskämpfe in der Verteidigung institutioneller Privilegien finden ohne den notwendigen finanziellen und infrastrukturellen „Puffer“ statt, der im Westen gelegentlich den Anschein eines friedlichen Miteinanders verschiedener „Kulturträger“ erweckt. Dies führte, wie N. Zgodnik anmerkte,

“to the disintegration of stories; periods, specific artistic expressions, entire chapters of research, specific tendencies and explorations are disappearing from art history” (Zgodnik 1999, S. 146).

Im ehemaligen Jugoslawien war die infrastrukturelle Situation bezüglich des VideoEquipments kaum besser als anderswo in Ost- und Südosteuropa. Das Fehlen eines privaten Kunstmarktes und die allgemein schwache Kaufkraft der Menschen wirkten sich negativ auch auf die ersten künstlerischen Experimente mit elektronischen Medien aus: In den siebziger Jahren besaß kaum ein „Videokünstler“ im ehemaligen Jugoslawien eine eigene Videoausrüstung, selbst die wichtigen Institutionen wie „Studentski Kulturni Centar“ in Belgrad und „Studentski Centar“ in Zagreb bekamen erst 1973 und später die ersten Videokameras und -rekorder (Denegri 1986, S. 124). Gleichzeitig gab es durch die relativ offenen Grenzen des SFRJ⁴⁴¹ einen entsprechend frühen und anhaltenden Austausch mit Künstlern und Institutionen aus dem Ausland, aus welchem eine frühe Entwicklung von Videokonzepten, darunter auch CC-Video-Arrangements, resultierte.

Bereits 1972 erhielt Goran Trbuljak in Zagreb durch einen Besuch von Willoughby Sharp die Gelegenheit, seine erste Videoarbeit „Perimetarski test vidnog polja umetnika“ fertig zu stellen. Im nächsten Jahr waren Sanja Iveković, Dalibor Martinis und Goran Trbuljak die Vertreter Jugoslawiens bei der internationalen Dreiländer-Triennale „Trigon“ in Graz (vgl. oben).

Auf ähnliche Weise wird 1975 Marina Abramovic in Belgrad mit Hilfe der entsprechenden Ausrüstung der Gruppe „Video Heads“ aus den Niederlanden die Gelegenheit bekommen, ihre erste Videoinstallation „Release of Voice“ zu realisieren.⁴⁴²

Insbesondere die Verbindungen zu Österreich und Italien versorgten die erste Generation kroatischer „Videokünstler“ und auch das Kunstpublikum verhältnismäßig gut mit Informationen: Die Vorführungen und Gastaufenthalte wichtiger italienischer Videopioniere und Institutionen wie Art Tapes 22 aus Florenz, Studio 970 und Luciano Giaccari aus Varese sowie der bereits genannten Galleria del Cavallino von Paolo Cardazzo aus Venedig fanden u. a. in dem für die kroatische Kunstszene wichtigen Museum für zeitgenössische Kunst in Zagreb statt,⁴⁴³ in dem auch erstmals Videokunst gezeigt wurde: In Zusammenarbeit mit dem Museum für moderne Kunst in Ferrara fand dort 1973 eine der frühen internationalen Präsentationen von Videoarbeiten in Europa statt (vgl. Susovski 1977 u. a.)

Die meisten damals interessierten und aktiven Künstler und engagierten Kritiker (V. Horvat-Pintarić, J. Denegri, M. Susovski) sahen das wichtigste Potenzial des Mediums Video in seiner Eignung, eine „unvermittelte Wirklichkeitsanalyse“ und „Überprüfungsinstanz“ der Realität zu liefern. Sie verdankte sich vor allem der entsprechenden Technologie der unmittelbaren audiovisuellen „Closed Circuit“-Übertragung. Die frühen Videoarbeiten von Iveković, Martinis und auch Trbuljak sind überwiegend für die Registrierung eigener, speziell konzipierter Aktionen durchgeführt worden. Der Mangel an Möglichkeiten des Videoschnittes und ausgefeilten grafischen und anderen Effekten hat sich dabei keineswegs als ein Nachteil erwiesen: Es wurden

klare und natürlich stark konzeptuell geprägte Arbeiten geschaffen, die durch ihren scharfsinnigen und oft ironischen Ton (Trbuljak) ihren besonderen Charme erzeugen und erhalten konnten.

Am Ende der hier behandelten Zeitperiode fand 1976 in Motovun, einer historischen Kleinstadt im kroatischen Istrien, ein für die dortigen Künstler bedeutendes Treffen zwischen italienischen und kroatischen bzw. jugoslawischen Künstlern statt: Organisiert wurde die Zusammenkunft mit dem Titel „Identitet=Identiteta“ durch die Galerien der Stadt Zagreb, das Ethnographische Museum Istriens aus Pazin und die Galerie del Cavalino aus Venedig, deren Leiter Paolo Cardazzo eine Portapak-Kamera, einen Monitor und Videobänder mitgebracht hatte, welche auch von einheimischen Künstlern für die Erstellung ihrer z. T. ersten Videoarbeiten benutzt wurden. Die aus Italien angereisten Künstler, darunter Luigi Viola, Claudio Ambrosini, Luciano Celli, Michele Sambin und Piccolo Silani, begegneten Dalibor Martinis, Sanja Iveković und Goran Trbuljak und produzierten insgesamt ca. 20 Videoarbeiten.

Goran Trbuljak (geb. 1948) führte u. a. eine charakteristische mediumspezifische CC-Video-performance „Bez naslova“ (ohne Titel) aus: Eine CC-Videokamera nahm den daran, zwischen ihr und den Monitoren angeschlossenen Videorekorder auf, bevor der Künstler das entsprechende Reel-Videoband mit einer Schere zerschnitt, was letztendlich zur Unterbrechung des CC-Verhältnisses führte.

In der CC-Video-performance „Monument“ kehrte Sanja Iveković symbolisch und formal-technisch den traditionell „männlichen“ Blick und das „Beobachtungsobjekt“ der Frau um, indem sie ihren männlichen Partner (Dalibor Martinis) in einer langsamen CC-Videokamerafahrt, in mehreren spiralförmigen Bewegungen von den Füßen bis zum Kopf aufnahm bzw. videot technisch „gescannt“ hatte. Diese LiveAktion wurde als Videoband dokumentiert, genauso wie die anderen Aktionen von beiden Künstlern (vgl. Abb./DVD und unten). Neben dem internationalen Austausch⁴⁴⁴ war es im Jugoslawien der siebziger Jahre vor allem die Generation der Konzeptkünstler, welche die Einführung der neuen Medientechnologien in den Kunstkontext dieser Zeit begünstigt und entschieden weiter vorangetrieben haben. Ihre Ablehnung des modernistischen Puri(tani)smus⁴⁴⁵ und die Öffnung zu den bisher nicht erprobten künstlerischen Ausdrucksformen „immateriellen“ und „instabilen“ Charakters können durchaus mit den Tendenzen in Großbritannien, Polen, Italien, Spanien, Österreich und anderen Ländern Europas verglichen werden. In seinem Rückblick auf die Videokunst in Serbien machte Dejan Sretenovic eine bemerkenswerte Feststellung, welche auf die Entwicklung und „Eingliederung“ des elektronischen Mediums im Allgemeinen und hinsichtlich der späteren Missverständnisse in Bezug auf das Verhältnis von analogen zu digitalen Medien im Besonderen generalisiert werden kann:

“Before the emergence of digital multimedia, video represented a kind of *multi-media of analogue technology*, a sublimation of all apparatus of machine vision; however, from the very beginning it, by definition, belonged to a system of art into which it has never completely integrated. Video has developed its own mythology and epistemology, its own routes of media transformation and artistic

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

contextualization, and in the process, it has shown a specific ability to promote or negate dominant representational codes, to position itself on distant poles of both critical and conformist reflection, to deconstruct visual clichés, but also to produce them.” (Sretenovic 1999, kursiv vom Verfasser)

Das Potenzial des Mediums, die bereits vorhandenen konzeptuellen und dekonstruktivistischen Ansätze – auch in Gestalt der Gesellschaftskritik – zu visualisieren, zu analysieren und weiterzuentwickeln, nutzten die damaligen Künstler in Jugoslawien zunächst einmal für die Erarbeitung epistemologischer Modelle und Prozesse, vergleichbar mit den Ansätzen der Body und Performance Art anderswo in Europa. Die gewisse allgemeine „Zeitverzögerung“ der Einführung der technologischen Medien im Vergleich zu Westeuropa mag nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Konzepte und künstlerischen Mittel auch in Osteuropa – vergleichbar mit dem Verhältnis Süd-/Nordamerika – nicht bereits vorbereitet gewesen wären. Die bisherige weitgehende „Ghettoisierung“ der zeitgenössischen Kunst Osteuropas ist unter anderem das Produkt mangelnder Einzeluntersuchungen vor Ort aufgrund der überkommenen bürokratischen Strukturen aus der Zeit des einparteiischen „Sozialismus“, welche oft selbst die Fragestellungen im Keim verhindert hatten.

Die generelle Einschätzung der Medien(kunst)entwicklung in den Einparteiensystemen erfordert zugleich in Bezug auf die damalige spezifische politische Position Jugoslawiens eine differenziertere Betrachtung, insbesondere hinsichtlich des Massenmediums Fernsehen: Die meisten Videoproduktionen in den siebziger Jahren waren dort nicht privat, sondern an den verschiedenen föderalen Fernsehstationen produziert worden. Ein Rückschluss auf die „staatliche Kunst“ kann jedoch aufgrund der erwähnten bürokratischen Strukturen nur bedingt gezogen werden. Betrachtet man unter diesem Gesichtspunkt und mit zeitlichem Abstand die Finanzierung der meisten Videogruppen und -produktionen, auch der von Künstlern erworbenen Videoausrüstungen in Nordamerika Anfang der siebziger Jahre, kann man selbstverständlich nur von einem graduellen Unterschied in Bezug auf die Abhängigkeit der Künstler von ihren meist staatlichen Mäzenen sprechen, einem Verhältnis, welches auf dem Institutionssystem „Kunst“ und seiner Abhängigkeit von der Ausschüttung aus dem generellen materiellen Überschuss einer Gesellschaft beruht. Das Fehlen alternativer Videokollektive zum Beispiel war in Jugoslawien nicht nur das Produkt der politischen Repression und fehlenden Technologie oder des aus denselben Gründen mangelnden Medienbewusstseins:

“Titoist ideology did not establish a rigid system of control over the exchange of information with the world in the media, so that television did not represent an openly repressive system of ideological manipulation and control (as was the case with the countries in the Eastern bloc).” (Sretenovic 1999)

In einem Text betont jedoch B. Dimitrijević:

“It is nevertheless worth noting that the video and film medium in this form of a recorded performance [...] were treated in an almost similar manner”

– was durchaus eine gewisse Parallele zum transmedialen Zugang polnischer Künstler im Umfeld der „Werkstatt“ in Lodz (vgl. oben) zulässt. Die dem experimentellen Film vergleichbare Tendenz lässt sich auch in Serbien zu dieser Zeit deutlich erkennen.⁴⁴⁶ Der konzeptu-

elle Künstler und Filmemacher Zoran Popovic brachte in seinem frühen Film „Circle/Head“ (1968/9)

“into a relation the representation of his own appearance, as the basic ‘material’ used by the mentioned generation of artists, with a technical (im)possibility to synchronise the shooting and consequent screening of the material filmed using several cameras, specifically, the face/head filmed from eight angles; and to reflect in such a way upon animation and editing fragmentation of the restricted two-dimensional character of the film frame, as well as upon the movement of the body, which is presented by exclusively mechanical means and is used to realise an imaginary circle. It is important to note that due to technical impossibilities, this work was filmed with one camera, using a stop trick, and it therefore does not exist on a film tape in its original concept. Such projects were also realised in the medium of video, although technical inadequacy remained an obstacle to the intended finalisation of projects on the one hand, and on the other hand, it confirmed the artists’ decision that the products of their activities should be, above all, mental and remain ideas/concepts. Nevertheless, in the first videos by the mentioned artists, one can note elaborations of features characteristic of video: possibilities such as ‘live video’ and ‘instant replay’, for which video installations were particularly convenient.”

In Slowenien sind die ersten Ansätze der künstlerischen Arbeit mit Video im Umfeld der konzeptualistischen Gruppe OHO (1966–1971) und in der Zeit nach 1970 im so genannten „tanszendentalen Konzeptualismus“ zu finden. Die slowenischen „Videopioniere“ wie Nusa und Sreco Dragan realisierten gelegentlich vereinzelt CC-Videoinstallationen, die noch im folgenden Teil angesprochen werden. Für einen ersten Überblick über die historischen Ereignisse und Künstler in Slowenien ist die informative Publikation, CD-ROM und Website des dortigen SCCA eine empfehlenswerte Quelle (vgl. SCCA URL).

3.1.3 Pazifik (Japan)

Yamaguchi, Nakaya, Kawanaka, „Video Hiroba“, Tezuka/ „Video Information Center“, Yamamoto, Imura

Der vorliegende historische Überblick bemüht sich im Rahmen seiner Thematik um das Abfassen geschichtlich-„vertikaler“ und geographisch-„horizontaler“ Querverbindungen. Ein Ziel dieser Vorgehensweise ist ein präziseres und vollständigeres Erfassen bekannter und weniger bekannter Zusammenhänge, die zum Aufbau eines sich noch zögernd abzeichnenden medienkunstgeschichtlichen Gefüges verhelfen sollen.

Der Rolle Japans wurde in diesem Kontext bisher kaum Beachtung geschenkt. Die kulturellen Besonderheiten der ostasiatischen Kunst im Ganzen gelten prinzipiell als nicht auf die überlieferten Formeln der stark christlich geprägten Wissensdisziplin Kunstgeschichte zurückführbar.

Die Untersuchung dieser Eigenständigkeit und Unabhängigkeit unter Ausschluss impliziter Überwindungshoffnungen mag so paradox erscheinen wie die Idee eines absichtslosen Strebens;

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

als Horizont ist sie jedoch bereits zur Realität geworden, nicht weniger überzeugend als eine einträglich konstruierte methodologische Rechtfertigung. Die Untersuchung der Anfänge der Medienkunst in Japan erfordert wie in allen anderen Ländern ein Grundverständnis von den überlieferten gesellschaftlichen Strukturen und Traditionen. In Japan spielt die Religion in ihrer für das westliche Verständnis ungewöhnlich säkularen Form nach wie vor eine nicht zu überschätzende Rolle:

Neben dem Schintoismus, zu dem sich die meisten Japaner bekennen, ist der Buddhismus die am weitesten verbreitete Glaubensrichtung. In seiner landesspezifischen Zen-Variante üben mehrere nebeneinander existierende Sekten verschiedene (Meditations-)Praktiken aus, welche zum erstrebten Ziel, dem *Satori*, dem Zen-Erlebnis, verstanden als Erleuchtung, Offenbarung und Sinnverlust (im „positiven“ Sinn, als „Gewinn“ verstanden) führen sollen. Während z. B. die Rinzai-Sekte sehr viel Wert auf die Meditation über Paradoxe legt, welche durch Nachdenken nicht gelöst werden können (Beispiel: Wie klingt es, wenn eine Hand klatscht?), beschränkt sich die Soto-Sekte auf *Za-Zen*, im Sitzen durchgeführte Meditation über nichts. Das hier „methodologisch“ angeführte „absichtslose Streben“ – in diesem Fall nach Erleuchtung im Lotussitz mit halb geschlossenen Augen – „offenbart“ sich in der (psychoanalytisch ausgedrückt) „paradoxen Intention“, die anrückenden oder rekurrierenden Gedanken nicht festzuhalten, sondern diese möglichst „in Realzeit“ zu entlassen.⁴⁴⁷

In einer Religion ohne Gott, ohne heilige Schriften, in der anstatt Jenseitsvorstellungen die Vorstellung von bodenloser Leere, Nichtigkeit und Gedankenlosigkeit (japanisches *mu*) auftritt, bleibt kein Platz für das Individuum, das Subjekt und die westliche, cartesianische Auffassung vom gespaltenen Subjekt/Objekt-Verhältnis. Es dauerte lange, bevor diese zen-buddhistische Selbstverständlichkeit durch den Strukturalismus und Poststrukturalismus am Übergang von den sechziger in die siebziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts auch im Westen salonfähig geworden war:

„[...] wie sollen wir uns ein Verb *vorstellen*, das ohne Subjekt, ohne Attribut und dennoch transitiv ist, etwa wie ein Erkenntnisakt ohne erkennendes Subjekt und ohne erkanntes Objekt? Und dennoch ist eben dies Vorstellungsvermögen erforderlich angesichts des hinduistischen Dhyana, aus dem das chinesische Ch'an und der japanische Zen hervorgegangen sind“ (Barthes 1981, S. 21, vgl. auch S. 13).

Roland Barthes erklärte 1970 „Japan“ als Modell für ein von jeglicher (westlicher) Sinnüberfrachtung befreites System, zu dem wichtigen Zeitpunkt, als die Kunst im Westen wie im Osten ihre Allianz mit der Technologie anzutreten begann. Obwohl oder gerade weil der „Autor“ und das „Subjekt“ bereits tot waren oder im Sterben lagen, begann sich die „Kunst“ neuer Lebensimpulse zu erfreuen, technologischer wie auch interkultureller Natur. Symptomatisch, stellvertretend und auch mitverantwortlich für die eingetretenen Veränderungen wurde das Aufkommen des Mediums Video, dessen inhärente Funktion eines „elektronischen Spiegels“ jedoch erst durch konkrete kulturelle Anwendungen entfaltet werden konnte:

Im Westen immer noch symbol-, weil subjektbelastet und deshalb dem Vorwurf des Narzissmus ausgesetzt, betrachtet man den (elektronischen) Spiegel im Osten gar als Zeichen für die Leere der Symbole: „Der Geist des vollkommenen Menschen“, zitierte Barthes einen

Meister des Tao, „ist wie ein Spiegel. Er hält nichts fest, aber er weist nichts ab. Er nimmt auf, aber hält nicht.“ (ebd., S. 109)

Die Fähigkeit aufzunehmen und gleichzeitig wiederzugeben, ohne festzuhalten und zu verzerren, das *Haiku*-Ideal der Schau ohne Kommentar und die Verweigerung jeglicher Interpretation – sie kann als die Vollkommenheit und das Musterbild des Zen angesehen werden. Die Negation des Unterschiedes zwischen „innen“ (*uchi*) und „außen“ (*soto*) und die Überwindung des Unterschiedes „an sich“ in der Unmittelbarkeit/Nicht-Medialität der „einfachen“ Gegenwart/Präsenz wird so auch zum höchsten Genuss: In der Interpretation der buddhistischen Mikkyo-Schule ist die Gegenwart, das „Jetzt“, die „ultimate pleasure“ (Nakajima 1979, S. 21).

Auch wenn der Zen-Buddhismus in Japan nicht so viele Anhänger hat wie etwa die volkstümliche *jodo-shin-shu* und von Beginn an durch sein erklärtes Ziel der Selbsterleuchtung zu mühsam und elitär war, übte er von Anfang an durch seine Beschränkung auf das Wesentliche, den Verzicht auf das Ablenkende und Überflüssige einen außerordentlichen Einfluss auf die Kunst aus. Die erkennbare Entsprechung zwischen den angeführten Auffassungen des Zen-Buddhismus und der Bestrebung des Mediums Video, ein Closed-Circuit-Verhältnis zwischen dem Subjekt und dem Objekt der Erfahrung zu etablieren und aufrechtzuerhalten – diese Parallele ist *nicht* illustrativ und dient nicht zur Überleitung zu meinem eigentlichen Thema: Sie ist *zufällig*, und *deshalb* kann sie für das Verständnis dieser Historie auch aus dem Kontext der japanischen Traditionen essenziell werden.

Roland Barthes nahm das japanische traditionelle Theater „Bunraku“ als Exempel für eine dem traditionellen westlichen Theaterverständnis entgegengesetzte Kunst der Präsentation, der Offenlegung. Der Bunraku, in dem Schauspieler mit zum Teil lebensgroßen Puppenfiguren agieren, lässt die Kunst und Arbeit zeitgleich erscheinen, so dass das Belebte und Unbelebte konfliktlos koexistieren können. Auch wenn Bunraku das Verhältnis von Saal und Bühne nicht direkt umkehrt, bleibt das Gesicht des „Meisters“ unverhüllt, offen für die Lektüre durch die Zuschauer:

„[...] der Bunraku praktiziert weder eine Verschleierung noch eine Herausstellung seiner Triebkräfte. Auf diese Weise befreit er die belebende Tätigkeit des Spielers von jedem sakralen Beigeschmack und zerstört das metaphysische Band“ (Barthes 1981, S. 85).

Die „puppeteers“ und „kurogo stage hands“ – beide in Schwarz gekleidet – sind dem generellen Konsens nach unsichtbar, auch wenn ihre Sichtbarkeit essenziell für den Genuss der Performance bleibt: „the beauty of transparency, the free space of the viewer between the rigid forms“ (Möller 2001 [1994], S. 17).

In seinem Avantgarde-Theater sorgte Jacques Polieri bereits 1964 durch die Vergrößerung der CC-Videokamera-„Blicke“ und den Eidophor-Projektor für eine hypertrophierte Zurschaustellung von Gesten und Gesichtszügen der Schauspieler – im Gegensatz und dennoch in Übereinstimmung mit dem antiken griechischen Theater; im traditionellen Bunraku bleibt dagegen das Gleichgewicht (nicht unbedingt die Symmetrie) der Präsentation und Repräsentation erhalten.

Einer der Schlüsselbegriffe japanischer Ästhetik, „Shibui“ – mit den Bedeutungen herb, schlicht, unauffällig, dunkel, geschmackvoll, geübt, anspruchsvoll, ruhig besetzt – drückt einige wichtige Kunstideale des japanischen, stark durch den Zen-Buddhismus geprägten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Kunstweges“ aus. Die zwischen dem 15. und 19. Jahrhundert in Japan entstandene Lehre vom Kunstweg (*geido-ron*) entstand vor dem geistigen und praktischen Hintergrund des Zen-Buddhismus: Die „Kunst“ in ihren unterschiedlichen Manifestationen wie Blumenstecken, Kampfkunst, *Kabuki* oder Teeweg existierten im Unterschied zum Westen außerhalb des Tempels, mitten im säkularen Leben⁴⁴⁸ (vgl. Ohashi 1998).

Hinsichtlich dieser Überlieferung, welche im krassen Gegensatz zu den Sitten der katholischen Kirche eher eine entfernte Verwandtschaft mit den protestantisch geprägten Ländern des Westens aufweist, kann man von einer jahrhundertelangen Tradition der „säkularisierten“ Religion und des „sakralisierten“ Alltags in Japan sprechen, die auch in den heutigen Übergangsgesellschaften des „fernen“ Ostens vorzufinden ist. Die oben angeführten Forderungen von Künstlern des Westens am Übergang von den sechziger zu den siebziger Jahren, die Kunst gehöre auch auf die Straße, nicht zuletzt in Gestalt von „immateriellen“ performativen Ausdrucksarten, war in dieser Hinsicht in Japan formal bereits traditionell eingelöst worden. Die Fragen, die sich den japanischen Künstlern zur gleichen Zeit stellen, werden erwartungsgemäß sehr unterschiedlich ausfallen.

Der japanischen Lehre des „Kunstwegs“ entsprechend liegt „die Kunst [...] im Dazwischen der Haut als der Membrane zwischen dem Sein und dem Schein (*kyoitsu himaku ron*)“⁴⁴⁹. Die Kunst ist im japanischen „Kunstweg“ im Foucaultschen Sinne einer existierenden Utopie „heterotopisch“ (vgl. Kacunko 2001b), als Spiel definiert:

„Der Begriff des Spiels (*yu*) im Kunstweg geht zurück auf den buddhistischen Begriff des Spiels (*yuge*), der ein anderer Name für Freiheit ist. Das Spiel im buddhistischen Sinne bedeutet den letzten und höchsten Seelenzustand und wurde vor allem im Zen überliefert.“ (Ohashi 1998, S. 158)

In bestimmten Varianten wurde das Spiel sogar zum letzten Ideal des Kunstwegs erklärt. Die logische Konsequenz, welche Ryosuke Ohashi hinsichtlich der „atopischen“ Kunst des japanischen „Kunstwegs“, verstanden als ein „Dazwischen“ in Bezug auf die Gegenwart zieht, ist die Ersetzung des Begriffes „Membrane“ durch das Wort „Interface“ (ebd., S. 159): Die philosophischen Probleme wie z. B. der Subjekt/Objekt-Dualismus können aus der traditionellen japanischen Auffassung des „Kunstwegs“ und modernen kybernetischen Theorien zugleich neu erfasst werden, worauf im ersten Teil bereits hingewiesen wurde. Das Interface-Verhältnis im Sinne eines „Abhängige[n] Entstehen und Vergehen“ (*engi*) (ebd., S. 160) führt eine Art „endophysikalische“ Kovarianz à la R. Bošković ein, die den Betrachter als dynamischen Fokus der Kunst impliziert. Das zeitgleiche „Entstehen und Vergehen“, bezogen auf das „(Ab-)Bild“ der Realität als Membrane zwischen dem Sein und Schein, und das Eintauchen des Erfahrenden in diesen Rückkopplungsfluss zeigt den oben bereits in mehreren Beispielen angedeuteten „Endo“-Zugang (Rössler, Weibel) zur Kunst und zur Realität, jedoch mit einer aus der japanischen Tradition hervorgetretenen Begründung. Das durchaus mit ethischen Konnotationen behaftete Verständnis vom „Kunstweg“ beschrieb Tenshin Okakura in seinem „Buch vom Tee“:

„Wir lauschen dem Unausgesprochenen, wir sehen das Unsichtbare. Der Meister weckt Töne, von deren Dasein wir nichts ahnten, lange vergessene Erinnerungen kehren neuen Sinns zu uns zurück [...] das Meisterwerk sind wir und wir sind das Meisterwerk.“ (ebd., S. 164)

Die hier angesprochenen Zusammenhänge werden für das Verständnis der späteren Rekurse japanischer Medienkünstler von Belang sein. Zuvor möchte ich auf einige relevante Ereignisse aus der Nachkriegszeit in Japan verweisen: Für die Annäherung, den Austausch und die gegenseitige Einflussnahme zwischen der zeitgenössischen japanischen und westlichen Kunst in der Zeitperiode von der Mitte der fünfziger bis zur Mitte der sechziger Jahre spielte die 1954 in Osaka gegründete Künstlervereinigung „Gutai“ eine bedeutende Rolle. Der Name der Gruppe – „Gutai-ha“ – drückte das einleitend erwähnte zen-buddhistische Ideal und die Aufforderung zu Spontaneität und Direktheit aus, bezogen auf die Fähigkeit, Gefühle und Gedanken unvermittelt auszudrücken. Der Körper soll eines der wichtigsten Ausdrucksmittel für die „Gutai“-Mitglieder werden.⁴⁵⁰

Die bereits als wichtige zen-buddhistische Tugenden angeführten Ideale der Spontaneität und Unvermitteltheit standen nicht zufällig hoch auf der Prioritätenliste des Gruppengründers Jiro Yoshihara (gest. 1972), der die Überzeugung teilte, dass Japan kulturelle Unabhängigkeit erlangen müsse, um die Gleichstellung mit den großen Kulturnationen erlangen zu können.⁴⁵¹ Mit zwei legendären Freilichtausstellungen im Juli 1955 und 1956 im Pinienwald und an den Stränden von Ashiya (unweit von Osaka) illustrierte die Gruppe einige ihrer Hauptinteressen wie den direkten Kontakt zur Landschaft, die spontane Behandlung von natürlichen Materialien und Farben sowie die Einbeziehung des Publikums. Shozo Shimamoto erstellte zum Beispiel auf der zweiten Freilichtausstellung ein ca. 10 x 10 m großes, zwischen zwei Bäumen befestigtes Gemälde, indem er mit einer „Farbkanone“ eine große Zellophanfläche beschoss (ebd., S. 47/48).

Jiro Yoshihara, dessen Lehre im Wesentlichen auf seine Parole: „Tut das, was andere nicht tun“ zurückgeführt werden könnte (Shinichiro 1991, S. 69), bemalte in einer anderen Arbeit die Federn dreier Hühner in den Farben Rot, Gelb und Grün; Kazuo Shiraga führte 1955 eine 20-minütige Aktion mit dem Titel „Doru ni idomu“ (Kämpfen mit Schlamm) durch, welche, wie auch „Kami wo yabureru“ (Zerstörung von Papier) von Saburo Murakami zu den Vorgängern der Aktions- und Performance-Kunst gezählt werden kann (Bertozzi 1991, S. 36). Während Shiragas „Schlamm Schlacht“ wurde darüber hinaus das Publikum zur Partizipation durch Modellieren von Schlammkulpturen angeregt.

International gesehen kann von einem gegenseitigen Einfluss zwischen der Gruppe Gutai und Jackson Pollock, dem Erfinder des „Action Painting“, gesprochen werden. Betrachtet man Pollock als den kulturellen Wegbereiter des Happenings in den USA, kann auch von dem Ursprung dieser „performativen“ und partizipativen Kunstform und einem ihrer wichtigen Bezugspunkte in den Aktionen von „Gutai“ gesprochen werden.⁴⁵²

Bereits die erste „Gutai“-Ausstellung in geschlossenen Räumen vom Oktober 1955 in Tokio bot am Eröffnungstag den Rahmen zu den oben erwähnten „Aktionen“ (*koi* = Aktion).⁴⁵³ Anlässlich der sechsten „Gutai“-Ausstellung in der Martha Jackson Gallery in New York wurde zur Geburtsstunde des amerikanischen Happenings eine Bühnenkunstveranstaltung durchgeführt.

Neben den japanisch-amerikanischen Beziehungen (Kawara [geb. 1933], Nakamura [geb. 1932] u. a.) ist die unbestrittene Einflussnahme des europäischen Informel auf „Gutai“ zu unterstreichen, welche unter Vermittlung des japanischen Malers Norio Imai mit dem ersten von mehreren Besuchen des Theoretikers von „art informel“, Michel Tapié, und der französischen Maler Georges Mathieu sowie Sam Francis im September 1957 erfolgte.⁴⁵⁴ Bereits in der vierten „Gutai“-Ausstellung im Oktober des gleichen Jahres wurde die „aktionistische“ Strömung

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

durch die „malerische“ verdrängt; diese neue Paradigmenverschiebung wurde im Nachhinein als „eine unmittelbare Schmälerung des kreativen Potenzials“ der Gruppe eingeschätzt (Bertozzi 1991, S. 57). In den sechziger Jahren wird die von Yoshihara bevorzugte Malerei die Produktion der Gruppe weitgehend bestimmen.

Auf der anderen Seite nahm „Gutai“ auch durch die gleichnamige Zeitschrift (seit Dezember 1954) gewissen Einfluss auf die Künstler in Übersee und noch mehr durch Auslandsausstellungen wie diejenige in New York 1958 oder auch ihre Vorstellung in Turin 1959. Die Installationen von Michio Yoshihara mit leuchtenden Glühbirnen und auch die monochromen Leinwände Atsuko Tanakas blieben gewiss nicht ohne Einfluss auf die in Turin besonders aktiven „Arte Povera“-Vertreter. Die kurze Japan-Episode von Yves Klein vom Anfang der fünfziger Jahre kann im gleichen Kontext der gegenseitigen Beeinflussung erwähnt werden (vgl. Näheres in: Stich 1994).

Katsuhiro Yamaguchi (geb. 1928) gehört zu den ersten Protagonisten der japanischen Medienkunst. Der gelernte Jurist begann seine Künstlerkarriere als Bildhauer, setzte sich jedoch bald mit Performance, Umwelt- und Medienkunst auseinander.

Zusammen mit Shozo Kitadai, Totu Takemitsu, dem Schriftsteller Kobo Abe und anderen gründete Yamaguchi bereits 1951 die „Experimental Workshop“ (Jikken Kôbo) mit dem Ziel der Zusammenführung von Kunst und Technologie. Inspiriert durch die Lektüre von László Moholy-Nagy, einem der Vorläufer der kinetischen Kunst (Moholy-Nagy 1929; 1947), realisierte Yamaguchi seit 1952 seine ersten „Vitrinen“, einzigartige „kinetische Gemälde“ bzw. „Glas-Lichtskulpturen“ mit einer an das Videobild erinnernden Wirkung.

1953 erhielt der japanische Künstler seine erste Einzelausstellung in der Takemiya Gallery in Tokio, und seitdem setzte er eine bis heute ununterbrochene Ausstellungsaktivität fort. Sein Interesse an den Erscheinungsformen der westlichen Kunst veranlasste den jungen Künstler im Oktober 1961 zu einer hunderttägigen Reise durch Europa und die Vereinigten Staaten. Nachdem er die in Japan unzugänglichen Dokumente der Bauhaus-Schule in situ besichtigt hatte, führte Yamaguchis Weg über Rom und Barcelona nach New York. Dort besuchte er den Avantgarde-Architekten und Künstler Frederick Kiesler (1890–1965), dessen Entwürfe für die neue Architektur, Umwelt-, Theaterdesign und visionäre Konzepte („Endless“; „The Continuity and Continuous tension in Structure and in Life Dynamics“, „The Awareness of Time-Space Scale and its everchanging Correlation to the Object as well as to the Environment“) einen bleibenden Eindruck auf den japanischen Künstler hinterließen. Yamaguchis „Nunobari chôkoku“ (Sculptures de toile tendue, bis 1970) sind als die ersten Ergebnisse dieses Einflusses anzusehen.

Einen zusätzlichen künstlerischen Impuls erhielt Yamaguchi in New York durch das Zusammentreffen mit Yoko Ono und Fluxus-Künstlern. Nach seiner Rückkehr nach Japan kam es zu zahlreichen Beteiligungen an Happenings und Events mit Künstlern und Komponisten aus diesem Umfeld. Im September 1965 organisierte Yamaguchi mit Kuniharu Akiyama und Toshi Ichiyonagi eine „Flux Week“ in der Galerie Crystal in Ginza, Tokio. In diesem Zusammenhang ist neben dem oben erwähnten frühen CC-Videoinstallationskonzept von Yoko Ono („Sky

TV“, 1966) ein weiteres zu nennen: Takesha Kosugi fertigte 1966 eine „Flux-Videoversion“ des „Flux-radio piece“ von 1962 an, beschrieben als „Video Camera broadcasting the program is wrapped in a very large sheet of cellophane of polyethylene.“⁴⁵⁵ Katsuhiko Yamaguchi führte indessen seine Lichtkunstexperimente fort und organisierte im April 1968 in der Sogetsu Hall in Tokio zusammen mit Yoshiaki Tono ein Videoevent mit dem Titel „Nanika ittekure, ima sagasu“ („Say something, I will look for it right away“), besser bekannt als „Expose 68“. Zu den Film- und Diaprojektionen fand auch eine CC-Videoübertragung des parallel stattfindenden Symposiums statt.⁴⁵⁶

Im nächsten Jahr entwickelte Yamaguchi seinen „Image Modulator“, eine aus sechs Fernsehmonitoren zusammengebaute Skulptur, welche eine verzerrte und manipulierbare Übertragung von Fernsehprogrammen ermöglichte. 1969 beteiligte sich Yamaguchi auch an der international besetzten und einflussreichen Ausstellung der elektronischen Kunst „Electromagica '69 International Psytech Art“ im Sony Building in Tokio.⁴⁵⁷

Mit der Gestaltung des Mitsui Pavillons für die Weltausstellung in Osaka („Space Review“) nahm Yamaguchi an der bislang umfangreichsten in Japan stattfindenden Ausstellung teil: Zwischen dem 14.03. und dem 13.09. besuchten 64.218.770 Menschen (Charles) diese Schau der Superlative, an der sich neben den bereits erwähnten internationalen Teilnehmern (Polieri, Forest, Künstler der E.A.T.-Gruppe etc.) mehrere japanische Medien- und Umweltkünstler beteiligten, darunter Toshio Matsumoto für den Seni Pavillon („Ako“) und Fujiko Nakaya („Fog Sculpture“). Sie gehören zu den bedeutsamsten Persönlichkeiten der sich im Anbruch befindenden japanischen Video- und Medienkunst. Die extensive Verbindung der Kunst mit Umwelt- und Medientechnologie blieb eine der wichtigsten Errungenschaften der historischen „Expo“ 1970 in Osaka.

Unter dem Motto „Between Man and Matter“ fand 1970 auch die zehnte Tokio Biennale im Metropolitan Art Museum in Tokio statt, ein weiteres wichtiges, vom Kunstkritiker Yusuki Nakahara organisiertes Ereignis mit dem Motto „Between Man and Matter“: Die Ausstellung umfasste die Arbeiten vieler Konzeptkünstler aus den USA und Europa wie C. Andre, D. Judd, S. LeWitt, K. Rinke, R. Serra, K. Sonnier, J. Jonas und war als „as much as final statement about 1960s avant-gardism as it was the foundation for later activity in Japan“ eingeschätzt worden (London 1979, S. 5). Keith Sonnier führte dort eine seiner ersten CC-Videoinstallationen aus (vgl. oben), und Joan Jonas erwarb bei dieser Gelegenheit ihre erste Videokamera (vgl. oben)

Katsuhiko Yamaguchi begann 1972 mit der Arbeit an „Umweltskulpturen“, welche Videomonitore als integralen Teil verwendeten. Unter dem Titel „Fire & Water Fountain Plan. Real Time Sculpture“ entwarf er 1974 eine aufwendige und spektakuläre CC-Videoinstallation, vom Künstler selbst „Realzeitskulptur“ genannt, welche aus hundert Monitoren, zehn Kameras, fünf Bildsynthesizern und zwanzig Gas- sowie Wasserdüsen bestand. Die sich in Umwandlung ihrer Aggregatzustände gegenseitig ergänzenden bzw. neutralisierenden „Elemente“ wurden zusammen mit den davor stehenden Betrachtern durch die sich drehenden CC-Videokameras aufgenommen und als Teile einer umfassenden Umweltskulptur auf den Monitoren wiedergegeben (vgl. Abb./DVD).

Die Arbeit ist ein gutes Beispiel für die durchgreifenden und zugleich schlüssigen Änderungen von Yamaguchis Kunst: Die wesentlichen Elemente seiner früheren Licht- und kinetischen sowie partizipativen/„performativen“ Kunst finden sich in dieser zeit- und raumgreifenden

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Form in der beschriebenen CC-Videoinstallation wieder:

“That was an environmental work with the feedback function. Their spectators, same as the flames, water and steam caught by the camera, become a part of the image of the environment. Therefore the spectators [...] are incorporated more positively into this environmental sculpture.” (Yamaguchi 1981, S. 19)

Durch die wirksamen kinetischen und videospezifischen Komponenten erhielt diese „Info-Constructive Sculpture“ (ebd.) eine weitere Eigenart, welche Yamaguchi als „Spinning of Time“ bezeichnete: Das Potenzial des Mediums, in die „laufende“ Zeit einzugreifen, war einer der wichtigen Gründe dafür, dass Video zum Hauptausdrucksmittel des japanischen Künstlers geworden war.⁴⁵⁸

Mit der im Mai 1974 erstmals ausgeführten CC-Videoinstallation „Video Exercise No. 1: On Velázquez's Las Meninas“ stellte Yamaguchi diese inhärente Eigenschaft des Mediums in den Mittelpunkt: Im Zentrum der Installation standen eine 1:1-Kopie des berühmten Gemäldes „Las Meninas“ (1656) von Diego Velázquez und drei davor stehende Fernsehmonitore.⁴⁵⁹ Auf dem mittleren Monitor wurde die Gegenwart in Form des LiveVideobildes präsentiert. Der davor stehende Betrachter konnte die aktuelle Videoaufnahme von der „Meninas“-Kopie, einschließlich seiner eigenen, rückkoppelungsbedingt wiederholten Rückenansicht beobachten: Eine auf die „Meninas“-Kopie und auf die Monitore frontal ausgerichtete CC-Videokamera nahm das ganze Ensemble und die davor stehenden Besucher auf und verursachte auf dem zentralen Monitor zusätzlich ein Rückkopplungsbild. Dem Bildsujet von Velázquez' Gemälde mit dem vermeintlich dargestellten Spiegel an der Schlusswand wurde der „elektronische Spiegel“ – die CC-Videokamera – gegenübergestellt, und die ursprünglich angedeutete Erweiterung des gemalten Raumes wurde so nicht nur metaphorisch, sondern auch faktisch – raumgreifend und mediumgerecht – demonstriert. Den Grund für seine Intervention und „Neuinterpretation“ der „Meninas“ erklärte Yamaguchi in seinem Katalogbeitrag der 13. Biennale von São Paulo 1975, als er eine erweiterte Version der Installation (vgl. Abb./DVD) präsentierte.⁴⁶⁰ Trotz des „offensichtlichen“ Motivs des Gemäldes von Velázquez (in der Interpretation des japanischen Künstlers war es das Porträtieren der Infantin Margarita gewesen), stellte für ihn das eigentliche Thema der Mechanismus des Mediums Malerei selbst dar; die Struktur des Gemäldes bestimmte das Verhältnis zwischen dem Modell und dem Maler, der sich der Wirkung seines Werkes zweifellos bewusst gewesen sei musste; während jedoch der König und die Königin das exklusive Publikum von „Meninas“ darstellten, stellt die gegenwärtige physische und mediale Verfügbarkeit des Kunstwerks neue Aufgaben für die Rezipienten und (theoretischen wie künstlerischen) Interpreten gleichermaßen – „now, the viewers are all of us“ (Yamaguchi). Die Folge der Einbeziehung der dem elektronischen Medium innewohnenden Eigenschaften in die Rezeptionssituation beschrieb Yamaguchi wie folgt:

„Velázquez's painting changes from being a substantial thing to become an informational object. And the characters of the painting, including the artist himself, become a living phenomenon through the electronic medium. That is possible because the spectators that participate in this electronic medium are living phenomena themselves.“

3.1 Die erste Dekade (1966–1976)

In der kommenden Dekade realisierte Yamaguchi eine Reihe weiterer CC-Videoinstallationen, meistens als Bestandteile seiner raumgreifenden Multimedia-Environments. Sie werden zur Kristallisierung seines eigenen Kunstkonzeptes („imaginary performance“, „Imaginarium“), zu dem auch weitere visionäre Konzepte (z. B. der globale computerbasierte interaktive Datenaustausch von 1981) beitragen, wie es im folgenden Kapitel noch zu zeigen ist.

Seit der Mitte der sechziger Jahre machten sich also die ersten öffentlichen Projekte für die Förderung der Kunst im technologischen und Umweltkontext in Japan stärker bemerkbar: Die Ausstellungen „Color and Space“ in der Minami Gallery und „From Space to Environment“ im Matsuya Department Store in Tokio gehörten zu den frühen Beispielen. 1968 formierte sich eine neue Künstlergeneration um die Tama Art University in Tokio, welche ihre Unzufriedenheit mit der konventionellen Kunst durch die Arbeit mit natürlichen Materialien wie Holz, Stein oder Sand auszudrücken begann; die von der Gruppe bevorzugte Stofflichkeit und Einmaligkeit drückte sich auch in ihrem Namen „Mona-ha“ aus (*mono* bedeutet Material oder Ding). In: London 1979, S. 8) Im gleichen Jahr gründete sich mit Komura Masao und Tsuchiya Masanori die erste Computerkunstgruppe „C.T.G.“ in Japan.

Fujiko Nakaya (geb. 1938) ist eine außergewöhnliche Persönlichkeit mit großen Verdiensten sowohl um die Einführung von Video in die Kunst Japans als auch um die frühe Zusammenführung dieses audiovisuellen „Realzeitmediums“ mit den Konzepten avancierter, computergestützter Medienkunst, wie sie durch E.A.T. interpretiert wurde.

Bereits erwähnt wurde Nakaya als Gründerin von E.A.T. Japans und auch als Autorin der bemerkenswerten „Fog Sculpture“ für die „Expo“ 1970 in Osaka. Durch ihr Studium in den USA kam die Künstlerin sehr früh mit der Bewegung für die Integration der Kunst und Technologie in Berührung und wurde Zeugin gleichzeitiger sozialpolitischer Ereignisse.

Sie produzierte bereits 1971/1972 ihr erstes Videoband „Friends of Minamata Victims“ (zusammen mit Hakudo Kobayashi).

Die Arbeit dokumentierte einen Protest der Beschäftigten der Chisso-Company vor dem Direktionsgebäude der Firma im Marunouchi-Viertel in Tokio, der anlässlich der Quecksilbervergiftung ihrer Mitarbeiter in der Ortschaft Minamata während der Wintermonate 1971 in Form von Sit-ins stattgefunden hatte. Durch eine bescheidene CC-Videoinstallation vor Ort (CC-Videokamera und -Kleinmonitor) waren die Protestierenden in der Lage, die Dokumentation ihres Engagements und die durch die Künstler darauf gelenkte Aufmerksamkeit mit zu verfolgen. Nakayas „interest in revealing the process of videomaking itself, the nature of video as a medium, and the camera-object/artist-audience relationship“ (Nishijima 1986, S. 94/95) trat in dieser Aktion nicht weniger in Erscheinung, als es in ihren späteren Videoarbeiten der Fall war.⁴⁶¹

Das vielfältige Engagement der Künstlerin umfasste u. a. die Übersetzung des von Michael Shamberg und der Raidance Corporation 1971 veröffentlichten Buches „Guerilla Television“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ins Japanische, die Gründung der ersten Videokunstgalerie „Scan“ in Tokio und später auch die Organisation des ersten Videofestivals in Japan (1987–1991).

Ihre einzige CC-Videoinstallation (abgesehen von der Herstellung des Videobandes „Friends of Minamata Victims“) realisierte Nakaya im Rahmen der Ausstellung „EXIBISM '76. Analysis & Paraphrasing“ in der Kanagawa Prefectural Gallery 1976.

Die Arbeit erstreckte sich über zwei miteinander verbundene Räume: In jedem war eine CC-Videokamera (mit einem Abstand von ca. 10 m voneinander) aufgestellt; während die erste Kamera Detailaufnahmen eines Wassertropfens machte, nahm die andere das Gesicht des auf den Bildschirm schauenden Besuchers auf. Die beiden Kameras waren über einen SEG an diesen Monitor angeschlossen, so dass darin eine Überblendung von beiden Videoquellen – des Wassertropfens und des jeweiligen Gesichtes – verfolgt werden konnte. Es fällt die formale Ähnlichkeit von Nakayas „Pond“ mit der gleichzeitig realisierten CC-Videoinstallation „He Weeps for You“ von Bill Viola auf; die beiden Arbeiten entstanden jedoch unabhängig voneinander.

Auf Einladung von Fujiko Nakaya kam im November 1971 der kanadische Künstler und Videoaktivist Michael Goldberg (vgl. oben) zu einem viermonatigen Besuch nach Tokio. Mit seiner Unterstützung organisierten Nakaya, Matsumoto und Yamaguchi zusammen mit einigen weiteren Kollegen⁴⁶² die erste „Videokunstaussstellung“ Japans, welche unter dem Titel „Video Communication/Do It Yourself Kit“ vom 24. Februar bis 5. März 1972 im Sony-Building in Ginza, Tokio stattfand. Nobuhiro Kawanaka bezeichnete nicht zuletzt im Hinblick auf diese Ausstellung Goldberg als „le bienfaiteur de la video japonaise“ (Charles). Als Dauerattraktion beinhaltete die Ausstellung CC-Video-Arrangements, welche dem Publikum bestimmte Partizipationsmöglichkeiten gewährten. Katsuhiro Yamaguchi führte zusammen mit Hakudo Kobayashi eine CC-Videoperformance mit dem Titel „Video-Eat“ auf. Dreizehn der beteiligten Künstler gründeten anschließend eine Videogruppe mit dem Namen „Video Hiroba“⁴⁶³. Zusammen mieteten sie einen Büroraum und kauften ein Video-Equipment, welches für die Benutzung durch Künstler zu einem Zehntel des üblichen Mietpreises bestimmt war. Ins Englische als „Video Playground“ oder „Video Plaza“ (hiro = breit, groß; ba = raum) übersetzt, drückte bereits der Name der Gruppe auf subtile Weise nicht nur das programmatische Angebot aus, das Videomedium als Kommunikationsort zu benutzen, sondern auch eine gewisse Ambivalenz der japanischen Tradition gegenüber, denn der „(Stadt-)Platz“ stellt einen Ort dar, den die Japaner traditionell *nicht*, wie man es im Westen, z. B. in Italien tut, vordergründig für die Kommunikation gebrauchen (Goldberg 2002).

Das direkte politische und soziale Engagement von Videoschaffenden in Japan⁴⁶⁴ gehörte im Gegensatz zur Situation in den USA eher zu den Ausnahmen. Die Mitglieder der „Video Hiroba“, Fujiko Nakaya, Katsuhiro Yamaguchi, Nobuhiro Kawanaka, Hakudo Kobayashi, Akiko Matsushita und einige andere, vertraten die Ansicht, das Video solle als Kommunikationsmittel, auch für die Partizipation von Einwohnern der Lokalgemeinschaften im Rahmen von regionalen Entwicklungsprojekten, eingesetzt werden. Die dritte durch „Video Hiroba“ unterstützte Ausstellung, der von Shigeko Kubota durchgeführte „Tokyo-New York Video Express“,

schloss 15 japanische und 37 amerikanische Künstler ein und betonte der Einschätzung von Toshio Matsumoto zufolge

“the system through which video is shown and the unique environment the system creates. It attempts to systematize the feedback function of video to the video environment” (Matsumoto 1974, S. 200).

Wie Toshio Matsumoto, so hat auch Nobuhiro Kawanaka (geb. 1941) seine künstlerischen Wurzeln im experimentellen Film. Den Unterschied zwischen Film und Video illustrierte der japanische Künstler am Beispiel der CC-Videoinstallationen:

“Because I am a filmmaker, in video I tend to be attracted to those processes which do not exist in film. For example, this includes live video events which use several monitors, environmental installations in which viewers become performers” (London [Hrsg.] 1979, S. 15).

Als zentrale Persönlichkeit in „Video Hiroba“ vertrat Kawanaka auch in seiner praktischen Arbeit die Auffassung, dass die Verwendung des Videomediums die „undramatischen“, alltäglichen Erfahrungen und die dort vorhandenen Kommunikationssituationen widerspiegeln soll (Nishijima, ebd., S. 95). In seiner Serie von CC-Video-Arrangements mit dem Namen „Play Back“⁴⁶⁵ machte Kawanaka einen extensiven Gebrauch von den Möglichkeiten der gleichzeitigen und zeitverzögerten Bildwiedergabe, indem er z. B. die nah beieinander liegenden Zeit- und Raum-, „Schichten“ – das Publikum einbeziehend – in den Multimonitor-Anordnungen simultan exponierte.

An dieser Stelle ist es nicht möglich, die Spuren der langen Tradition des experimentellen Films in Japan zu verfolgen, welche parallel zu denjenigen aus der bildenden Kunst zu den ersten Medienkunstwerken geführt haben. Im Nachkriegsjapan wird der abstrakte Film „Kinocalligraph“ von 1955 als Beginn des experimentellen Films in Japan angesehen, auch wenn es auch vor dem zweiten Weltkrieg Autoren gegeben hatte (Nakai Shoichi), welche jenseits des Mainstream arbeiteten.⁴⁶⁶ In den sechziger Jahren wurden so „persönliche Filme“ ein erkennbares Kennzeichen der experimentellen japanischen Filmographie (Kani Katsu), welche die Distanz zu den sozialen Mythen Japans nachdrücklich wahrten. Parallel zum Aufkommen erster Videoexperimente wurden solche Experimentalfilme zum Ausdruck von neuen gesellschaftlichen Werten, welche 1969–1970 kulminierten, aber bereits 1971–1972, parallel mit dem Niedergang studentischer Bewegungen in Japan, in ihrer expliziten Form des sozialen Engagements wieder untergingen (vgl. Suzuki 1994, S. 91).

Mit seinem Engagement in der „Japan filmmakers' Cooperative“ in den sechziger Jahren und der Gründung des „Underground Film Center“ (1971), das 1977 der Ausgangspunkt für die Eröffnung des bis heute aktiven „Image Forum“ war, wurde Nobuhiro Kawanaka zum wichtigen Protagonisten der Ereignisse am Dreh- und Angelpunkt zwischen der Film- und Video- bzw. Medienkunst Japans.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

1972 startete eine Gruppe von Studenten der International Christian University in Tokio das „Video Information Center“, das sich vordergründig der Herstellung von Videodokumentationen relevanter Ereignisse und der Aktivität in der Gesellschaft verschrieb, jedoch ohne direkte politisch-agitatorische Ambitionen (New York 1979, S. 11). Zu den Gründungsmitgliedern gehörten Yosuki Ito, Yasuhigo Suga, Noyama Takashi und Ichiro Tezuka. Als Beispiel für die Reichweite solcher Aktivitäten sei an dieser Stelle das kuriose Projekt von Ichiro Tezuka mit dem Namen „CATV im Apartmenthaus“ (Januar 1977 bis Mitte 1978) angeführt, das zwar ein wenig aus dem zeitlichen Rahmen dieses Kapitels fällt, jedoch als ein ungewöhnliches Anwendungsgebiet für eine CC-Videoinstallation – auch ohne einen ausdrücklichen künstlerischen Anspruch – einen Vergleich zu den damals in den USA und anderswo initiierten Kabelprojekten von Künstlern (z. B. Dan Graham, Dara Birnbaum) bietet. Es handelte sich um ein Projekt, das die mediale Kommunikation unter den Mitbewohnern eines typischen japanischen Apartmenthauses demonstrierte. Tezuka lebte zu der Zeit in einem zweigeschossigen Haus, das aus 12 Räumen bestand. Jedem der dort lebenden unverheirateten jungen Männer stand ein Raum zur Verfügung einschließlich der Küche und des gemeinsamen Wohnzimmers. Zehn von zwölf Räumen wurden mit Einverständnis der Mitbewohner (nur einer weigerte sich, am Experiment teilzunehmen) in ein Video„Kabelsystem“ eingebunden, indem abwechselnd in einen oder anderen Raum eine CC-Videokamera installiert wurde, die mit den Fernsehern in den anderen Zimmern verbunden worden war. Nicht nur die LiveÜbertragung im Sinne von Selbstvorstellungen vor der Wohngemeinschaft wurde ermöglicht – jeden Tag dauerte sie ca. eine Stunde, ab 23 Uhr –, sondern gelegentlich wurden auch zwei Kameras in unterschiedlichen Räumen aufgestellt, so dass eine audiovisuelle LiveKommunikation unter den Teilnehmern möglich war. Das Hauptziel des Projektes war es, eine Art „minimalistischer“ Fernsehstation mit wenig Aufwand zu schaffen und dadurch eine Alternative zum staatlichen Fernsehen – als Modellversuch – anzubieten. Die Hausbewohner erhielten die Möglichkeit, zu bestimmten Tageszeiten zwischen dem öffentlichen und dem eigenen „Fernsehen“ umzuschalten.⁴⁶⁷

Das Ende der hier behandelten Zeitperiode markiert die Gründung einiger Kollektive (Woman and Video group 1977), ähnlich wie es auch an ihrem Anfang der Fall war: Bereits 1970 bildeten Norio Imai, Shoji Matsumoto, Hitoshi Nomura und Akira Kurosaki in Kyoto die Gruppe mit dem Namen „Eizo Hyogen“ (buchstäblich: „Visuelle Expression“) (Matsumoto 1974). Die genannten Künstler trugen aktiv zur Erweiterung künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten unter Einbeziehung der Technologie, einschließlich der Sonnenenergie bei (Nomura).

Einige persönliche Beweggründe der ersten japanischen Künstler, das neue Medium Video speziell in Form von CC-Videoinstallationen in ihre Arbeit aufzunehmen, wurden bereits zitiert. Begibt man sich jedoch auf die Suche nach einem allgemeinen Fazit, wird man m. E. am ehesten in der Aussage von Keiji Nakamura fündig:

“It can even be said that rather than approaching reality through the medium, Japanese artists were overwhelmed by the reality of the medium itself [...] extremely few attempts to make direct social or political statements in Japanese video art works, compared to those of other countries. There has never been any sort of

participation in society in terms of direct artistic protest or proposals in Japan's traditional arts [...]

Art was never a means for active revolution. In this context, it can be said that recent Japanese video art has remained unexpectedly faithful to Japanese traditions." (Nakamura 1990).

Die Ambivalenz zwischen der eigenen Identität und Tradition und dem Modernismus in der japanischen „Übergangsgesellschaft“ der sechziger und siebziger Jahre drückte sich zu der Zeit auch in der Bezeichnung für die „Videokünstler“ aus, welche wiederum mit den traditionellen japanischen „Kunst“-Konzepten in Verbindung gebracht werden kann. Die übliche Bezeichnung für den mit dem elektronischen Medium Video arbeitenden Künstler war „Video Sakka“, was „Video-Autor“ bedeutet und eine gewisse Abgrenzung von den übrigen Kunstgebieten impliziert, eine „Ghettoisierung“, wie es letztendlich auch im Westen der Fall war und teilweise geblieben ist. Diese Abgrenzung diente der Ansicht von Michael Goldberg zufolge dazu, das entsprechende künstlerische Betätigungsfeld, in dem gelegentlich auch Anzeichen sozialen Engagements zum Ausdruck kamen, eher in Richtung „Theater“ zu rücken und seine Außenseiterposition ein wenig abzumildern (Goldberg 2002).

Es bleiben noch die frühen CC-Videoinstallationen zweier bedeutender japanischer Einzelkünstler zu besprechen, welche – bei allen Unterschieden – die Möglichkeiten des entsprechenden künstlerischen Gebrauchs über drei Jahrzehnte nachhaltig durchforscht und weiterentwickelt haben.

Keigo Yamamoto (geb. 1936) bezeichnete die meisten seiner Arbeiten als „Video Performances“. Diese Benennung ist jedoch nicht im üblichen Sinn dieses Wortes zu verstehen: Anstatt selbst vor dem Publikum etwas vorzuführen, organisiert der Künstler eine Raumsituation, eine Installation, im Rahmen deren die Besucher zu „Performern“ werden; die Verwendung des Wortes „Performance“ für seine Arbeiten bezieht sich also vor allem auf den Aspekt der aktiven Beteiligung des Publikums. Es handelt sich um „Performance achieved by the visitor's participation“ (Yamamoto).⁴⁶⁸

Geboren in Fukui, begann Yamamoto seine künstlerische Ausstellungsaktivität bereits in den fünfziger Jahren. In der zweiten Hälfte der Sechziger erlangte er mehrere Preise für seine aus Glas und unter Einbeziehung von Schwarzlicht hergestellten, der Op-Art verwandten Objekte. Zwischen 1969 und 1972 erregten seine „Fire and Smoke Events“ an der Küste von Fukui Aufsehen, welche der Künstler auch mit Videokamera dokumentierte. 1972 war Yamamoto eines der Gründungsmitglieder der Gruppe „Video Hiroba“.

In seiner ersten CC-Videoinstallation mit dem Titel „Confirmation of Doing No. 1“ (1971/72) verwendete Yamamoto zwei nebeneinander auf Augenhöhe aufgestellte Fernsehmonitore und eine um 180 Grad gedrehte CC-Videokamera, die den davor stehenden Besucher aufnahm und sein LiveBild auf dem linken Monitor wiedergab.

Nachdem der erste Teilnehmer eine Geste oder ein Zeichen vor der LiveKamera ausgeführt und auf dem linken Monitor gleichzeitig sein „auf den Kopf gestelltes“ Bild wahrgenommen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

hat, erschien auf dem rechten Monitor mit einiger Verzögerung (durch die Zwischenschaltung eines Videorekorders) die gleiche Videosequenz; der nächste Teilnehmer hatte die Möglichkeit, diese Gebärde mit einer anderen zu „beantworten“, indem er sie z. B. imitierte, karikierte etc. Dies konnte wiederum die Vorlage für einen neuen Teilnehmer in diesem „Videospiel“ werden.

Die CC-Videoinstallation „Mimic“ (1973) erstreckte sich dagegen über sechs Räume (A, B, C, D, E, F), welche mit CC-Videokameras verbunden waren, so dass die in den einzelnen Räumen verweilenden Personen nur über die LiveMonitorbilder die Gelegenheit hatten zu erfahren, was im nächsten Raum geschieht: Eine vom ersten Teilnehmer ausgeführte Geste wurde im Raum A aufgenommen und im Raum B wiedergegeben; der Teilnehmer aus dem Raum B hatte die Aufgabe, diesem Bild zu entsprechen, darauf zu reagieren; das Gleiche tat auch der Teilnehmer im nächsten Raum etc. Da die Kameras jeweils über Videorekorder mit dem Monitor im nächsten Raumabschnitt verbunden waren, verursachte die Fortsetzung dieser Art von Übertragung allmählich immer größere zeitliche „Intervalle“ zwischen der beobachteten Aktion und der Reaktion darauf. Diese „Zeitverzögerung“ wurde noch einmal im Sinne der „Raumverzögerung“ visualisiert, indem sechs weitere Monitore in der Reihenfolge der Teilnehmer für die außen stehenden Besucher sichtbar gemacht wurden, so dass die stattfindende Reaktionsverschiebung quasi „gleichzeitig“ beobachtet werden konnte:

“Here you are not able to actually look into each room or compare one room with the other. However, by transmitting at zero seconds you are able to ‘read the mental activities’, from ‘the time lag’ and ‘the space lag’ between rooms, and also ‘intervals’ between perceiving and putting it into action.” (Yamamoto 1999, S. 287)

Bei einer der bekanntesten Arbeiten Yamamotos, „Gomokunarabe“ von 1974 (gezeigt zeitgleich mit der erwähnten CC-Videoinstallation von K. Yamaguchi in São Paulo), handelte es sich um ein Brettspiel, an dem drei Spieler teilnahmen.

Zwei Teilnehmer saßen jeweils an einem Tisch und hatten das Brettspiel vor sich; sich an den Monitorbildern orientierend – dort war das jeweilige LiveBild des Brettspiels und das durch Videomischer ermöglichte Gesamtbild sichtbar – konnten die Besucher ohne unmittelbaren physischen Kontakt am gleichen Spiel teilnehmen.

In der Installation „Five Pins“ (Video Game) benutzte Yamamoto im Wesentlichen die gleiche Gesamtsituation und Ausstattung wie in „Gomokunarabe“, mit dem Unterschied, dass hier nur ein „Spielmodul“ vorhanden und das Spiel also für Einzelspieler konzipiert war. Im oberen Monitor lief ein Videoband, in dem einige Stecknadeln in eine gerade Fläche eingesetzt waren. Im unteren lief dagegen das aktuelle Bild der CC-Videokamera, mit dessen Hilfe der Spieler versuchte, Nadeln an genau den gleichen Stellen einzustecken; dies wurde allerdings durch eine 180-Grad-Drehung des LiveBildes um seine vertikale Achse sehr erschwert. Eine Papierschablone half dem Teilnehmer im Nachhinein, das Resultat – den Präzisionsgrad seines mimetischen Versuches – durch die Verdeckung der Fläche mit den Stecknadeln zu überprüfen.⁴⁶⁹

Wie bereits die Titel „Mimic“ oder „Copy“ und auch die Untertitel seiner frühesten CC-Videoinstallationen verraten („Video Game“), handelte es sich dabei offenkundig um banale mimetische „Spielangebote“ an die „passiven Zuschauer“, welche dadurch anscheinend ihre

„Berührungsängste“ mit der Kunst überwinden und zu „aktiven Teilnehmer“ werden sollten. Auch wenn die „Aktivierung“ des Publikums und die Auslotung kommunikativer Potenziale der Technologie zweifellos zu den wichtigen Anliegen von Yamamoto gehören, dürfen seine zahlreiche CC-Videoinstallationen und Telekommunikationsprojekte (bis heute ca. 60 an der Zahl) nicht auf ihre vordergründige Funktion reduziert werden.

Das durch die dem Medium innewohnende Eigenschaft ermöglichte unmittelbare visuelle Experimentieren mit der Zeit- und Raumverzögerung benutzt Yamamoto für die Erfahrung und Analyse des in der japanischen Kultur äußerst wichtigen „Intervall“-Konzeptes (*ma*), nach dem gerade der „Leere“ – z. B. der Pause zwischen den Sätzen in einem Gespräch – in allen Lebenssituationen eine prominente Rolle zukommt. Offenbar verwandt mit den oben angeführten zen-buddhistischen Grundsätzen, manifestiert sich *ma* in gewisser Weise auch in den Idealen des „ziellosen“ Empfindens und Meditierens, welche wiederum Parallelen zur oft bevorzugten akustischen Wahrnehmung im Vergleich zur visuellen aufweist. Yamamoto fügte zwei weitere traditionelle japanische Begriffe, *kokyū* (Atem) und *ki* (Geist, Seele) hinzu, interpretierte sie auf einer breiteren, interkulturellen, interkommunikativen und biologischen Ebene und unterstrich mit Nachdruck die Möglichkeiten ihrer Erforschung und Erfahrung durch die analogen Dispositionen der Videotechnologie:

“A baby, who is just born, gets the meaning of the mother’s words, and corresponds to it using his body [...] I think, he reads the meaning expressed by the situation or the timing of his mother’s words and actions, that is to say, the meaning expressed by KOKYU (Breath) or KI (Spirit) [...] Miraculously, from the gap of KI (Spirit) or the KOKYU (Breath), which is not visible, clearly appear the personality and character of a person and what he thinks.

In other words, KOKYU or KI is a tentacle to communicate your feeling and your will to the partner, and, at the same time, it is a tentacle to look into the other’s mind.

It was not until I came to work in the video field that I began to think about the communication by KOKYU or KI, which works as a tentacle of spirit [...] however, it seems to me at this moment that, for the audience participating to feel the gravity of KOKYU and KI in a communication, it is best done with the video circuits which is able to feedback simultaneously.” (Yamamoto 1985).

Das immense Interesse Yamamotos an „the beauty of internal and primitive communication, which comes out from an ‘interval’, ‘respiration’ or ‘air’ of certain action or in the process of one movement to another“ (Yamamoto 1981) wird sich in den beiden kommenden Dekaden insbesondere auch auf die telekommunikative Nutzung der Video- und Computertechnologie und ihre Zusammenwirkung ausweiten. Darüber wird in den nächsten beiden Kapiteln zu berichten sein.

Takahiko Imura (geb. 1937) begann seine künstlerische Laufbahn als experimenteller Filmmacher. Der in Tokio geborene und in den sechziger Jahren auch der New Yorker Underground-Szene angehörende Künstler erhielt mit seinen Filmen auch in Europa frühe Anerkennung („Ai“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

[Liebe], 1962; „Onan“, 1964, Musik von Yoko Ono). Seine Verbindung mit Fluxus und insbesondere mit dem europäischen strukturalistischen Film führte limura zur intensiven künstlerischen Erforschung des Prozesses grundlegender Bedeutungskonstruktionen, manifestiert vor allem durch die Identitätsproblematik (Subjekt/Objekt-Verhältnis), oft erfasst durch das semiotisch-linguistische Instrumentarium. Die aus diesen Untersuchungen hervorgetretene Erkenntnis einer unauflösbaren Verbindung zwischen dem Konzept und der Erfahrung äußerte sich praktisch am deutlichsten in der raumzeitlichen Durchdringung der „Produktions-“ und „Rezeptionsebene“, formal ausgedrückt in den Filmen und CC-Videoinstallationen und -Performances des japanischen Künstlers seit 1968. limura:

“The English words movie, motion picture, cinema, all stress movement; but if we go to Japanese, the word for motion picture is ‘eiga’ which literally means ‘reflected picture’ – emphasis is on the state of reflection rather than on the motion. Also the Chinese for cinema literally means ‘electric shadow picture’ [...] I suppose this idea comes from the shadow theatre [...] So I am also doing a shadow picture presentation – myself sitting in front of the projector. This idea also comes from *my desire to be the audience and performer at the same time, so I can look at what I am doing [...]* So in this way I can present the structure of picture-viewing and use myself as an object as well as the subject [Kursiv vom Verfasser] [...] So I’m sitting, as you are and facing the screen, and in myself I have my own audience, and this is particularly suited for the video structure, for video has this simultaneous response [...] When I compare film and video, I see video as more like the nervous system than the muscles of the body, for you can always inter-act and feedback between yourself and the object which you are showing or taping.” (limura 1997 [1984], S. 52/53 [31/32])

Die erste CC-Videoinstallation Takahiko limuras bestand aus einer rückkopplungserzeugenden CC-Videokonstellation mit einer CC-Videokamera und einem ihr gegenübergestellten Monitor. Der Teilnehmer saß auf einem Stuhl vor dem Monitor mit seiner Rückansicht und hatte die Aufgabe, auf einem Blatt Papier zu unterschreiben, wobei er seinen Namen aussprach. Der Titel der Arbeit besteht aus einer bedenkenswerten Aussage: „Register Yourself: Unless You Register You Are No Person“ (1972), welche sich durch eine ambivalente, ja polysemantische Wirkungsfähigkeit – jenseits monokausaler Kritik an (medialen) Spielregeln – auszeichnet.

Eine vergleichbare Ambivalenz zwischen der medialen Exponiertheit des Teilnehmers und der ihm gleichzeitig erteilten Wahrnehmungsverweigerung verbindet limura mit der Aufforderung „Project Yourself“ in der gleichnamigen CC-Videoinstallation⁴⁷⁰ von 1973:

Die auf dem Stuhl sitzende Person ist aufgefordert, eine Minute lang zu reden oder etwas vorzuführen. Die anderen Besucher können sich die Person und die LiveÜbertragung zeitgleich ansehen; allein die „vortragende“ Person sieht sich nicht.

Wie in der erstgenannten Installation kann auch hier die Übertragung aufgezeichnet und später zurückgespult und angesehen werden.⁴⁷¹ Die Problematik der „Selbstprojektion“/„Weltintrojektion“ und der damit verbundenen Identitätsentwürfe beschäftigten limura auch und insbesondere im Bezug auf seine Einsicht, dass nicht nur die Aktionen, sondern in besonderem Maße auch die Sprache des Einzelnen eine herausragende identitätsbildende Funktion haben,

wobei die Sprache (und folglich auch die Kultur) an und für sich als idiomatische Strukturen begriffen werden (vgl. limura 1998, S. 12/13).

Einen Versuch der Analyse von bedeutungsbildenden visuellen und sprachlichen „Elementarteilchen“ unternahm limura in den Jahren 1975–1976 mit seiner Videotrilogie „Camera, Monitor, Frame“ (1976), „Observer/Observed“ (1975) und „Observer/Observed/Observer“ (1976). Das Ziel des Projektes war es, eine praktische „Videsemiotik“ zu schaffen, in bewusster Anlehnung an und zugleich Abgrenzung von den Filmsemiotikern wie Christian Metz und Filmtheoretikern und -praktikern wie Sergei Eisenstein und Dziga Vertov:

“Video is still a young medium and has not yet received such analysis [...] While Metz’s approach to semiology is concerned with (dramatic) film, I deal with video, which has certain elements in common with film, yet has its own unique system. I am particularly interested in the structure of video functioning as a system. My work [...] should be considered within the context of the image being manipulated through the entire system. In this way *the structure of video as a closed circuit* [kursiv vom Verfasser] can then be comprehended.” (limura 1998, S. 26)

Vorbereitet wurden diese Analysen u. a. durch die formal präzisen CC-Videoinstallationen „Face/Ing“ (früher: Back to Back) und „Front and Back“ (beide 1974). In „Front and Back“ stellte limura Spiegel und Closed-Circuit-Video einander gegenüber: Eine CC-Videokamera auf Stativ nimmt den/die sich davor befindenden Besucher auf, und dieses LiveBild ist auf einem Monitor an der gegenüberliegenden Wand zu sehen. Dadurch entsteht auf dem Monitor auch ein Rückkoppelungsbild. Neben dem Monitor befindet sich ein senkrechter Spiegel in Menschenhöhe, so dass sich der Betrachter gleichzeitig im Spiegel von vorne und im Monitor von hinten betrachten kann; durch die Annäherung an den Spiegel wird das Spiegelbild der Person größer, wobei sich gleichzeitig ihr Videobild verkleinert.

Auch wenn die Arbeit Ähnlichkeiten u. a. mit der ersten CC-Videoinstallation von Bruce Nauman „Video Corridor for San Francisco“ (1969) aufweist, ist es wichtig, sie hier im Gesamtkontext von limuras Untersuchungen der strukturellen Beziehungen zwischen Sprache und Video zu betrachten. Dabei ging limura der eigenen Angabe zufolge immer vom Englischen aus, obwohl er immer das Japanische im Sinn hatte:

„Video ist ein einzigartiges System, um diese Studien der komparativen Linguistik anzuwenden, da man damit Bild und Ton gleichzeitig aufnehmen kann. Im geschlossenen System (selbst-referentiell) wird eine Kamera (Beobachter) an den Monitor (das Beobachtete) gekoppelt [...] dies stellt eine satzähnliche Struktur dar. Auch in der Sprache geht es mir nicht um das Wort als Objekt, sondern um einen Satz und seine Struktur.“⁴⁷²

Mit seinem konzeptuellen Zugang nimmt Takahiko limura eine Sonderstellung innerhalb der ersten Generation japanischer Künstler ein, die sich mit dem elektronischen Medium Video auseinander gesetzt hatten. Insbesondere wenn man die Spontaneitätsideale der Gruppe „Gutai“ zum Vergleich zieht, erscheint die Kunst limuras überraschend „westlich“, nicht zuletzt auch deshalb, weil sie bestimmten westlichen Klischees vom japanischen Kunstverständnis nicht entspricht. Im nächsten Kapitel werden die CC-Videoinstallationen limuras aus der kommenden Dekade angesprochen und weiterhin kontextualisiert.

3.2 Die zweite Dekade (1977–1989)

3.2.1 Amerika

Zur Kunst der Telekommunikation: die Pioniere

Bartlett, Sonnier, Bear, Scarritt, Tambellini, „Communicationsphere Group“, Galloway & Rabinowitz, Schneider, Yalkut

Zwischen 1966 und 1976 vollzog sich ein beispielloser Paradigmenwechsel der Kunstformen des zwanzigsten Jahrhunderts. Aus einem komplexen Netzwerk verschiedenartig motivierter (de)strukturalistischer, (de)konstruktivistischer und Immaterialisierungstendenzen filterte sich die konzeptionelle Grundlage der spätmodernen Kunst als deren gewichtigster gemeinsamer Nenner heraus. Häufig begleitet von oder motiviert durch einen beachtlichen technologischen Optimismus etablierte sich in dieser Zeit auch eine Kunst, die technisch gesehen auf der Elektronik basierte – die frühe Medienkunst.

Die frühesten nachhaltigen Anzeichen der Zusammenführung von Kunst und elektronischen Visualisierungstechnologien manifestierten sich in Form von CC-Videoinstallationen und -performances. Die Großzahl und Mannigfaltigkeit der Beispiele machen Entwicklungslinien erkennbar, die als Stränge eines multikausalen Entstehungsprozesses angesehen werden sollen.

Die ersten derartigen Video-Experimente markierten die bestimmenden kunst- und medientheoretischen Problemfelder bezogen auf Subjekt/Objekt-Verhältnis(se), Wirklichkeitskonstruktionen, Systemmodelle und Verhaltensmuster sowie Spielkonzepte und Lernprozesse. Eine weitere Kultivierung bestehender und die Entdeckung neuer fruchtbarer Einsatzgebiete erfolgte in der darauf folgenden Zeitperiode.

In den Vereinigten Staaten von Amerika kam es Mitte der siebziger Jahre zur endgültigen Auflösung von Videokollektiven und einer nicht ganz freiwilligen Rückkehr zur individuellen Kunstproduktion: Die sich bereits mit der Wahl Ronald Reagans zum Gouverneur Kaliforniens 1966 und der Neuwahl 1970 abzeichnenden Änderungen sorgten schließlich mit der Wahl Reagans zum Präsidenten der USA ab 1981 für neue politische Verhältnisse. Durch die neuen Stipendienvergabebestimmungen wurden z. B. die Videoinnovatoren meistens nur noch individuell unterstützt, was u. a. zum Erlöschen kollektiv angelegter, sozialkritischer, dokumentarischer und anderer Projekte führte (Boyle 1992). Die „Guerrilla Television“ war sowohl institutionell als auch inhaltlich um 1977 praktisch am Ende:

“Once the possibility of reaching a mass audience opened up, the very nature of guerrilla television changed. No longer out to create an alternative to television, guerrilla TV was competing on the same airwaves for viewers and sponsors” (Boyle 1985).

Die Kürzung der Kunst- und Medienförderung durch NYSCA spielte dabei eine nicht unwichtige Rolle.

Die technologische Entwicklung begünstigte indessen die künstlerische Erprobung neuer, besser kontrollierbarer und praktisch im Voraus bestimmbarer Werke. Die neu verfügbare, computerunterstützte Video-Editing-Technologie bewirkte die Abkehr von Videobändern und -installationen „mit offenem Ende“, somit auch von der scheinbar „hüllenlosen Aleatorik“ früherer CC-Videoinstallationen.

Bill Viola, der 1976 seine letzte CC-Videoinstallation realisierte, erinnerte sich später an seine erste Erfahrung mit dem Computervideoschnitt:

“When I had my first experience with computer videotape editing in 1976, one demand this new way of working impressed upon me has remained significant. It is the idea of holism. I saw then that my piece was actually finished and in existence before it was executed on the VTRs. Digital computers and software technologies are holistic; they think in terms of whole structures [...] When I edited tape with the computer, for the first time in my life I saw that my video piece had a ‘score’, a structure, a pattern that could be written out on paper” (Viola 1982, in: Packer/Jordan [Hrsg.] 2001, S. 291).

Auch wenn die Interpenetration oder gar „Verschmelzung“ von Video und Computer noch nicht zur Realität gehörte (Myron W. Krueger, Daniel J. Sandin und einige ihrer Kollegen arbeiteten daran immer noch in der relativen Abgeschlossenheit ihrer jeweiligen Institute), ihre Anfänge nahmen allmählich ihren Lauf.

Parallel dazu kam es zu einer international organisierten Konsolidierung des überlieferten Kunstvermittlungssystems mit der von Harald Szeemann beschriebenen Triade Künstler – Galerie – Sammler (Honnef 1971, S. 55) und einer gezielten Rückkehr zu den traditionellen Kunstgattungen Malerei und Skulptur. Sie manifestierte sich in Phänomenen und Wortbildungen wie der „Transavanguardia“ von A. B. Oliva in Italien (vgl. Oliva 1997), den „Neuen Wilden“ in Deutschland usw.

Für die ersten ernsthaften Bilanzen der „Videokunst“ schien im Jahr 1976 die Zeit reif zu sein: Nam June Paik bekam in Deutschland seine erste Retrospektive (Paik 1976, 1980), Peggy Gale gab in Kanada die Anthologie „Video by Artists“ heraus, genau so wie Ira Schneider und Beryl Korot in den USA (Schneider/Korot [Hrsg.] 1976). Die spezielle Mai/Juni-Ausgabe von „Studio International“ 1976 widmete sich gänzlich der internationalen „Videokunst“, Rosalind Krauss veröffentlichte erstmals in „Oktober“ ihren einflussreichen Essay „Video: The Aesthetics of Narcissism“ (Krauss 1976) und Brian O’Doherty in „Artforum“ den ersten Teil seines richtungweisenden Aufsatzes „Inside the White Cube“ (O’Doherty 1976).

Die Zeit der ersten Experimente, Erfolge und der „Unschuld“ der „Videokunst“ in Nordamerika wurde bereits 1973/74 als abgeschlossen erklärt;⁴⁷³ die politische und technologische Entwicklung ermöglichte binnen kurzem die Erschließung zweier weiterer bedeutsamer, bis dahin weniger durchforschter Betätigungsfelder für die Video- und Medienkunst: die Datenerfassung und -kontrolle (einschließlich der Überwachungsproblematik) und Telekommunikation. Dieses Kapitel beginnt mit einem Abschnitt über die CC-Videoinstallationen, die als Bestandteile der frühen Telekommunikationsprojekte in den USA und Kanada realisiert wurden.

Die zweite Hälfte der siebziger Jahre und die erste Hälfte der achtziger Jahre können als „die goldene Zeit“ der „Telekommunikationskunst“ bezeichnet werden. Ihr vorangegangen sind die ersten Ansätze der „Mail Art“, Fax- und Telefonprojekte (vgl. URL „Telefongeschichte“) der sechziger und siebziger Jahre, entstanden in einer Atmosphäre des internationalen Informationsaustausches und kooperativer, oft mit Spiel verbundener Aufbauarbeit von (nicht nur) künstlerischen Netzwerken. Die in den sechziger Jahren in der jungen Generation der Konzept-, Video- und Medienkünstler verbreiteten Ideen Marshall McLuhans oder R. Buckminster Fullers

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

gehörten ebenso zu den konzeptuellen und strategischen Grundlagen von zahlreichen „Mail Art“ (vgl. URL „Telenetlinks“) und „Intermedia“-Künstlern.⁴⁷⁴

Der brasilianische Künstler und Theoretiker Eduardo Kac fügte darüber hinaus seine historische Einschätzung hinzu, die besagt,

“Telecommunications art on the whole is, perhaps, a culmination of the process of dematerialization of the art object epitomized by Duchamp and pursued by artists associated with the conceptual art movement, such as Joseph Kosuth” (Kac 1992, S. 47).

Zu den wichtigen Zielen und Mitteln der telekommunikativen Kunstformen gehörte von Anfang an die Tele-Vision. Die Künstler-Ingenieure bemühten sich in diesem Zusammenhang um alternative audiovisuelle Kommunikationslösungen zur herkömmlichen Einweg-Fernsehübertragung („broadcasting“).

Im vorigen Kapitel erwähnte ich einige frühe CC-Videoinstallationen von Allan Kaprow und Les Levine, Jacques Polieri und Fred Forest und anderen, die es mit Hilfe der Mikrowellenübertragung oder eines bestehenden Kabelnetzes ermöglichten, LiveVideobilder und -töne über größere innerstädtische Entfernungen in „Realzeit“ zu senden und zu empfangen, und die dadurch eine interaktive Beteiligung von Zuschauern auf beiden Seiten der Verbindung zuließen. Eine weitere Art der direkten Übertragung von CC-Videosignalen wandte Marta Minjuin in Form des Videophons in ihrer telekommunikativen CC-Videoinstallation „Minuphone“ von 1967 an (vgl. oben).

Die erwähnten Beispiele bereiteten mit ihrer „point-to-point“-Verbindungsart unter den Zuschauern/Teilnehmern eine weitere Ausdehnung des bisherigen Kunstkonzeptes vor und gehören als solche zu den frühesten Manifestationen der interaktiven Medienkunst.

Ihr Unterschied zum üblichen „broadcasting“, der „ziellosten“ Einweg-Ausstrahlung, wurde später mit den Bezeichnungen „narrow-casting“, „site-casting“ und auch bestimmten Formen des „cable-casting“ ausgedrückt: Ihr gemeinsamer Nenner stellt das tatsächlich realisierte Interaktionspotenzial dar, ermöglicht durch die „CC“-Verbindung zwischen zwei oder mehr CC-Videokameras und -monitoren. Die Übertragung von bildhaften Signalen über größere Entfernungen in „Realzeit“ machte letztendlich die visuelle Kommunikation auf interkontinentaler Ebene möglich. Die 1969 übertragene Mondlandung zeigte, dass der Signalübertragung praktisch keine Grenze gesetzt war.

Auch das Senden und beinahe gleichzeitige Empfangen von Videokamerabildern über die Telefonleitungen, genannt „slow scan television“ (SSTV)⁴⁷⁵, die Satellitenübertragung und später auch das Internet gehören zu den technologischen Verbindungsarten, die bald in künstlerischen Telekommunikationsprojekten Verwendung finden werden.

Im Folgenden werden nur jene künstlerischen Telekommunikationsprojekte ausführlicher behandelt, die im Einklang mit der oben angeführten Definition von CC-Videoinstallationen stehen; die Audioprojekte und reine Fernsehübertragungen werden demnach nicht berücksichtigt. Die Verfügbarkeit entsprechender z. T. umfangreicher Chronologien telekommunikativer Kunstprojekte macht es überflüssig, an dieser Stelle weiter auszuholen (vgl. Kac, Prado, O'Rourke, Grundmann [Hrsg.] [u. a.] in Lit.).

Zu den unbestrittenen Pionieren der amerikanischen Telekommunikationskunst gehört Bill Bartlett, der eine Reihe von Aktivitäten vom kanadischen Victoria auf Vancouver Island aus initiiert und auch eines der ersten SSTV-Projekte zusammen mit Liza Bear und Willoughby Sharp am 29.07.1978 realisiert hatte. Das Ereignis mit dem Namen „Hands across the Bord“ verband die Städte New York, Memphis und San Francisco in den USA und Victoria, Vancouver und Toronto in Kanada. Bartlett beendete die intensive Phase seiner Aktivität um 1981, zu der Zeit, in der die darauf folgende Generation der „Telekommunikationskünstler“ wie z. B. der in Österreich lebende Kanadier Robert Adrian ihre Tätigkeit begann (Adrian 1997).

A.-S. Wooster hob einen nicht unwichtigen Aspekt der Bewertung vieler Telekommunikationsprojekte hervor, als sie im Hinblick auf die Satellitenprojekte feststellte:

“The significance of the satellite projects lies less in their quality as good ‘art’ and more in the fact artists managed to access commercial technology for the relay of personal and aesthetic information, thereby demystifying the hegemony of corporate technology, saying, If I can do it, you can do it” (Wooster 1990).

Kurz nachdem die Kommunikationssatelliten prinzipiell auch für den privaten Gebrauch verfügbar geworden waren, kam es zu den ersten künstlerischen Einsätzen dieser Technologie (ebd.). Douglas Davis übertrug bereits 1976 seine Arbeit „Seven Thoughts“ aus dem leeren Astrodome in Houston, bevor er sich 1977 zusammen mit Joseph Beuys und Nam June Paik an der Fernsehübertragung der Eröffnung der documenta 6 in Kassel beteiligte. Eine ähnliche, jedoch weit spektakulärere Ausstrahlung wurde 1984 mit der Fernsehsendung „Good Morning Mr. Orwell“ von Nam June Paik realisiert. Sie demonstrierte zwar die Möglichkeiten der Kommunikation zwischen mehreren Orten via Satellitenübertragung, doch sah sie die interaktive Beteiligung des Publikums als ein strukturelles Element des Ereignisses nicht vor. Wie bereits angekündigt, können im vorliegenden Zusammenhang nur die interaktiven Zweiweg-Telekommunikationsprojekte (Closed Circuit im Sinne einer „point-to-point“-Kommunikation) unter Publikumsbeteiligung berücksichtigt werden.

Unter dem Titel „Send/Receive“ fand im September 1977 eines der ersten künstlerischen Telekommunikationsprojekte unter Einbeziehung von Kommunikationssatelliten statt. Das durch Keith Sonnier und Liza Bear koordinierte Gesamtprojekt schloss Beiträge zahlreicher Künstler auf beiden Seiten der Satellitenverbindung, in San Francisco und New York, ein.⁴⁷⁶ Der von der NASA (National Aeronautics and Space Administration) und der kanadischen Regierung zur Verfügung gestellte CTS-Satellit wurde mit Unterstützung der NASA und PISA (Public Interest Satellite Association) betrieben. Das vorgestellte Programm, das auch Live-Performance einschloss, war u. a. als eine Möglichkeit angesehen, einen offenen Kanal für die Kommunikation von Künstlern zu generieren (Furlong 1983, S. 15).

Die erste Phase des Projektes beinhaltete ein gemeinsames Videoprogramm von Keith Sonnier und Liza Bear, das mit einem portablen 7-Zoll Equipment von „WXXI-TV“ in Rochester N.Y. erstellt worden war. Die visuelle Struktur des Programms setzte sich aus Satelliten- und Fernsehbildern zusammen, es umfasste Darstellungen von Antennen, Fernsehstationen und Transmissionstabellen sowie Schlagzeilen von Kolumnen aus den dreißiger und siebziger Jahren. Dadurch wurde eine Fülle an visuellen Informationen erzeugt, die zusätzlich von live eingespielten Texten überlagert wurden: Die verbalen Dialoge überlappten sich mit Aussagen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

zu den geschichtlichen, politischen und gesellschaftlichen Implikationen der Satellitentechnik der dreißiger Jahre und des aktuellen Zeitpunktes.

In der zweiten Phase wurden anhand einer Zweiweg-Satellitenübertragung die Informationen zwischen New York und San Francisco ausgetauscht; das Event fand am 11., 12. und 13. September 1977 statt: In New York befanden sich Keith Sonnier, Liza Bear, die Franklin St. Group und die Tänzerin Nancy Lewis in der Nähe des World Trade Centers mit einer Sende-Empfangstation im Freien. Die Gruppe in San Francisco wurde in einem Studio der NASA untergebracht. Die Tänzerin Margaret Fisher antwortete z. B. auf die eingehenden Bewegungen von Nancy Lewis, Alan Scarritt zeigte dort mit einer Videokamera auf den Übertragungsschirm und sendete das Bild des Rückkoppelungseffektes nach New York, von wo es zurückgesendet wurde und mit einer minimalen Zeitverzögerung von einer halben Sekunde wieder auf dem Ausgangsbildschirm sichtbar war.⁴⁷⁷ Die Franklin St. Group arbeitete mit einem Infrarot-Sender, der die Weiterleitung des Signals ermöglichte (Konzeptblatt, Phase II). Entgegen der Erwartung der Künstler kam es zu keinem weiteren Einsatz des Satelliten (Furlong 1983).

In der kommenden Zeit realisierten Liza Bear, Michael McClard und Willoughby Sharp weitere Telekommunikationsarbeiten wie „Satellite TV Birth of an Industry“ (1980), gefolgt von neuen Satellitenprojekten von Douglas Davis wie „Double Entendre“ (1981, vgl. Furlong 1983, S. 15). Im Herbst 1982 realisierte Alan Scarritt anlässlich der von B. London kuratierten Ausstellung „Video + Satellite“ (23.9.–26.10.1982) eine audiovisuelle Installation im Museum of Modern Art in New York, die auf „Send Receive“ von 1977 basierte („Seven from Three [for Go]“).

Unter den Künstlern, die einen frühen Beitrag sowohl zu den videografischen als auch telekommunikativen Aspekten der Medienkunst geleistet haben, nimmt Aldo Tambellini eine Ausnahmeposition ein. Geboren wurde Tambellini 1930 in Syracuse, N.Y. Sein erstes Kunststudium begann er gleich nach dem Ende des Krieges am Kunstinstitut in Lucca in Italien, und nach dem B.F.A. an der Syracuse University studierte er in der zweiten Hälfte der fünfziger Jahren an der Notre Dame University in South Bend in Indiana u. a. beim Bildhauer Ivan Meštrović.

Experimente mit projizierter Glasmalerei und experimentellem „Materialfilm“ brachten Tambellini zu einer intensiven und anhaltenden Beschäftigung mit Performance und elektronischen Medien, zunächst in seinen „Electromedia“-Performances mit Film- und Diaprojektionen. Sein erstes Videoband stellte Tambellini kurz nach dem Erwerb seiner ersten Videokamera 1967 unter direkter Lichteinwirkung und durch „Einbrennen“ von Lichtspuren auf die Vidicon-Aufnahmeröhre her.

Nach der Gründung des „Black Gate Theater“ mit Otto Piene (D/USA) in New York führte Tambellini eine Reihe von Multimedia-Performances durch, genannt „Electromedia Black Events“. 1968 produzierten Tambellini und Piene im Auftrag des WDR in Köln eine der ersten künstlerischen Sendungen für das Fernsehen überhaupt. Die am 30.08.1968 live mit Publikum aufgezeichneten und synthetisch manipulierten Bilder der Produktion „Black Gate Cologne“

wurden 1969 auch im Fernsehen ausgestrahlt. Im selben Jahr erhielt Aldo Tambellini den Grand Prix des angesehenen Oberhausener Filmfestivals.

Das Hauptinteresse des Künstlers galt bereits von dieser Zeit an den

“interactive media to exchange and connect with other parts of the world thereby, exchanging creative ideas across long distances. This meant using television as a two way interactive live-medium” (Tambellini 1977/2002).

Aldo Tambellini partizipierte mit Videoskulpturen und „Electromedia Performances“ an den bedeutendsten frühen, oben z. T. ausführlich besprochenen Ausstellungen mit Video- und Medienkunst wie „Some More Beginnings“ im Brooklyn Museum 1968 und „TV as a Creative Medium“ in der Howard Wise Gallery 1969 in New York sowie an „Vision & Television“ in The Rose Art Museum, Brandeis University, Massachusetts 1970.

Tambellini wurde 1976⁴⁷⁸ Fellow am Massachusetts Institute of Technology in Cambridge, Mass., in einem Umfeld, das ihm Experimente und die Verwirklichung zahlreicher Telekommunikationsprojekte ermöglichte. Dort gründete er 1980 die „Communicationsphere“, ein Netzwerk aus Künstlern und Ingenieuren, Technikern und Performern mit dem Ziel der Entwicklung gemeinsamer telekommunikativer Projekte. Die dazugehörige Communicationsphere Group beteiligte sich unter der Leitung Tambellinis und mit Unterstützung des Center for Advanced Visual Studies (CAVS) und Educational Video Resources am M.I.T an einer Reihe von internationalen Telekommunikations-Events.

Seine erste telekommunikative CC-Videoinstallation realisierte Tambellini bereits im Frühling 1977. Zusammen mit Sonia Sheridan organisierte er am 08.06.1977 das „Chicago Picturephone Event“ („Illinois Picturephone System Event“) als eine einstündige televisuelle Zweiwegverbindung zwischen dem School of the Art Institute und der Illinois Bell Telephone Company in Chicago. Zwei Gruppen von je acht Studenten des Workshop on environmental media des School of the Art Institute aus Chicago interagierten in Realzeit in zwei entfernten Räumen, die mit CC-Videokameras und -monitoren ausgestattet waren. Die Kameras wurden durch die Stimmen der Teilnehmer derart aktiviert, dass sie sich auf den Sprechenden ausrichteten und sein LiveVideobild in den zweiten, einige Meilen entfernten Raum übertrugen. Die Beteiligten hatten die Möglichkeit, die Videobilder gleichzeitig auszudrucken und auf unterschiedliche Weise das ausgetauschte Bildmaterial zu manipulieren und mit verbaler Kommunikation zu ergänzen.

Ermöglicht wurde das Ereignis durch die technische Unterstützung des Unternehmens Bell Telephone, das die erforderlichen Bildtelefone, welche von der Firma bereits kommerziell in Form des „picturephone service“ vertrieben wurden, zur Verfügung gestellt hatte. Der künstlerische Eingriff bestand jedoch nicht (nur) in der Demonstration des kommunikativen Potenzials des Mediums durch die performativen Elemente, sondern vor allem auch im Eingriff in das Ausgangsbild selbst, manipuliert durch die schnelle Transmission. Einer Anmerkung Tambellinis zufolge „the images were generated so fast that often the picture captured had distortions in it“.

Derartige Grenzen der Technologie mit berücksichtigend, erforschten die Anwesenden die künstlerischen Eingriffsmöglichkeiten in die neuartige technologische und kommunikative Infrastruktur. (Vor dem Event hielt Tambellini mit den Teilnehmern einen zweiwöchigen Workshop ab.)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Im Rahmen der Installation fand eine Performance von Sarah Dickinson statt, die zwischen den beiden Veranstaltungsorten hin und her ging und auf der Straße hin und wieder pantomimische Miniaturperformances ausführte. Diese wurden mit einer Videokamera aufgenommen, und das Videoband wurde dann via Picturephone von einem zum anderen Kommunikationsort übertragen.

“The concept which drove this event was that all media was to be instant. The students, as artists, were to produce a radically different product than what the picturephone was designed to produce” (Tambellini 1977/2002).

Am 19.05.1979 realisierte Tambellini eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Two-Way Live Event“, konzipiert als Kommunikationsexperiment zwischen zwei voneinander entfernten Teilnehmergruppen mit Hilfe der Videotechnik. Jeder der beiden Räume wurde mit einer CC-Videokamera und zwei Monitoren und Mikrofonen ausgestattet, die es den Beteiligten ermöglichten, verbal und visuell miteinander zu kommunizieren: Gleichzeitig konnte die jeweilige Person anhand zweier Monitore ihr eigenes und das Bild ihres Gegenübers verfolgen; die einzige Aufforderung seitens des Künstlers lautete:

“[You] you are free to communicate in any way you wish” (Tambellini 1979).

Am 14. Dezember des gleichen Jahres führte Tambellini eine erweiterte Version dieses Events unter dem Titel „TV to TV“ durch, die diesmal unter Mitwirkung der Communicationsphere Group zu einem „interactive community event“ wurde. Die Beteiligung der Gemeinde wurde zu einer wichtigen Komponente dieses populär gewordenen Ereignisses, und dafür wurde sie bereits im Vorfeld durch die Verteilung von Flugzetteln über das geplante Geschehen informiert. In diesem Event, an dem erneut Sarah Dickinson teilnahm, kam es auch zu einem erweiterten, vielfältigen Einsatz von videografischen Spezialeffekten, der aus der Schaltzentrale manipuliert werden konnte. Dazu gehörten das Screensplitting, Keying, die Überlagerung und Auflösung sowie das „Ausradieren“ des Bildes und Keying Text (das Schreiben auf den Videobildern). Die Architectural Machine Group von M.I.T. lieferte zudem die Computergrafik und Videodiskbilder, die ebenfalls in das Event integriert wurden.

Unter dem Namen „Artists' Use of Telecommunication“ fand am 16.02.1980 die bis dahin größte internationale Telekommunikationsveranstaltung statt, welche die Kommunikation unter zahlreichen Teilnehmern in Tokio, New York, Cambridge, Wien, San Francisco, Toronto, Victoria, Vancouver und Hawaii über SSTV- und Satellitenverbindung ermöglichte. Organisiert wurde das Ereignis von Bill Bartlett, Sharon Grace und Carl Loeffler, unter Schirmherrschaft von „La Mabelle“ und dem Museum of Modern Art in San Francisco. An jedem Ort befanden sich zwei getrennte Verbindungslinien: die eine verbunden mit dem Computerterminal und die andere mit dem Slow-Scan Sendeempfangsgerät (Robot 530). Alle Computerterminals wurden mit dem Zentralcomputer des I. P. Sharp Electronic Mail Service in Toronto, Kanada verbunden, während die Slow-Scan Verbindungslinien an das Kellogg Conferencing Center in Denver, Colorado angebunden worden waren.

Zusammen mit Margaret Minsky konzipierte Tambellini am M.I.T. ein Zusammentreffen zwischen einer lebenden Schildkröte und ihrem mechanischen Pendant, „Electronic Turtle“, das die Konfrontation der Natur und der Elektronik symbolisieren sollte. Die entsprechenden

SSTV-Bilder wurden wie diejenigen anderer Teilnehmer (vgl. unten, Robert Adrian) ausgetauscht, auf dem Videodisk animiert und wieder übertragen, zusammen mit den Bildern von Kindergesichtern, was auch im Sinne einer allgemeineren, symbolischen Friedensbotschaft zu verstehen war.

Es folgten weitere Beteiligungen an den SSTV- und Satellitenprojekten durch Bill Bartlett und Tom Klinkowstein, Roland Baladi und „Communicationsphere Group“ (vgl. Materialteil/DVD); Tambellini und „Communicationsphere Group“ organisierten schließlich am 25. bzw. 26. 09.1981 zusammen mit Eric B. Gidney in Sydney das „Telesky“-Event, die erste SSTV- und Satellitenübertragung unter Beteiligung Australiens. Den Performances auf beiden Verbindungsseiten (mit Sarah Dickinson, Ken Kantor, Ian Howard) folgte ca. eine Stunde LiveZweiwegkommunikation zwischen Cambridge und Sydney.

Am Beispiel Aldo Tambellinis, einem der erwiesenen Pioniere und Visionäre der Videokunst, soll der allmähliche künstlerische Übergang von der „Videosphäre“ (G. Youngblood) (vgl. die Schlussbetrachtung) zur „Kommunikationssphäre“ verdeutlicht werden. Zwei im Abstand von zehn Jahren abgegebene Aussagen illustrieren die erfolgte Prioritätsverschiebung:

Zunächst Tambellinis Statement in Form eines „Bewusstseinsstroms“ aus dem Ausstellungskatalog „Vision & Television“ vom Januar 1970:

“Television world telemoon impulse sperm child video instant electrons emission energy eyes fluorescence frequency transmission input invisible carrier channel circuit code collision communication conductor continuous scanner.”

Im Gegensatz dazu Ausschnitte eines Textes aus „centervideo“ CAVS, M.I.T., Cambridge, Mass., vom Februar 1981:

“Communicationssphere technology & culture are interrelated ... transmitted information is the new form of art – this is the age of mass media & technology ... The age of Communicationssphere brings art into a new parameter – the age of Communicationssphere dissolves the line between life and art ... The telecommunications media experience replaces & mediates the natural experience...”

Die weiteren Spuren des technologieoptimistischen künstlerischen Ansatzes von Aldo Tambellini können an dieser Stelle nicht ausführlicher behandelt werden. Ich weise noch auf das 1982 stattgefundenen Telekommunikations-Event „World in 24 Hours“ hin, an dem Tambellini ebenfalls teilnahm und von dem im Folgenden noch gesprochen wird.

Im vorigen Kapitel erwähnte ich im Zusammenhang mit der frühesten künstlerischen Videoaktivität in den Niederlanden die Gruppe „VideoHeads“ aus Amsterdam, der auch Kit Galloway Anfang der siebziger Jahre angehörte. Zusammen mit seiner Lebenspartnerin Sherrie Rabinowitz zog Galloway danach in die USA. Das Künstlerpaar begann um 1975 seine „Aesthetic Research in Telecommunications“, die seit 1977 die ersten satellitenbasierten Telekommunikationsprojekte hervorbrachte.

Das wichtigste Anliegen von Galloway und Rabinowitz war es, Performance-Räume für die Künstler jenseits von geografischen Grenzen zu erschaffen, die als Ermittlungsmodi für die Möglichkeiten und Grenzen der Technologie in der Schaffung und Erweiterung neuer Kontexte für die „telekommunikativen Künste“ fungieren sollten. Signifikant für ihre künstlerische Strategie und technologische Vorgehensweise war die Konzentration auf eine Realzeitübertragung

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

des audiovisuellen Materials über interkontinentale Distanzen, die jenseits der damals einzig verfügbaren TV-Satellitenübertragung („broadcasting“ im Sinne der bereits beschriebenen Einwegausstrahlung) stattfinden sollte. Die erstrebte Alternative bestand in der Rückkopplung zweier oder mehrerer Kommunikationspunkte, von denen aus ein kreativer Austausch von Künstlern und anderen Beteiligten im geteilten virtuellen Raum initiiert werden sollte.

Bereits im Januar 1977 unterbreiteten Galloway und Rabinowitz den ersten nicht realisierten Vorschlag für ihr „Satellite Arts Project“, dem ein programmatisches Statement vorausging:

“The advancement of realtime communication from a one to one basis to a global basis marks the end of the first cycle of civilization. The technological processes of defense have permanently scared this planet and its peoples cultures. It is clear that human achievement can no longer be measured by materialistic victories over nature or foe. It is a time when human intelligence has devised a means to disseminate and liberate information instantly on a global basis. From this moment on human achievement will be measured by our ability to face the original challenge ... to communicate!” (Ecafé URL)

Der konkrete Projektvorschlag bezog sich auf das von der NASA initiierte Programm für die experimentelle Verwendung von bereits im Weltraum installierten Kommunikationssatelliten. Eine der drei vorgelegten „Satelliten-Performances“ für die zweiweg-audiovisuelle Übertragung zwischen der West- und Ostküste der USA über das PBS/CPB-Satellitensystem wurde als CC-Videoinstallation/-performance konzipiert:

Die CC-Videokameras wurden über die Mikrowellenverbindung mit den auf dem Boden installierten Satellitenstationen verbunden, und zwei ursprünglich getrennte Bildsignale wurden während der Simultanübertragung über das PBS-Fernsehnetzwerk in der PBS-Station gemischt. Während die ersten beiden Vorschläge die Fernsehausstrahlung eines Split Screen Bildes zum gegebenen Zeitpunkt vorsahen („Light Transition“ und „Trans-Continental Choreography“), beinhaltete der dritte die Möglichkeit einer zweiseitigen „point-to-point“-Interaktion zwischen den weit voneinander entfernten Zuschauern: „3-D Transport Exhibition“ hatte die Aufgabe, das satellitenunterstützte Videonetzwerk in eine Art „Transportsystem“ für den lebensgroßen und dreidimensionalen virtuellen Realzeitraum zu verwandeln. Die Videobilder von Teilnehmern in San Francisco wären z. B. als farbige Großprojektionen nach New York übertragen worden, ausgestattet auch mit einer Realzeitaudioverbindung für die verbale Kommunikation. Im Prinzip handelte es sich hierbei um eine aufwendigere Telekonferenz, deren linsenförmige Ausgabebilder mit Hilfe zweier Projektoren (für das linke und rechte Auge) unter einem bestimmten Winkel die Illusion eines dreidimensionalen, virtuellen „Bildraumes“ erzeugen würden (vgl. Abb./DVD). Es ist erwähnenswert, dass Galloway und Rabinowitz bereits in ihrem ersten Satellitenprojekt durch die „Linsenmethode“ und ein Spiegelsystem („The Keijzer Stereoscopic Screen“) die Einschränkung der spontanen Bewegung der Teilnehmer durch 3-D-Brillen oder HMDs im Vorfeld zu vermeiden suchten.

Als visuelle Schnittstelle und Input sollte eine mit dem Stereofänger-System ausgestattete CC-Videokamera dienen (vgl. Abb./DVD). In einer einführenden Stellungnahme zum Projekt beschrieben die Künstler ihre Position wie folgt:

“It is our belief that aesthetic research in the television medium must reach beyond studio synthesis and image manipulation. Though we are well versed in these

techniques, we feel that the profound nature of television is its intrinsic ability to be 'live!' We are impressed by the fact that the greatest impact of television, in all its collective programming hours has been when it was distributing in 'real-time' a 'living event' [...] The most important message this communication system can deliver to people is the knowledge of its potential" (ebd.).

Das erste satellitenunterstützte Telekommunikationsprojekt mit einer CC-Videoverbindung von Galloway und Rabinowitz wurde am 26.07. und 20.–24.11.1977 unter dem Namen „Satellite Arts Project“ ausgeführt.

Das Projekt kann mit der heute (oft unkritisch) benutzten Terminologie als eine „Teilemversionsumgebung“ beschrieben werden, in der die ca. 3.000 Meilen voneinander entfernten Performer und andere Teilnehmer interagieren und gemeinsame virtuelle Aktionen durchführen können. Die verschiedensten technischen Bildmanipulationen wurden im Laufe der Zeit in ihrer Vielfalt demonstriert, so dass sowohl die Vorzüge als auch die Einschränkungen der Technologie für künstlerische Zwecke nutzbar gemacht werden konnten. Die bestehende Zeitverzögerung um 1/8 Sekunde wurde z. B. durch Einübung dahingehend „korrigiert“, dass die koordinierten Aktionen im virtuellen Raum wahrgenommen werden konnten. Auf der anderen Seite wurde die Zeitverzögerung auch durch audiovisuelle und kinästhetische Aktionen wie in „Time-Delay Feedback Dance“ oder durch den Musiker Paul Horn (Flöte) bewusst hervorgehoben und in das Konzept einbezogen.

Die grundlegenden videoteknischen Instrumente wie das Splitscreen oder Keying – das „Ineinanderstanzen“ von verschiedenen Videosignalquellen – wurde auf spielerische und unterhaltsame Weise durch die Kombination von Live- und aufgenommenem Material demonstriert. Auf der ästhetischen und auch konzeptuellen Ebene erlaubt das vorgestellte Telekommunikationssystem des „Live Composite Space“ einen Vergleich mit Arbeiten von David Cort, John R. Carter oder Wendy Clarke, die im vorigen Kapitel besprochen wurden.

Der globale telekommunikative Aspekt macht den Ansatz von Galloway und Rabinowitz dank der jetzt verfügbaren Kommunikationstechnologie zur Pionierarbeit auf diesem Feld.

„Hole in Space“ (1980) ist der Titel eines telekommunikativen CC-Videoprojektes, das je einen öffentlichen Ort in Los Angeles („Broadway“ Kaufhaus) und in New York (unweit von Lincoln Center for the Performing Arts) in Realzeit mittels je einer CC-Videokamera und Projektionsfläche verband. Diese „Public Communication Sculpture“ wurde am 11.11., 13.11. und 14.11.1980 aufgebaut und ohne jegliche Ankündigung durch die Medien in Funktion gesetzt. Am ersten Tag kam es zu gelegentlichen – erfolgreichen – Kommunikationsversuchen durch zufällige Passanten, die jedoch zunächst Schwierigkeit hatten, eine Zeit-RaumOrientierung zu erlangen (ein Mann fragte z. B. nicht ohne Verwunderung: „Who are we talking to?“ etc.).

Am zweiten Tag („Word of Mouth“) kam es bereits zu ausgiebigeren, spontanen wie auch inszenierten Aktionen unter den Passanten der beiden entfernten Städte: Ein Sänger sang z. B. Frank Sinatras „New York, New York“ unter begeistertem Beifall von Zuschauern aus der anderen Stadt; eine Mutter und ihr Sohn, die sich zu dem Zeitpunkt in Los Angeles und New York befanden, kommunizierten durch Pantomime etc.

Am dritten Tag fand schließlich eine Ankündigung in den Massenmedien statt, die dazu führte, dass zahlreiche Bekannte und Verwandte aus beiden Städten telefonisch ein „Treffen“ vereinbarten und über das vorhandene visuelle Kommunikationssystem geschriebene, gestische

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und andere Botschaften austauschten.

1982 organisierten Galloway und Rabinowitz das „ART-COM“-Event, in dem unter Mithilfe von Studenten der Loyola Marymount University in Los Angeles der „Zusammengesetzte Bildraum“ als „Lebensraum“ in alltäglichen Situationen untersucht wurde. Der im „Satellite Arts Project“ definierte „Bildraum“ im Sinne von „the image as place“ bzw. „virtual performance space“ wurde hier in das „life in virtual space“ überführt und illustrierte damit eines der wichtigen Anliegen beider Künstler, das Experimentieren mit dem Ineinandergreifen von „Kunst“ und „Leben“.

Zwei Jahre später gründeten Galloway und Rabinowitz das „Electronic Café Network“ in Los Angeles und veröffentlichten ein entsprechendes „Manifesto“ zur ersten Ausgabe ihres „Electronic Café“-Events, das anlässlich der dort stattfindenden Olympischen Spiele realisiert wurde.

Das „Manifesto“ erlaubt einen guten Einblick in die Beweggründe und die künstlerische Strategie, die sich hinter den oft als „verspielt“ oder gar bar jeden „künstlerischen Inhalten“ abgewerteten Aktionen des Künstlerpaares verbarg. Die Grundaufforderung – „We must create at the same scale as we can destroy“ – kann zweifelsohne als eine der denkbar prägnantesten ökologisch, friedensbewegt und kultur- sowie ökonomiekritisch motivierten Aussagen bezeichnet werden. Sich klar gegen die dekorativistischen und kommerzialisierenden Tendenzen in der Kunst aussprechend, forderten Galloway und Rabinowitz in ihrem „Manifesto“ die Abkehr von der bestehenden Kunstpraxis und ihre Neudefinierung als Erschaffung neuer, durch die aktuelle technologische Entwicklung ermöglichter Kontexte. Die traditionellen Künstler sollten in diesem Prozess die wichtige Rolle von „new practitioners“ spielen und beginnen

“the process of healing the aesthetic wound that has disfigured the business of Art, and continue the aesthetic quest in more relevant directions” (Website, vgl. Materialteil/DVD)

Die multimedialen Telekommunikationsnetzwerke sollten in diesem Prozess das herausragende Instrument darstellen, das der Entstehung des technologischen „new world information order“ humane Grundzüge verleihen und es in die entsprechende Richtung lenken soll:

“Consider: co-creating non-imperialistic, multi-cultural or domestic agendas for community or global scale aesthetic endeavors. Consider: the continuous re-invention of non-hierarchical telecom networks that will allow people to bypass cultural gatekeepers and power brokers. We must accept these kinds of challenges and recognize what can be gained by solving them.”

Diese auf alle denkbaren basisdemokratischen Netzwerke anwendbaren (wenn auch aus heutiger Perspektive nur ansatzweise durchführbaren) und theoretisch weit reichenden Grundsätze verfolgte das Künstlerpaar Galloway und Rabinowitz in Dutzenden ihrer weltweit organisierten „Electronic Café“-Events, die in der Regel formaltechnisch als telekommunikationsbasierte CC-Videoinstallationen konzipiert waren.

Das erste von ihnen war ein im Rahmen der Olympischen Sommerspiele in Los Angeles durchgeführtes Event, das fünf kulturell sehr unterschiedlich geprägte Gemeinden in Los Angeles telekommunikativ miteinander verband. Nicht nur die CC-Videoverbindung, sondern auch

SSTV, elektronische Schreibtablets, Computerterminals und Datenbanken, Drucker und andere Kommunikationsausrüstung wurden an den entsprechenden Kommunikationspunkten⁴⁷⁹ installiert und als eine Art potenziell globales „soziales Modell“ und eine Gegenvision zur orwellianischen Prophezeiung einer lückenlos kontrollierten „Gesellschaft“ in „1984“ eingesetzt:

“The original Electronic Café Network was to be the artists offering as a replicable social model and proposed antidote to the approaching Orwellian year of 1984. It was thought that by integrating multiplemedia telecollaborative technologies with the culturally diverse creative communities throughout Los Angeles that a powerful new context for cultural sharing would emerge – a breakaway context that would establish an important dialogue about the role such technologies can play in fostering the invention of a new cultural interaction, and scale of artistic collaboration and inquiry.” (ebd., Website)

Die interkulturelle Kommunikation und Integration auf der Basis der „kreativen Konversation“ unter Mit Hilfe verschiedener elektronischer Medien und der Telekommunikationstechnologie rückte also ins Zentrum des ersten EC-Projektes, das für sieben Wochen im Sommer 1984 in fünf ethnisch verschieden geprägten Restaurants und im Museum of Contemporary Art in Los Angeles aufgebaut war. Das Projekt kann in dieser Hinsicht zugleich als „ortsspezifisch“ bezeichnet werden, denn die kulturelle Vielfalt der größten Stadt der westamerikanischen Küste eignete sich auch für die Nachstellung eines internationalen Netzwerkes.

Mit der Gründung des Electronic Café International (ECI) 1989 kam dieser wichtige Aspekt tatsächlich zustande.⁴⁸⁰ Zwischen Paris („La Villette“) und Santa Monica in Kalifornien fand ein gegenseitiger Bilddatenaustausch auf der Basis der Computergrafik statt, gefolgt von weiteren Veranstaltungen, u. a. mit Barcelona, und vom ersten jährlichen „Around-the-World New Year’s Eve Telebration“, das Verbindungen mit Kommunikationsstationen weltweit, den Zeitzonen entlang mit einschloss, darunter: Tokio, Leningrad, Berlin, Paris, New York, Boston, Chicago, mehrere kalifornische Ortschaften und Maui.

Zu den frühesten, jedoch nicht realisierten satellitenunterstützten Telekommunikationsprojekten gehört ein für The USA Bicentennial Exhibition vom bereits vorgestellten Videopionier Ira Schneider konzipiertes Environment, das den Titel „Real Time“ trug. Dabei handelte es sich um ein Großprojekt, das mit Hilfe von Satelliten die aktuellen CC-Videoaufnahmen aus 18 kulturellen Zentren weltweit gleichzeitig in den Ausstellungsraum übermitteln sollte (vgl. Schneider 1973b und Materialteil/DVD). Dieses Environment gehörte zu den ersten Telekommunikationsprojekten unter Anwendung von CC-Videokameras, deren Signale in „Realzeit“ die interkontinentalen Distanzen überwinden sollten. Aufgrund der immensen Kosten – die Ausführung hätte um die 2 Mio. Dollar kosten sollen – wurde der Projektvorschlag verworfen, der Künstler führte jedoch einige Jahre später ein formal vergleichbares Projekt durch, das allerdings das aufgenommene Videomaterial aus zahlreichen Orten weltweit verwendete („Time Zones“, Whitney Museum of American Art, New York 1980).

Ein weiterer Pionier der Medienkunst, Jud Yalkut, verfasste 1984 einen verwandten Projekt-Aufsatz unter dem Titel „Video Vectors: North America“, welcher auf Anfrage von Nam June

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Paik entstanden war. Ein Brief von Paik vom 10.08.1984 an Jud Yalkut zeugt vom Anlass – einer geplanten Anthologie über die Satellitenkunst. Zusätzlich zum ersten und zweiten Teil („Good Morning Mr. Orwell“ und „Art & Sattelite [1977–1984]“) der Anthologie wurde ein weiterer Teil geplant, der den Titel „Enquete: If I had a million dollars for a new sattelite project ...“ trug.

Die Absicht von Yalkuts Projektvorschlag war es, zu einer globalen Wahrnehmungsausrichtung der Menschen durch die Satellitenübertragung beizutragen: Zwei amerikanische und zwei kanadische Satelliten⁴⁸¹ mit der Möglichkeit zum Senden und Empfangen der Fernsehsignale sollten mit vier Bodenstationen (New York City und Halifax im Osten Nordamerikas und San Francisco und Vancouver im Westen) verbunden werden. In jeder Stadt sollten zwei CC-Farbvideokameras auf motorisierte, um 180° rotierbare Podeste installiert werden; nach Osten bzw. Westen gerichtet, sollten sie von Nord- zu Südrichtung und zurück rotierend die betreffende Umgebung aufnehmen. Über die lokalen Übertragungsstationen auf der einen und Empfangssatellitenschüsseln auf der anderen Seite sollten die jeweiligen Bilder und Geräusche übertragen und mit Hilfe von Mikrowellentechnik auf den Ausgabestationen auf der anderen Seite wiedergegeben werden. Jede von ihnen sollte sich aus acht großformatigen, im Kreis angeordneten Farbmonitoren zusammensetzen.

Mit Jud Yalkut (1938) wird der Übergang zu einem weiteren aufschlussreichen Einsatzgebiet für CC-Videoinstallationen geschaffen: Für die zwischen privatem und öffentlichem Raum angesiedelte Medienkunst ist das Problem der Datenerfassung und -kontrolle, darunter vor allem die „Beobachtung der Beobachtung“, von herausragender Bedeutung. Dem breiteren Publikum vor allem durch die frühe Zusammenarbeit mit Nam June Paik bekannt, entwickelte Yalkut nach einer fast zehnjährigen künstlerischen Arbeit mit Film und Video in New York nach seiner Umsiedlung nach Dayton, Ohio, 1973 eine Reihe von orts- und zeitspezifischen CC-Videoinstallationen, von denen die Arbeitsgruppe „Video Vectors“ seit Ende der siebziger Jahre hier besonders hervorzuheben ist.

In einem nicht ausgeführten Projektvorschlag für eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Proposal Relating to the Information Kiosks for the State Office Building“ von 1974 stützte sich Yalkut explizit auf die Aussagen R. Buckminster Fullers über die Struktur des Gehirnes und seinen Vergleich mit „a major television studio-station“ und nahm insbesondere die Informationstheorie Norbert Wieners als Ausgangspunkt (nicht nur) dieser Arbeit. Zu den weiteren zitierten Autoren gehörten Gregory Bateson, Marshall McLuhan, John Cage, Michael Schamberg, Frank Gillette, Raindance-Group, Douglas Davis und Nam June Paik.

“It should be understood, in considering this Information Kiosk proposal, that in no way does it reflect an attempt to create a ‘theatraical environment’ of any kind, but that it rather serves to highlight the cybernetics of human beings and their environment, operating on at least three levels of informational exchange. In Fullerian terminology, the disks first mirror the human Brain in monitoring incoming information about the surrounding spaces, those visible in other ways and other times to the viewer, and those which form part of the viewer’s recent memory input – having been there, being there, and going to be there.

In this use of closed-circuit, it should be realized that there is a complete inversion of the ‘big brother’ surveillance television idea [...] the viewer-paritcipant is

enabled to cross-reference past, present and future experience into a gestalt, a sense of wholeness in relationships". (Für die Beschreibung dieser und anderer nicht erwähnter Arbeiten vgl. den Materialteil/DVD.)

„Video Vectors for a L-shaped Room“ von 1980 war die erste in der Reihe von Yalkuts „Video Vectors“-Installationen, die hier speziell für die Ausstellungsräume der SPACES Gallery in Cleveland, Ohio, konzipiert wurde.

Den zentralen Punkt der Installation bildet eine hoch in der Ecke des L-förmigen Raumes installierte CC-Videokamera, die sich um 90° dreht und so den Gesamttraum – die beiden länglichen, korridorartigen Raumteile – unter Beobachtung stellt. Die Kamera ist direkt mit den beiden unmittelbar darunter, ebenfalls im 90° Winkel zueinander gedrehten Monitoren verbunden: Sie zeigen das gleiche Kamerabild, das aufgrund ihrer Positionen den Eindruck eines umspannten Raumes ergibt.

Mit Hilfe eines Laser-Demodulators, der mit einem dritten Monitor am Eingang verbunden ist, wird das gleiche Kamerabild dort noch einmal gezeigt.

Der vierte Monitor ist vor die Schlusswand (an der „oberen“ Kante der „L“-Form) des Gesamttraumes gestellt: Er zeigt das LiveBild einer zweiten CC-Videokamera, die an der Wand schräg gegenüber des Eingangs angebracht ist. Auf diese Weise „überschneiden“ sich teilweise die „Videovektoren“ der ersten allumfassenden und der zweiten „Panorama-Kamera“ und zeigen den Raum aus zwei unterschiedlichen Perspektiven, ohne einander frontal aufnehmen (und Rückkopplung erzeugen) zu müssen.

„Video Vectors for a Circulating Gallery“ aus dem gleichen Jahr war eine weitere ortsspezifische, raumgreifende Installation, welche speziell für den kreisförmigen Rike Pavillon des Dayton Art Institute entworfen wurde. Auch hier bildete die rotierende CC-Videokamera den Dreh- und Angelpunkt der Arbeit. Yalkut: „In a manner analogous to Pirandello’s dramas, this ‘Video Vectors’ installation might be termed ‘Two Video Cameras In Search of Their Viewers’.“ (Projektbeschreibung).

Mit „Video Vectors: Depot-Sitions“ und „Video Vectors: Integral Projection“ (beide 1981) sowie „Video Vectors: Dayton Convention Center“ von 1984 realisierte Yalkut ein beispielhaftes Opus ortsspezifischer CC-Videoinstallationen, in denen die Raumüberwachungsproblematik mit der Erforschung mobiler visueller Abtastungs- und Wiedergabesysteme – wie z. B. die sich drehenden CC-Videokameras in Kombination mit Integralhologrammen – unter Einbeziehung von Betrachtern verknüpft worden war. Der Vergleich mit den frühen, oben angesprochenen Ansätzen von CC-Videokameras im Sinne von „Raumscannern“ von Heinz Breloh (D) drängt sich als Erstes auf. Yalkuts unkonventionelle Methoden zur Herausforderung der gewohnten Raum-Zeit-Erfahrung wurden stark durch McLuhans Ideen beeinflusst, insbesondere durch diejenige, die besagt, dass „you can isolate the effect of the media from the content of the media, and often from the package. So you get inside a television set and you film what’s going on and you transmute it through editing, superimposition, or any other technique into a filmic experience“ (Yalkut, Manuskript). Mit dem Collagieren von Fotografie, Filmkonserven und CC-Videobildern experimentierte Yalkut in seiner „Video-Dada“-Serie aus den neunziger Jahren (vgl. Materialteil/DVD).

Zur Beobachtung der Beobachtung:

Zwischen privatem und öffentlichem Raum

Froese, Beirne, Watts/Behrman/Diamond, Muntadas, D'Agostino, Lowenberg, Hock, Scher, Sobell

Der seit den sechziger Jahren in New York lebende deutsche Künstler Dieter Froese stellte den bedeutsamen Problemkomplex der Datenerfassung, -kontrolle und -überwachung mit einer ganzen Vielfalt von Raffinessen, Konnotationen und Implikationen ins Zentrum seines künstlerischen Betätigungsfeldes. Im vorigen Kapitel kündigte sich in Froeses Arbeit mit der letzten Arbeit seiner Re-Stage-Serie „Surveillance, Re-Stage“ (1976) bereits das Thema der Überwachung an, welches auf dem „Höhepunkt“ des Kalten Krieges sowohl in den USA als auch in Europa eine besondere politische Brisanz besaß.

Die Videoinstallation „Dead Cycle“ von 1982 beinhaltet bereits die wichtigsten ikonographischen Elemente der von Froese Anfang der achtziger Jahre konzipierten „Kreistrilogie“. In einem Raum wurden auf einer imaginären Kreislinie von etwa 5,50 m Durchmesser zwei CC-Videokameras und -monitore und ein getarntes Überwachungs-Equipment derart aufgebaut, dass ihre eindeutige Zuordnung zur Kategorie „real“ oder „simuliert“ beinahe unmöglich war (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD). Aus dieser „eindeutigen Ambivalenz“ hervortretende Fragen der sichtbaren und unsichtbaren Bedrohung des Einzelnen durch die Überwachungstechnologien im aktuellen außen- und innenpolitischen Kontext bekamen in den kommenden Videoinstallationen von Dieter Froese einen zusätzlichen satirisch-bissigen Unterton.

Aus dem Jahr 1982 stammt ein nicht ausgeführtes CC-Installationsprojekt mit dem Titel „Closed Democratic Cycle“ (vgl. Abb./DVD und Beschreibung im Materialteil/DVD), das die bekannteste CC-Videoinstallation Froeses „Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle“ (1983) gewissermaßen angekündigt hatte.

„Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle“ beruht auf dem gleichen zyklischen Prinzip wie „Dead Cycle“. Die schwenkbaren Kameras erfassen Monitore in ihrem Sichtbereich und leiten das Bild an einen anderen Monitor weiter, der wiederum von einer schwenkbaren Kamera erfasst wird, und so fort. Idealerweise werden zwei Ebenen der Ausstellungsräume und die sie verbindende Treppe ortsspezifisch mit einbezogen (eine Anordnung, die erst bei der Ausführung in Bonn 1987 – „Unpräzise Angaben # 3“ – realisiert werden konnte).

Die Kameras waren in verschiedenen Winkeln zur Horizontalen auf zeitscheibengesteuerten Drehköpfen montiert, die sie hin- und herschwenkten.

Innerhalb des Blickfeldes der ersten Kamera befanden sich die Bildschirme der ersten beiden Monitore, welche mittels zweier Video-Abspielgeräte ein vorproduziertes Zweikanal-Videostück mit Ton zeigten. Das Bild der Monitore sowie alles, was im Blickfeld der schwenkenden Kamera lag, die Ausstellungsbesucher eingeschlossen, wurde von ihr erfasst und auf einem dritten Monitor gezeigt. Dessen Bildschirm lag im Blickfeld der zweiten schwenkbaren Kamera. Diese konnte ferner über einen Spiegel das Treppenhaus „einsehen“. Das Bild der zweiten Kamera war auf einem vierten Monitor zu sehen, das der dritten auf einem fünften Bildschirm. Zwischen den echten CC-Videokameras und -Monitoren waren Pappmaschee-Monitore bzw. -Kameras platziert, die eindeutig als Attrappen zu erkennen waren. Die Kameras waren zusätzlich mit Richtmikrofonen versehen, deren Klänge verstärkt und live im Ausstellungsraum wiedergegeben wurden. In einem Schauraum waren Bilder aller drei Kameras zu sehen und

Klänge von Mikrofonen zu hören.

Das genannte vorproduzierte Videostück zeigte auf einem Kanal zwölf verschiedene Künstler (Terry Berkowitz, Helen Granger, Alexander Hahn, Kay Hines, Esther Katz, Larry Miller, Rita Myers, Willoughby Sharp, Francesc Torres) während eines fiktiven Verhörs. Die Fragen waren oft suggestiv-unterstellend (z. B.: „Was bedeutet die Farbe Rot in Ihren Arbeiten?“, „Wer war Ihre Kontaktperson in Ankara?“, „Haben Sie vor, mit Ihrer Kunst das System zu stürzen?“) oder drohend („Sind Sie sich darüber im Klaren, dass wir wissen, wo Ihre Familie lebt?“ (vgl. ausführlich in: Froese 1987)). Die Künstler antworteten teils ehrlich, teils ausweichend oder ironisch. Die Verhöre wurden zu zwei Abschnitten von je 30 Minuten Länge geschnitten.

Der andere Kanal des Videostücks zeigte die gleichen Künstler vor dem Panorama diverser Städte, bei Aktivitäten, die verdächtig sein könnten (z. B. bei dem Überklettern von Mauern).

Bei der ersten Ausführung in Albuquerque waren die fünf echten Monitore ebenso wie die Monitorattrappen teilweise auf Postamenten platziert, teilweise hingen sie an Drahtseilen von der Decke.

Bei der Ausführung in Los Angeles 1987 (LACE, Los Angeles Contemporary Exhibitions) waren die Kameras und Monitore auf einer Ebene angeordnet und die echten Kameras waren auch als Pappattrappen getarnt. Die ersten beiden Monitore, die das Zweikanal-Videostück zeigten, waren im Kassenbereich aufgehängt, und die sie erfassende Kamera hing im Türbogen des Eingangs zum Ausstellungsraum. Vor einer der schwenkbaren Kameras war mittels einer Metallstange eine Spielzeugpistole angebracht.

Für die deutsche Version wählte Froese den Titel „Unpräzise Angaben“. Die erste Ausführung in München war in den Gängen des Lenbachhauses installiert. Die Kameras hingen von den Decken, während die Monitore und Monitorattrappen an den Wänden angebracht waren. Teilweise schienen die Attrappen aus den Wänden herauszuwachsen. Wiederum war vor einer der schwenkbaren Kameras eine Spielzeugpistole angebracht.

Ein Seitenraum diente als Schauraum. Dort hingen auch mehrere transparente Monitorattrappen aus feinem Maschendraht, die durch die Beleuchtung große Schatten warfen.

Die Bonner Ausführung („Unpräzise Angaben #3“, Städtisches Kunstmuseum 1987) verwendete sechs schwenkbare Videokameras und dreizehn Monitore sowie ebenso viele Attrappen und erstreckte sich unter Einbeziehung des offenen Treppenhauses über drei Etagen des Museums. Im obersten Stockwerk war eine Kamera am Treppengeländer befestigt und erfasste die gegenüberliegende Wand des Treppenhauses, eine weitere hing an Drahtseilen im Treppenhaus auf Höhe der dritten Etage. Eine dritte Kamera stand im Ausstellungsraum in der zweiten Etage auf einem Postament; vor ihrer Linse hing, an einer Metallstange befestigt, eine kleine Spielzeugpistole. Eine vierte Kamera war im Eingang zum gleichen Raum an einem schwenkbaren Metallarm befestigt, an dessen anderem Ende sich eine Kamera-Attrappe und Gegengewichte befanden. Zwei weitere Kameras, gemeinsam an einem Drehkopf befestigt, hingen im Treppenhaus an Drahtseilen. Die Bilder dieser Kameras waren in einem Schauraum auf Monitoren zu sehen, die zwischen zahlreichen Attrappen mit Drahtseilen an der Decke aufgehängt waren. In der Mitte des Raumes befand sich eine etwa 2 m hohe Pyramide mit einer darin versteckten Kamera. Die übrigen Monitore und die übrigen Monitorattrappen waren im Treppenhaus und in den Ausstellungsräumen an den Wänden aufgehängt oder auf Postamenten platziert.

Das vorproduzierte Videostück lief auf zwei Abspielgeräten in einem Nebenraum im dritten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Stockwerk und wurde auf den ersten beiden Monitoren gezeigt, die sich oben im Treppenhaus befanden. Sie wurden von der ersten Kamera erfasst. Deren Bild erschien auf einem Monitor im Ausstellungsraum des zweiten Stocks. Dieser wurde wiederum von der dritten Kamera (der mit der Spielzeugpistole) erfasst und an einen Monitor im Treppenhaus weitergeleitet. Dieser befand sich im Blickfeld der hängenden Doppelkamera und wurde somit auf je einem Monitor im dritten und im zweiten Stock sichtbar etc. Die Anordnung war in diesem Fall weniger ein Kreislauf von Bildern, da der Kreis nicht ganz geschlossen wurde, sondern vielmehr ein verzweigtes Netz.

Einer der Gründe für die ausführliche Beschreibung der CC-Videoinstallation „Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle“ ist der Modellcharakter, den sie unter den „Überwachungsinstallationen“ einnimmt. Dieter Froese vereinigte darin in einer unaufdringlichen Art und Weise die wichtigsten formalen Elemente der sich inhaltlich mit Überwachung im weitesten Sinne beschäftigenden künstlerischen Arbeiten und griff somit auf die eigenen, in den neunziger Jahren wieder aufgenommenen Lösungen voraus. Dem CC-Videokameraschwenk, wie oben gezeigt bereits in den Installationen von Michael Snow, Steina Vasulka oder auch Jacques Lizène und Jud Yalkut in anderen Kontexten eingesetzt, verlieh Dieter Froese eine zusätzliche Bedeutung: Durch die Militärikonographie und den ausgiebigen Einsatz von getarnten sowie eindeutig exponierten Überwachungskameras/-Monitoren oder ihren „Dummys“, einschließlich unterschiedlichster irreführender Anzeichen für ihre „Echtheit“ oder „Falschheit“ (z. B. der Einsatz einer sehr echt wirkenden, mit leuchtendem Lichtsignal ausgestatteten „CC-Videokamera“), durchforschte der Künstler ein ganzes Spektrum von Ambivalenzen beim Einsatz der entsprechenden Technologie (vgl. auch die CC-Videoinstallation „Status Quo“, 1985, Beschreibung im Materialteil/DVD). Diese Ambivalenzen zielen auf und erreichen die hinter den Klischees, Befürchtungen und der Paranoia wirksamen psychologischen Mechanismen und machen auch in dieser Hinsicht die von Dieter Froese konzipierten Überwachungsinstallationen der achtziger Jahre zu direkten Vorläufern von aufwendigen Videoinstallationen von Tony Oursler und Julia Scher.

Die flexible ortsspezifische Konzeption, der Einsatz der Überwachungstechnologie und ihrer Embleme gehören ebenso zum Grundrepertoire Froeses.

Die Herstellung und Verwendung der handgefertigten Kamera aus Ton lässt auch die Querverbindung zu der von Roland Baladi angefertigten Videokamera aus Marmor zu, vor allem im Hinblick auf die von Froese mitreflektierten, hintergründigen Fragen zur Rolle und Bedeutung des Künstlers und der Kunst in der Gesellschaft.

Explizit gestellt wurden diese Fragen in einer für das Whitney Museum in New York konzipierten, aber aufgrund eines ungünstigen Geflechtes von Koinzidenzen nicht ausgeführten CC-Videoinstallation mit dem Titel „Hear-Say (Hören-Sagen)“ von 1988 (vgl. diese und weitere Einzelbeschreibungen im Materialteil/DVD).

Der 1941 in Brooklyn geborene Bill Beirne weist in vielerlei Hinsicht eine der von Dieter Froese verwandten künstlerischen Haltung und Sensibilität auf. Seine arbeits- und zeitintensiven Kunstprojekte beschäftigen sich in der Regel mit den unsichtbaren Schnittstellen zwischen dem

öffentlichen und privaten Raum. Meistens ortsspezifisch konzipiert, bieten sie eine aufwendige Kontextanalyse topologischer, sozialer und auch historischer Natur. Die Kunsterfahrung des psychologisch wie physisch einbezogenen und geforderten Publikums erweist sich so als Bestandteil eines kontinuierlichen Lernprozesses, verstanden als Austausch von Erfahrungswerten jenseits einseitiger Datenaufnahme und Wiedergabe.

Zwischen 1969 und 1973 realisierte Beirne so genannte „Pedestrian Blocades“ auf den Straßen von New York, verschiedene Arten von Barrieren, welche als physische – jedoch oft als Status quo hingegenommene – Hindernisse in den gewohnte Menschen- und Warenverkehr „eingeschleust“ wurden.

Im Juni 1975 führte Bill Beirne in New York eine viertägige Straßenperformance aus, in welcher der täglich fünf Stunden reglos verharrende Künstler selbst zu einem unsichtbar gewordenen „Artefakt“, Bestandteil des Straßenbildes bzw. -prozesses mutierte: Aus einem Ausstellungsraum konnte das Publikum aus einer bestimmter Ecke und einem spitzen Winkel den auf der Straße „exponierten“ Künstler observieren, der die Verbindung zwischen dem offiziellen Ausstellungsort und dem öffentlichen Raum auch mit seinem Starren in Richtung des entsprechenden Fensters der Galerie virtuell etablierte (vgl. „Guardian Angel“ [2001] von D. Rokeby).

Eine weitere Straßenaktion führte Bill Beirne 1976 in Form einer im Kabelfernsehen simultan übertragenen Videoperformance mit dem Titel „Cross Reference“ durch, in welcher der öffentliche Raum – der Künstler-Performer und die ausgewählten Passanten – für eine Woche zur medialen „Hyperöffentlichkeit“ exponiert wurden (vgl. Mella 1994). Inspiriert wurde die LivePerformance durch das Projekt „Cable SoHo“ (vgl. Jaime Davidovich) und die bereits durchgeführten, vergleichbaren Arbeiten von Douglas Davis.

Mit seinen ca. 70 „Architekturzeichnungen“ im Sinne von Zeichnungen *auf* bzw. *emphinerhalb* der Architektur präsentierte Beirne anschließend im P.S. 1 in New York („On Being Observed“, 01.05–27.05.1977) ein weiteres blickwinkelabhängiges „Raumerfassungskonzept“, das in Form von CC-Videoinstallationen u. a. bei Peter Weibel beobachtet werden konnte und in der darauf folgenden Dekade insbesondere auch bei Buky Schwartz (ISR) oder Carles Pujol (ESP) ausgeprägt zum Ausdruck gebracht werden sollte.

Seine erste CC-Videoinstallation mit dem Titel „Rumor & Innuendo“ realisierte Beirne 1979 als ortsspezifisches Projekt im Whitney Museum of American Art in New York:

Vier CC-Videokameras und vier Mikrofone wurden in sechs öffentlichen, aber für die aktuelle Ausstellung nicht genutzten Museumsräumen zwischen dem Erdgeschoss und der vierten Etage verteilt (Restaurant, Empfangsraum, zwei Büroräume von Kuratoren, Garderobebereich, Telefonkabinen, ein Treppenbereich) bzw. wenn bereits vorhanden, für die Installation umfunktioniert und dem Publikum somit visuell oder auditiv zugänglich gemacht.

Die entsprechenden LiveVideo- und -Audioaufnahmen wurden auf vier nebeneinander auf Sockeln gestellten Monitoren und Lautsprechern wiedergegeben, die sich im Ausstellungsbereich in der dritten Museumsetage befanden.

Im Laufe der dazugehörigen Gruppenausstellung wurden außerdem mehrere Darsteller engagiert und mit Journalistenpässen ausgestattet, so dass sie zu jeder Zeit die Ausstellung besuchen und kurze Performances anhand ihrer Besucherbeobachtungen (z. B. die Nachstellung oder Karikierung ihrer Gesten etc.) in den überwachten Räumen ausführen konnten.⁴⁸²

Auch wenn die Installation zwei große Blaudrucke/Entwürfe des Museums, auf denen die

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Orte und Parameter aller verwendeten audiovisuellen Überwachungsquellen zu finden waren, sowie einen Text über das Gesamtstück einschließlich der Performances beinhaltete, offenbarte die erste CC-Videoinstallation von Bill Beirne die auch in seinen früheren Projekten wirksame subtile Annäherung an das Objekt/Subjekt der künstlerischen Analyse (vgl. Mella 1993): Nicht zuletzt aufgrund der „Verkehrung“ der Überwachungssituation, in der die ansonsten Überwachten den „Überblick über das Geschehen“ bekamen, zeigten sich die entsprechenden Räume/Geschehnisse nicht nur in ihrer audiovisuellen Form, sondern vor allem auch als semiotische und psychologische Träger der bestimmten symbolischen Ordnung. Die vom Künstler angestrebte Verwischung der Grenzen zwischen der realen und „gespielten“ Aktivität trug offenbar zur dafür erforderlichen Sensibilisierung bei (Hanhardt 1979; über die in den neunziger Jahren realisierten CC-Videoinstallationen von Bill Beirne wird im kommenden Kapitel die Rede sein).

Der Umstand, dass die beschriebene CC-Videoinstallation in einer Museumsinstitution ausgestellt wurde, verdient schon im Hinblick auf den eher geringen Stellenwert der entstehenden Medienkunst in den Museen der siebziger Jahre eine Erwähnung. Die Tatsache, dass es sich dabei um die erste Ausstellung eines großen New Yorker Museums handelte, die sich gänzlich den Video- und Filminstallationen widmete⁴⁸³, erfordert an dieser Stelle besondere Berücksichtigung:

Der Kurator der Ausstellung „Re-Visions: Projects and Proposals in Film and Video“ und Leiter der Film- und Videoabteilung des Whitney-Museums John Hanhardt entschied sich dazu, drei Film- und drei CC-Videoinstallationen einander gegenüberzustellen und das „issue of representation“ (ebd.) unter zwei medienspezifischen und auch ortsspezifischen Aspekten zu untersuchen.⁴⁸⁴

Die ansonsten ausschließlich in der Galerie im zweiten Stock des Whitney-Museums stattfindenden Film- und Videopräsentationen traten zu diesem Anlass erstmalig aus der von den traditionellen Kunstformen auch räumlich getrennten Abteilung heraus. Im Vergleich zur oben angesprochenen, auch von beteiligten Künstlern kritisierten „Gettoisierung“ der Videoarbeiten in der Gruppenausstellung in der Tate Gallery in London 1976 („The Video Show“) und im Hinblick auf die spätestens mit der 1984 im Stedelijk Museum in Amsterdam organisierten großen Ausstellung „Luminous Image“ errungene „Salonfähigkeit“ für die Video- bzw. Medieninstallationen kann die Whitney-Ausstellung von 1979 als einer der wichtigen Schritte auf dem Weg zur institutionellen Anerkennung der Medienkunst im institutionellen Kontext bewertet werden. Ob diese Schritte zur Neutralisierung früherer (medien-)kritischer künstlerischer Ansätze in einer Atmosphäre der großen Rückkehr des gemalten Bildes in die Kunstgalerien und Museen beigetragen haben, kann jedoch nicht eindeutig beantwortet werden. Eine vernichtende Kritik an der Ausstellung „Re-Visions: Projects and Proposals in Film and Video“ im Whitney Museum kam vom Kunsthistoriker Jonathan Crary:

“The catch phrase here is ‘within the work itself’, for the show could have been titled ‘Formalist Film and Video’. The result was an assemblage of work that for the most part was curiously devoid of intensity or risk [...] Bill Beirne’s Rumor & Innuendo seemed out of place beside the other pieces in the exhibition” (Crary 1979).

Die Frage muss an dieser Stelle offen bleiben, wie die gewünschte Alternative zur Erfor-

schung interaktiver Potenziale von zeit-, raum- und kontextgreifenden Videoinstallationen im Sinne „intensiver“ und/oder „riskanten“ Gesten verstanden werden soll.

In der Whitney-Ausstellung wurde neben den Arbeiten von Bill Beirne und Buky Schwartz die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Cloud Music“ (1974–1979) von Robert Watts (1923–1989), David Behrman (1937) und Bob Diamond (1946) realisiert. Sie beinhaltete eine nach oben gerichtete Schwarz-Weiß-CC-Videokamera auf einem Stativ, die den Himmel aufnahm. Über einen Video-Analyzer (Bob Diamond), der auf die Veränderungen der Lichtverhältnisse reagierte, war die Kamera mit zwei Monitoren verbunden, die das LiveBild des Himmels wiedergaben. Der Video-Analyzer setzte die aufgefangenen Lichtveränderungen mit Hilfe eines elektronischen Audiosynthesizers (David Behrman) in Tonsequenzen um und gab die so interpretierten Eingangssignale über sechs angeschlossene Lautsprecher wieder.

Die auf diese Weise medial registrierten, fließenden, „offenbar“ aleatorischen, audiovisuellen Eindrücke eines natürlichen Vorgangs bieten sich zum Vergleich mit der oben bereits beschriebenen CC-Videoinstallation von Yoko Ono, „Sky TV“ an: In der Tat sind die Fluxus-Einflüsse hier keine Äußerlichkeit, sondern sie sind vor allem im künstlerischen Werdegang von Robert Watts begründet, der nicht nur die Verbindung mit seinen Fluxus-Zeitgenossen pflegte, sondern u. a. durch seine Lehrtätigkeit an der Rutgers University in New Jersey auch auf die jüngere Generation einen entsprechenden Einfluss nahm.⁴⁸⁵ Watts:

“Since 1965 clouds, sounds, indeed the whole phenomenology of the natural environment has pervaded most aspects of my work. This present work has been evolving since 1966 when at Rutgers University we made some experiments with a sound device that reacted to changing light intensity on a movie screen. At that time, I saw applications to my interest in clouds and the changing light of the sky. Early experiments showed possibilities but my hunch was that I should explore more sophisticated electronics, hopefully the missing miracle ingredient. My hunch proved correct” (Watts 1992, S. 152/3).

Der in den CC-Videoinstallationen von Dieter Froese und Bill Beirne beobachtete Problemkomplex der Überwachung und – auch weiter gefasst – der Datenerfassung und Kontrolle wurde im Laufe der achtziger Jahre von mehreren Künstlern in Amerika und Europa parallel erforscht. Im vorigen Kapitel wurde mehrfach und in Bezug auf mehrere bedeutende Künstler die Ausnahmeposition angesprochen, die das Museum of Art in Syracuse, N.Y. seit der ersten Hälfte der siebziger Jahre für frühe (nicht nur) CC-Videoinstallationen gespielt hatte. Diese rege Aktivität wird sich auch in der Zeit fortsetzen, in der Richard Simmons, der Nachfolger von David Ross, die Position des „Videokurators“ übernahm.

Der Zugang von Antoni Muntadas kann trotz aller seiner Spezifika als Modell für eine entsprechende medienkritische Auseinandersetzung genommen werden.

Oben habe ich die künstlerischen Anfänge des inzwischen dauerhaft in New York lebenden spanischen Künstlers skizziert und meine Ausführung an dem Punkt unterbrochen, als seine Untersuchungen von Sinneswahrnehmungen und (künstlerischer) Subjektivität zunehmend

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

mit dem sozialkritischen Engagement in Fragen „objektiver“ politischer Gegebenheiten zu verschmelzen begannen. 1977/78 mündeten sie in dem von Muntadas geprägten Konzept der „critical subjectivity“ und seinen auf die „Medienermittlung“ konzentrierten Videoinstallationen der kommenden Dekade. Von den Kritikern früh anerkannt wurde Muntadas als

“one of few media artists who has focused his energy on an intellectual pursuit of ‘data’ which clarifies complex sets of circumstances in the world of media, in both its content and its forms [...] To achieve his goals as artist/catalyst for change, Muntadas often provokes the viewer to see beyond the ‘picture’ and take into consideration the context of the described, processed information [...] in order to identify what he terms ‘the invisible part of the image’ [...] Muntadas has become a chronicler of the nature of the issue, narrating the position of the viewer while at the same time participating actively by presenting the social and political questions through the eyes of an artist” (Huffman 1985, S. 3/5).

In seinen Medieninformationsanalysen („media and information analyst“, Muntadas 1979) wandte sich Muntadas hauptsächlich den zentralen Schnittstellen zwischen öffentlichem und privatem (Medien-) Raum zu. Zu den erfolgreichsten Umsetzungsstrategien gehörte zweifellos die Konzipierung und Ausführung von zeit- und raumspezifischen CC-Videoinstallationen. Mit der Installation „Bars“ inszenierte Muntadas 1977 im Everson Museum of Art in Syracuse, N.Y. eine ortsspezifische Arbeit, in der die beiden nebeneinander aufgestellten Monitore zwei „vergitterte“ Situationen übertrugen: Der eine Bildschirm zeigte die zeitgleiche Aufnahme eines Vogels im Käfig (innerhalb des Museums), der andere den Blick auf die Straße vor einem Büro des Museums aus. Die simple Gegenüberstellung des Innen- und Außenraums und der dazugehörigen „subjektiven“ und „objektiven“ Sichtweisen generierte durch die gezielte mediale Einschränkung auf bestimmte Realitätsausschnitte nicht nur einen Kommentar zur Ambivalenz der (medialen) Beobachtung, sondern auch eine „Randbemerkung“ über das Verhältnis zwischen der betreffenden Ausstellungsinstitution und dem Ausstellungskünstler.

Die CC-Videoinstallation „Between the Lines“ von 1979 brachte die Erfahrung der medialen Einschränkung, Verzerrung bzw. „Interpretation“ mit formal einfachen wie einprägsamen Mitteln auf den Punkt: In einer für den Besucher unzugänglichen und nach oben offenen weißen Box stand auf halber Höhe ein Monitor, der von vier verschiedenen Kameras gleichzeitig observiert wurde. Diese waren je auf eine Ecke des Bildschirms gerichtet und leiteten ihre Signale an die Monitore einer für das Publikum zugänglichen Videowand außerhalb der Box weiter. Die Anordnung der Monitore in der Wand entsprach den Ecken des aufgenommenen Monitors, so dass der Betrachter hier vor einem aus vier Teilen zusammengesetzten Bild stand, das unvollständig einen unsichtbaren Bildschirm rekonstruierte. Auf dem versteckten Monitor erschien das Schriftbild „Between the Lines“, welches der Betrachter in vier Teile aufgebrochen an der Videowand beobachten konnte. Neben vorher aufgenommenem Material liefen auf dem versteckten Monitor auch Tagessendungen.

Der Besucher hatte keine Anhaltspunkte zu entscheiden, ob das ihm dargebotene Bildmaterial vorher aufgenommen wurde oder ob es Liveaufnahmen waren. Ein durch ausgelassene Informationen erzeugtes Kreuz als „Informationsleerstelle“ oder „blinder Fleck“ begünstigte dabei die Erweiterung von „Leseweisen“:

“Cross divided the video image into positive and negative space [...] it was a much more subtle cross of limited information [...] the dichotomy here was between faith and information” (Mendel 1982).

Die „Medienlektüre“ von Antoni Muntadas richtet sich auf die im Hintergrund wirksamen unsichtbaren Mechanismen, ähnlich wie die Feedback-Demonstrationen von Juan Downey die Erfassung der „Energie“ zum Ziel hatten, die sich „offensichtlich“ hinter den steril wirkenden kubischen Formen seiner frühen elektronischen Skulpturen verbarg (vgl. J. Downey, u. a. „Energy Beyond These Walls“).

Von einem aufklärerischen Impetus des Künstlers zeugt die im Katalog der 1979 in der Vancouver Art Gallery stattgefundenen Ausstellung „Muntadas“ – „Personal/Public Information“ abgedruckte Kritikerinterpretation:

“An ongoing discourse within the context of Information Theory on the nature of ‘subjective’ response and the myth of ‘objectivity’ which dominates both the mass media’s perception of its own role (especially in relation to news broadcasting) and also the public’s understanding of the nature of the information it receives”.⁴⁸⁶

In „The Kitchen“ in New York stellte Muntadas 1981 eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Personal/Public“ aus, welche der vorangegangenen in ihrer formalen Schlichtheit und ihrem inhaltlichen Nachdruck kaum nachstand (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD): Diese und ähnliche Gegenüberstellungen des Realen und („Massen-“)Medialen in all ihren potenziellen Erscheinungsformen und kategorialen Bestimmungen können als die Apotheose einer konsequenten künstlerischen Entwicklung hin zur medienkritischen Medienkunst angesehen werden.

Die CC-Videoinstallationen „Quarto do fundo“ von 1987 und „Passatges“ von 1988 sind weitere Beispiele einer sich an der Schnittstelle zwischen Machtereignissen und kulturellen Erscheinungsformen schärfenden Kunstposition, welche ihr paradoxes „heterotopisches Topos“ (vgl. Foucault 1997 [1966] und Kacunko 2001b) innerhalb und außerhalb des Kunstsystems ertragen muss, wenn sie sich dem Zynismusverdacht entziehen will. Einer der guten Kenner des Œuvre von Antoni Muntadas, Antoni Mercader, verbindet den „atopischen“ – der mediumspezifischen Einsetzung des bevorzugten elektronischen Mediums durchaus kongruenten – Charakter von Muntadas’ Kunst mit seiner eigenen kulturellen Zwischenposition:

“I personally tend to think of Muntadas as a creator bound up in an ongoing displacement, a nomad artist who, from his privileged viewpoint, takes on the challenges of globalisation but is neither indifferent nor defenceless to it. He therefore does not limit himself to any particular national identity [...] as though he set himself as transnational and local, as though he set himself up on the shifting boundary between uprooting and involvement, between ‘outsidedness’ (M. Bakhtin) and ‘multicentredness’ (Lucy R. Lippard), that extension most closely attached to the sense of place in the abusive notion of multiculturalism” (Mercader 1998/1996, S. 14/178).

Das (nicht nur) in seinen CC-Videoinstallationen offenbarte – oft ambivalente und immer beobachterabhängige, subjektive – Abhängigkeitsverhältnis der Information von der Zusam-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

mensetzung der ihr innewohnenden Daten überträgt sich auf Muntadas' künstlerische Methode („I don't think in one piece, but in the discourse between pieces“ [in: Mendel 1982]), die, getragen von einem früh ausgebildeten, objektverweigernden und prozessorientierten künstlerischen Ethos, auf ebensolche Art und Weise die persönlichsten Identitätsfragen aufgreift.

In Kalifornien – sowohl in der nördlichen San Francisco Bay Area als auch im südlichen Gebiet in und um Los Angeles – kam es im Laufe der sechziger und insbesondere siebziger Jahre zur Ausbildung einer starken konzeptuellen Kunstszene. In ihrem Umfeld entstanden die ersten anhaltenden Impulse im Bereich der Medienkunst.

Peter D'Agostino (geb. 1945 in New York) setzte nach seinem ersten Kunststudium an der Accademia di Belle Arti in Neapel und der School of Visual Arts in New York ab 1968 seine künstlerische Ausbildung am San Francisco Art Institute fort und studierte darüber hinaus visuelle Anthropologie an der San Francisco State University.

Bevor er nach einer knappen Dekade Kalifornien 1977 wieder verließ, konzipierte und realisierte der junge Künstler dort eine Reihe von konzeptuellen Projekten, die jedoch nur bedingt vom spezifischen Konzeptualismus der Bay Area geprägt waren (Foley [Hrsg.] 1979, S. 117): Sein semiotisches Interesse an den inhärenten Metastrukturen der filmischen „Sprachen“ verband D'Agostino mit Analysen orts- und zeitspezifisch mediatisierter Gesellschaftsstrukturen, insbesondere auch im Hinblick auf ihre Demystifikation durch die Ausarbeitung partizipativer Kommunikationsmodelle:

“It's those blank TV and movie screens that interest me most [...] Conceived as models for deciphering visual languages, my work explores the interrelationship of photography, film, and video [...] Active participation is essential. However, each media or method has its own ideological implications [...] Demystification is the first step. What is two-way cable-TV? How does it work?” (D'Agostino o. Z.).

In dieser Hinsicht weist D'Agostinos künstlerischer Einsatz Parallelen zu jenem Muntadas' auf; die beiden Künstlern arbeiteten zusammen u. a. in einigen Telekommunikationsprojekten.⁴⁸⁷

Die Anfänge dieser Untersuchungen markiert die frühe Werkreihe „Displacements“, insbesondere „WALL I (Einstein's Birthday)“ von 1973, eine CC-Installation und -Performance, in der D'Agostino die Abschnitte des vorhandenen Raumes durch ihre mediale Entsprechung „verschieben“ bzw. „ersetzen“ ließ. „WALL II“ (1973) und „Overfeet, Overhead“ (1974) gehören zur gleichen Serie.

Zur gleichen Zeit begann D'Agostino eine Serie von auf Video dokumentierten Performances mit dem Titel „The Walk Series“⁴⁸⁸, die in Gestalt einer CC-Videoinstallation – „The Walk Series: Video Installation“ (1973/74) – als Eröffnungsinstallation des wichtigen Ausstellungsortes in 80 Langton Street in San Francisco 1975 vorgestellt wurde (vgl. Foley 1979). Die „objektive Abmessung“ von bestehenden urbanen und Landschaftsformationen innerhalb ihrer objektiven physischen Abgrenzungen (der Ozean, das Hinterlandgebirge Twin Peaks etc.), vollzogen durch den mit der Videokamera ausgestatteten Künstler, wurde als eine semiotische Untersuchung akustisch manipuliert und interpretiert.

Eine Synthese und Weiterentwicklung seiner (medien-)semiotischen Interessen (deutlich manifestiert in der Foto-Film-Video-Arbeit „Alpha, Trans, Chung“ von 1976/77) und seiner früheren umweltbezogenen Arbeiten kam im aufwendigen dreiteiligen Projekt D’Agostinos mit dem Titel „Comings and Goings“ (1977/78/79) deutlich zum Ausdruck:

Im ersten Teil, „PARIS (Metro)“, machte D’Agostino Filmaufnahmen von Überwachungsmonitoren in der Pariser Metro und stellte das ambivalente Verhältnis dieser visuellen Ebene zu der linguistischen – der Etymologie des französischen Wortes „Métro“ – heraus. Der zweite Teil, „San Francisco (BART)“, konzentrierte sich auf ein vergleichbares, ortsspezifisches Passagierbeförderungssystem in San Francisco⁴⁸⁹ und bestand aus einer Videoperformance bzw. „Installation in Motion“, welche an einem Samstag, am 15.07.1978, im fahrenden Zug stattfand.

Der dritte Teil, „Washington (METRO)“, wurde als eine öffentliche, ortsspezifische CC-Videoinstallation in der L’Enfant Plaza Station in Washington D.C. realisiert: Sie bestand aus drei über der Bahnplattform installierten Projektionsflächen, von denen die linke und zentrale ein Videoband mit den heutigen Besucherattraktionen am Kapitol bzw. einen kontinuierlich rollenden Text mit der ortsspezifischen Chronologie wichtiger Ereignisse zeigte. Der rechte Monitor übertrug schließlich die vom METRO-Überwachungssystem aufgenommenen Passagiere und Züge zwischen dem Flughafen und L’Enfant Plaza. Robert Atkins beschrieb die Installation als „examination of 18th century urban planning and the apparently eternal machinations of bureaucracy“ (Atkins 1982, S. 64) und unterstrich die jeweilige „Rekontextualisierung“ des „Ortes“ im Hinblick auf die Komplexität seiner historischen und geografischen „Schichten“ als den gemeinsamen Nenner des Gesamtprojektes „Coming and Going“.

Die von D’Agostino untersuchte und kontinuierlich zur Schau gestellte Dialektik von „objektiver“ und „subjektiver“ Erfahrung und „Struktur“ der Erfahrung kann außerdem in Bezug auf seine frühen Zen-Einflüsse „gelesen“ werden, um so mehr wenn man weiß, dass der amerikanische Künstler später sein Interesse an dem Werk des japanischen Künstler Takahiko Imura, seiner „Vidosemiotik“ und der „Ying/Yang“-Grundhaltung auch in veröffentlichten Essays unter Beweis gestellt hat (D’Agostino 2001 [1993], S. 46.). D’Agostino nahm außerdem in einigen Veröffentlichungen Stellung in Bezug auf die Besonderheiten und den Stellenwert von Videoinstallationen innerhalb des Kunstsystems:

“Indoor Installations have been prevalent on the New York art scene since at least the early 1970s [...] but for the most part installation artists have received little critical or curatorial support. There are, of course, reasons for this neglect. Installation works are not art objects in the traditional sense, so they cannot be defined, classified, or handled in the same way as paintings and sculptures [...] Indoor installations are, in short, mutations – and like all such aberrations, they only fit uneasily into the established structures of the Art Machine [...] some of the most intelligent, complex, and vanguard work in recent years has been done in this format [...] In the final analysis, the installation format is a language – a complex, multi-media language which has its own laws and limitations [...] What distinguishes video (and also film) installations from other installations is, of course, this combination of moving and stationary media [...] the viewer is automatically immersed in two, contrapuntal temporal systems: the relatively

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

unchanging experience of forms in equilibrium, and the dynamic, constantly changing imagery [...] Such a combination is, of course, nothing new to anyone living in our technological society: most of us are accustomed to sit in our favorite easy chair... In 'real' life, we are all constantly caught in two temporal systems [...] What makes video installations so compelling is the fact that they faithfully recreate this commonshared experience of contemporary life – an experience which most people take completely for granted, and perceive 'in a state of distraction', to quote Walter Benjamin" (D'Agostino 1983).

Einen ersten Überblick über die Vielfalt künstlerischer Ansätze zur Überwachungsproblematik, bezogen auf die relevanten (zeitgemäßen) politischen, gesellschaftlichen, psychologischen und anderen Problemkomplexe, gab die 1987 im LACE in Los Angeles organisierte Ausstellung „Surveillance“. Der Videobänder- und -installationsteil wurde von der Künstlerin Brenda Miller kuratiert (Lace 1987). Neben der oben ausführlich besprochenen CC-Videoinstallation von Dieter Froese zeigte u. a. Lewis Stein aus New York seine „Surveillance Series“ von 1984, während Richard Lowenberg (1946) aus Davis in Kalifornien sein permanentes, 1985 initiiertes Projekt „Information Revolutions“ vorstellte. Als Gemeindeaktivist sich in den alternativen Vernetzungssystemen engagierend, nahm Lowenberg insbesondere hinsichtlich seiner extensiven Erforschung von vorwiegend überwachungstechnisch verwendeten Visualisierungssystemen einige in den neunziger Jahren erneut kursierende künstlerische Ansätze vorweg, wie z. B. die Verwendung von extrem lichtempfindlichen Nachtüberwachungsgeräten (J. Crandall, P. Garrin/D. Rokeby etc. [Riddell 1997]; vgl. den Materialteil/DVD).

Louis Hock, der 1970 ein Psychologiestudium und 1973 ein Kunststudium an der School of the Art Institute of Chicago absolvierte, beteiligte sich an der LACE-Ausstellung mit der CC-Videoinstallation „For Your Protection“ (1983), die aus drei CC-Videokameras und 27 Monitoren bestand, und die sich wie einige darauf folgende Arbeiten des amerikanischen Künstlers auf die Überwachungsproblematik an der Grenze zu Mexiko konzentrierte. Hock:

“Working with 'outlawed' Mexicans, I observed the psychologically devastating effect of unrelenting surveillance. Actual encounters with the Border Patrol were infrequent, but the threat of their presence was oppressively ubiquitous [...] Beyond the general robbery of individual privacy, the real threat of surveillance lurks in the pregnant data bases, indiscriminately gathered, hidden from view, and selectively utilized [...] The video installation, For Your Own Protection, separates the witnesses and the victims of surveillance. It is an emblem of their relationship” (Hock 1987, S. 28).

An derselben Ausstellung nahm auch die in Los Angeles geborene Julia Scher (1954) teil, eine Künstlerin der damals aufkommenden Generation, die sich seit Mitte der achtziger Jahre mit ihrer nachhaltigen Beschäftigung mit der Überwachungsproblematik auch international stark profilieren konnte. Mit den bis heute über 30 realisierten CC-Videoinstallationen zur Datenerfassung und -kontrolle kann ihr Beitrag mit dem der Südkalifornier Sherrie Rabinowitz und Kit Galloway im Bereich der Telekommunikationskunst verglichen werden.

Ihren Weg von der Malerei bis zur Entscheidung, die eigene Arbeit mit den Überwachungskameras aufzunehmen, beschrieb die Künstlerin plastisch mit folgenden Worten:

“Oddly, I was drawn into closed circuit ... via ... trying out different images/techniques to create scary/foreboding/ominous landscapes ... my own landscape painting in the mid 1980’s began to develop an image around the ‘target torso’ or so I called them at the time. they looked ... uncannily like bodies trapped or seen by a surveillance camera and shown on a monitor screen. this was the beginning for me ... it was during this time period that I was researching war tactics in central america ... looking at target shooting ranges ... photos by war photographers ... I began researching how people were caught in gun sites, etc. ... and got into WW2 stuff. I was interested in failed bombing runs to germany, how the americans flew over beautiful landscapes and didn’t land bombs rite ... so the americans worked on attaching closed circuit cameras to the bombs, to make sure they hit their targets ... so disgusting I was intrigued ... cameras to KILL ... this was totally exciting to me, these had been...PRIVATE IMAGES, HORRIBLE ... WATCHING THE BOMBS LAND ... I totally got into it and began working on my own closed circuits ... BUT WANTED TO OPEN THEM UP TO THE PUBLIC ... TO NOT MAKE THEM TO NOT KEEP THEM PRIVATE. THIS WAS THE BEGINNING” (Scher 2001).

Bereits in der ersten Phase ihrer künstlerischen Laufbahn kam es um 1985 zur Realisation von Gemälden, die sich z. B. mit der Überwachungsproblematik im East Village in New York beschäftigten (vgl. Abb./DVD).

Die erste ausgeführte CC-Videoinstallation von Julia Scher trug den Namen „Softly Tapping The Wires“ und wurde im Juni 1986 in der Medium West Gallery in Minneapolis, MN ausgestellt, ermöglicht durch eine großzügige Spende einer wachsenden Firma, bei deren Inhaber die Künstlerin nach geschickter Überzeugungsarbeit eine entsprechende „Zweckentfremdung“ dort vorhandener Überwachungsgeräte erwirkt hatte.⁴⁹⁰

Die Installation setzte sich aus mehreren Monitoren und sechs CC-Videokameras zusammen, die innerhalb und außerhalb der Galerie positioniert wurden. Die gesamte Galerie sowie die Treppe, zusammen eine Fläche von ungefähr 2.500 Quadratfuß, waren somit unter Beobachtung gestellt. Einer der Monitore, ein Hitachi-Memory-Vision-Gerät, ließ auch Stillbildfotografie zu und ermöglichte es den Besuchern, durch einen Knopfdruck ihr eigenes Bild „anzuhalten“ und zu verhindern in den Überwachungsmechanismus aufgenommen zu werden. Scher:

“The idea was to USE CLOSED CIRCUIT TO UNDO CLOSED CIRCUITS OF CONTROL people during the show could make their own image stop, hold it from being recorded into the surveillance mechanism by pressing a button on the (then state of the art) bubble memory, video field still. so, people could freeze their image rite out of the system. it was an amazing view then, stopping the slowly switching surveillance views and putting it into the hands of the viewed” (ebd.).

In den darauf folgenden Ereignissen weitete sich die kaum noch auflösbare Verquickung von Mitteln und Zwecken in den künstlerischen und privaten Interessen der Künstlerin aus; die künstlerische Strategie schien in eine Wechselbeziehung mit dem wirtschaftlichen Kalkül

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

getreten zu sein, sich in einer durchgreifenden Ambivalenz manifestierend, einer Ambivalenz der öffentlich subversiven Eingriffe auf die repressiven gesellschaftlichen Strukturen und der Faszination und erotischen Ausstrahlung ihres Stellvertreters, der Überwachungstechnologie. Julia Scher gründete ihre eigene CCTV Firma „SAFE & SECURE PRODUCTIONS“, und später wurde sie in New York zum ersten weiblichen Mitglied der Metropolitan Burglar and Fire Alarm Association, als „class 1 certified installer of low power closed circuit systems“ (ebd.).

Die im Rahmen der „Surveillance“-Ausstellung im LACE in Los Angeles 1987 realisierte CC-Videoinstallation „Personal Reception Area“ (P.R.A.) setzte Scher ortsspezifisch ein, indem sie ein Warnungsgebiet im Eingangsbereich der Galerie implementierte. Das 9 x 12 inch große Banner auf der Fassade zeigte zwei mit schwarzen Kreuzen markierte menschliche Torsi, auf die vier Lampen, zwei Überwachungskameras sowie eine Alarmglocke montiert worden waren. Der Besucher durchlief an der Außenseite des Eingangs unsichtbar projizierte Infrarotstrahlen, die den Tonalarm auslösten und die Lichter zum Blitzen brachten.

Den 1987/88 realisierten CC-Videoinstallationen „Recovery Agent“ (R.A.), „Public Travel Area“ und „Egress Area“ (E.A.) folgte eine aus knapp 50 Installationen bestehende, 1988 begonnene Werkgruppe mit dem Sammeltitle „Security by Julia“.

„Security by Julia I“ (1988) beinhaltete die einmonatige Überwachung eines Kinos und seiner Besucher, während „Security by Julia II“ (1988) aus einer 180°-Verdrehung der üblichen Überwachungssituation des ArtistsX Space in New York bestand:

Die vordere Galerie war in zwei verschiedene, jedoch miteinander verbundene Bereiche aufgeteilt. Auf der einen Seite wurden eine Reihe kleiner Videomonitore und eine CC-Videokamera installiert, darunter eine „Sicherheitsbeamtin“ in der „Security by Julia“-Uniform an einem Schreibtisch. Die Monitore zeigen LiveBilder der verteilten Überwachungskameras und vorher aufgenommenes Material, darunter eine Serie von inszenierten Ereignissen – z. B. einen Wachmann, der einen Eindringling an verschiedenen Plätzen der Galerie und in den Büroräumen jagt (Decter 1989).

Auch wenn diese und darauf folgende Arbeiten – 1989 realisierte Julia Scher drei weitere CC-Videoinstallationen, „Security by Julia IV–VI“ – durchaus von allgemeiner Mediensensibilität, kritischer Haltung und dem ortsspezifischen Einsatz eines Dieter Froese oder Bill Beirne geprägt waren, weisen die CC-Videoinstallationen und die Arbeit von Julia Scher insgesamt die bis dahin nicht da gewesene Qualität eines polyfokalen „Frontalangriffs“ auf;

“the idea of agency, of parallel activity, of breaking the closed circuit for the subject of surveillance has always been the goal” (ebd.).

Insbesondere in den neunziger Jahren wird der vielseitige und komplexe künstlerisch-strategische Einsatz von Julia Scher durch zahlreiche CC-Videoinstallationen und andere Arbeiten deutlich zum Ausdruck kommen. Ein Zusammenspiel von Humor und Bedrohung, Erotik und Ethik sowie des subversiven „Eingriffs von innen“ mit der charakteristisch vermeintlichen „Leichtigkeit“ und „Beiläufigkeit“ in den Werken von Julia Scher wird im folgenden Kapitel noch anzusprechen sein.

Das Hauptinteresse von Nina Sobell liegt der eigenen Angabe der Künstlerin zufolge

“not within creating mythological or fantasy realms; rather, I am concerned with depicting notions of truth and rendering previously unperceived invisible phenomena visible, while drawing attention to the subtle nuances of communication and perception” (Sobell 2002).

Aus diesem künstlerischen Interesse heraus und neben der Einbeziehung der audiovisuellen CC-Videoübertragung machte sich die amerikanische Künstlerin sehr früh auch der Möglichkeiten des Bio- bzw. Neurofeedback zunutze und in dieser Hinsicht zählt sie zu den künstlerischen Pionieren in diesem Gebiet (Sobell URL). Auch die für Nina Sobell charakteristische, bereits seit den siebziger Jahren voneinander untrennbare „künstlerische“ und „wissenschaftliche“ Vorgehensweise bekam insbesondere in den neunziger Jahren im Kontext der Medienkunst eine der „Allgemeinstellen“.

Für Nina Sobell wurde CC-Video seit 1972/73 zum Mittel der Erforschung verschiedener Aspekte menschlicher Interaktion, die in den Arbeiten wie „Camera as audience only performances wathing monitor“ demonstriert wurde. Seitdem und infolge der entsprechenden Erfahrungen und Resultate fokussierte die Künstlerin ihre Aufmerksamkeit immer stärker auf die (Re-)Präsentation von unbewussten Kommunikationsebenen, was schließlich zu den Biofeedback/„brainwave“-Installationen geführt hat.

“While I was working with video, manipulating time technologically, creating experiences using timedelay and closed circuit video, I started thinking about how I was using my mind to think about things. I asked myself, How could I connect what’s going on in my mind, through video, since I think of myself as an electronic medium, How can I marry that nature of the electronic media to best express what it is that I am doing? If I am making art, communicating ideas to the world, and the world is other people, how can I use the medium of video in time and space to express the communication that’s going on in my mind with somebody else’s mind and have it be evident on the monitor?” (Sobell URL)

1974 entstand das erste CC-Video- und Brainwave-Projekt von Nina Sobell mit dem Namen „BrainWaveDrawing LA“, in dem die Künstlerin ihre eigene Rolle als eine der „Kartographin“ beschrieb, die sich letztendlich in der Visualisierung der vorgeführten „voyage through the mind“ manifestierte.

Der darauf folgende Projekt mit dem Titel „Video Telemetry Environment“ von 1975 schloss – auch als eine CC-Videoinstallation – die Mitwirkung von Besuchern im Contemporary Arts Museum in Houston, Texas mit ein: in einem Wohnzimmer-Environment mit Couch, Tisch, Fernsehgeräten und Videoprojektion. Auf dem Fernsehmonitor konnten die Menschengesichter, übereinander gelagert mit den Lissajous-Mustern-ähnlichen „brain wave“-Zeichnungen, beobachtet und auch von den Besuchern mit Hilfe der Fernbedienung manipuliert und kontrolliert werden. Sobell:

“This was a very important interactive concept for me, even at the neuropsychology lab. Giving people an active part in learning how to use the technology; to demystify the technology, so that they could utilize it, and to understand what they were creating together for themselves was very important to me. Having

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

them see the use of the television screen as an active rather than passive, non-goal oriented viewing experience, where they could choose what and how an image appeared on the screen was as equally important" (Sobell URL).

Viel später, 1992, realisierte Sobell eine weitere „Brain Wave Drawing“-Installation, in der die Kommunikation von zwei Menschen in einer Galerie in South Bronx via CC-Videokamera auf einen Monitor auf der Fensterfront übertragen wurde, so dass die Straßenpassanten das Geschehen verfolgen konnten. Der Innen- und Außenraum – im architektonischen wie zerebralen Sinne – wurden hier als physikalische Grenzen und Schnittstellen erstmals von der Künstlerin zusammengefügt, und sie wurden bald mit der Verfügbarkeit des Internet auch in die entsprechend basierten Telekommunikationsprojekte integriert.

Die interaktive Einbeziehung des Publikums durch die CC-Videoinstallationen an den Schnittstellen zwischen dem öffentlichen und halböffentlichen Außen- und Innenraum (z. B. einer Galerie) avancierte zum Hauptthema einer Werkgruppe, die mit „Videophone Voyeur“ bzw. „Videophone Voyeur Triptych London“ (1977) begann und mit der CC-Videoperformance „In the Window/Out the Window LA“ (1980) sowie „Six Moving Cameras, Six Converging Views, NY Triptych I“ (1981) und „Six Moving Cameras, Six Converging Views, LA Triptych II“ (1982) weiterentwickelt wurde (vgl. ebd. und Materialteil/DVD).

Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen

Fried, Barry, Labat, Paik, Robbins, Lucier, Davidovich, Birnbaum, Graham, Schwartz, Sanborn, Royston, Hill, Torres, Feingold, Emshwiller, Sweeney

Eine Abweichung von einer derart expliziten Behandlung der Überwachungsproblematik zeigen die verwandten kontextbezogenen und oft ortsspezifischen Arbeiten von Bill Beirne, Antoni Muntadas oder Peter D'Agostino. Sie behandeln nicht nur durch den Einsatz von CC-Videoinstallationen die weiteren Möglichkeiten der „Feld-“ und „Systemforschung“ im institutionellen sowie medialen Bereich. Das ausgeweitete Einsatzspektrum kann weiterhin am spezifischen Zugang einiger Künstler Nordkaliforniens verfolgt werden:

Die San Francisco Bay Area ist seit den siebziger Jahren durch die dort lebenden Konzeptkünstler und zahlreiche Zentren der Aktivität amerikaweit und darüber hinaus bekannt geworden. Im Unterschied zu ihren New Yorker Pendants, die ihre konzeptuellen Ansätze in der Regel aus linguistischen und systemtheoretischen Überlegungen und Kontexten entwickelten, bildeten sich die individuellen „Handschriften“ der Konzeptkünstler in und um San Francisco eher auf der Basis eigener persönlicher Erfahrungen aus, in ihrem fortwährenden Austausch mit dem unmittelbaren Umfeld und Alltagsgeschehen. Die europäischen Einflüsse (Joseph Beuys) und die oft humorvolle und ikonoklastische Reaktion auf eigene künstlerische Traditionen der fünfziger und sechziger Jahre (Abstrakter Expressionismus) brachten zusätzliche Impulse für die Herausbildung eines äußerst fruchtbaren künstlerischen Umfeldes in Nordkalifornien mit seinen bedeutendsten Vertretern wie Tom Marioni alias Allan Fish, Paul Kos, Bonnie Sherk, Terry Fox, Howard Fried und anderen.

Die körperliche Anwesenheit der Künstler und die transmedialen Erweiterungen ihrer Präsenz waren die folgerichtigen Schritte, die dazu führten, dass einige der erwähnten Künstler zeitgleich zu den Pionieren der Video- und Medienkunst Kaliforniens geworden sind.

Oben erwähnt wurde die von Willoughby Sharp organisierte Ausstellung „Body Works“, die im von Tom Marioni 1970 eröffneten Museum of Conceptual Art (MOCA) in San Francisco stattgefunden hatte. Das Motto Marionis

“what I’m trying to do is make art that’s as close to real life as I can without its being real life” (Foley [Hrsg.] 1979, S. 33)

kann als stellvertretend für den Zielhorizont zahlreicher Aktionen dieser Zeit genannt werden, die in den Aktivitätszentren in und um San Francisco stattfanden.⁴⁹¹

Der künstlerische Beitrag von Howard Fried (geb. 1946) ist in diesem Zusammenhang – mit all seinen Besonderheiten – als charakteristisch anzusehen: Nach seiner Ausbildung an der Syracuse University (1964–1967) und am San Francisco Art Institute (1967–1968) führte der junge Künstler eine Folge von konzeptuellen Aktionen durch und beteiligte sich insbesondere Anfang der siebziger Jahre an zahlreichen Ausstellungen, in denen er die behavioristischen und psychologischen Aspekte der Kunstrezeption in den Fokus seiner künstlerischen Konzepte gestellt hatte (Fried 1973, 1979). Die (Re-)Kontextualisierung des Verhältnisses von Kunst und Leben war eine der Meta-Ebenen der frühen Überlegungen, die Fried in verschiedenen Formulierungen zur Sprache gebracht hatte: „Art is life out of context by declaration, or perhaps art is life out of context as declaration“ (Fried 1973, S. 32). Sein Verständnis von Kunst drückte Fried 1973 als „structures of irrationality with a high qualitative degree of some rational attributes incompletely arranged“ aus (ebd.).

Seine minutiös durchdachten Konzepte in „inkompletten Arrangements“ zeugen von dem hohen Stellenwert, den Fried den aleatorischen Komponenten seiner Arbeiten zuwies. Die frühen Durchführungen von „Spiel-Events“ mit mehreren Beteiligten und nach bestimmten, auf die Person des Künstlers zugeschnittenen Regeln, in denen die Menschen praktisch wie Versuchsobjekte eingesetzt wurden⁴⁹², können z. T. als pseudowissenschaftliche, am Rande der „Psychometrie“ geführte Experimente der „psychologic visualisation“ qualifiziert werden: künstlerische Experimente, deren „randomity as a property of observable cycles“ (ebd., S. 34) sich äußerlich in weit gehender Auflösung formaler und raumzeitlicher Strukturen und dem (un)voraussehbaren „offenen Ende“ manifestierte.

Frieds Performance „Forty Winks“ von 1972 kann formal als „umgekehrtes“ „Following Piece“ (1969) von Vito Acconci insofern angesehen werden, als der Künstler-Performer (nachdem er die Beteiligten darum gebeten hatte, ihm auf den Straßen von Berkeley zu folgen) jetzt die Rolle des Verfolgten, ebenso mit ungewissem Ausgang, annahm. „Inhaltlich“ ging es aber – wie in einigen anderen frühen Stücken von Fried – um eine Art Konfliktlösung, welche die „Mitspieler“ ohne fremde Hilfe und Einweisung in die Spielregel zu bewältigen hatten, so sollten sie z. B. den Zusammenhang erkennen und sich selbstständig aus der absurden Situation befreien, mit dem Endziel der Offenlegung von zugrunde liegenden psychologischen und soziologischen „Systemen“.

Howard Frieds Nähe zu den künstlerischen Ansätzen von Vito Acconci, Terry Fox oder Chris Burden ist deshalb, auch des Künstlers eigenen Angaben zufolge, nicht im Sinne des eigenen performativen Körpereinsatzes zu verstehen, sondern vor allem in der Formulierung bzw. Lösung der bestimmten psychologischen Situation (Fried, S. 2).

Nach der frühesten Phase des „approach-avoidance syndrome“ wandte sich Fried um 1972

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

dieser Art von „conflict resolution[s]“ zu, um später allmählich vollständig auf eigene Aufführungen zu verzichten:

“When you perform for an audience there’s a separation between the audience and the performance. I always wanted the audience to think of itself as being an element of the piece” (Fried 1979, S. 6/7).

Die Möglichkeiten der Einbeziehung des Publikums unter Anwendung von Mitteln der CC-Videoinstallation nutzte Fried lediglich in Konzeptionen dreier ortsspezifischer, auf Museums- bzw. Auditoriumssituationen bezogener Projekte.

1973 baute Fried seine erste CC-Videoinstallation mit dem Titel „Intraction“ im MOCA in San Francisco auf: Das Environment hatte die Form einer abgeschlossenen, ca. 3 x 4 x 4 m großen Box aus Holz und Sperrholz, in der eine kleine Kaffee-Party mit LiveMusik stattfand. Das sich außerhalb der Box befindende Publikum konnte durch die bestehenden Öffnungen das Geschehen innerhalb der Box verfolgen, während die ebenfalls außen postierten vier CC-Videokameras ausschließlich auf ein Sahnekännchen auf dem Tisch gerichtet waren und ihr aktuelles Bild auf mehrere Monitore außerhalb des abgeschlossenen Kastens übertrugen.

In einem für das Publikum nicht erreichbaren Raum kontrollierte der Künstler die LiveBilder von vier Kameras auf einer Viermonitorbank, und mit Hilfe eines Umschalters bestimmte er, welches Bild auf einem größeren Monitor im Ausstellungsraum zu sehen sein sollte; dabei sorgte er dafür, dass das Sahnekännchen immer im Bild blieb.

Ein vergleichbares Beispiel für das medienselektive Informationsangebot, in dem der „Rahmen“ zum „Kontext“ erklärt worden ist, erwähnte ich bereits im Zusammenhang mit einigen etwas später realisierten Arbeiten von Antoni Muntadas. Auf dieser Ebene kann sogar von einer grundsätzlichen Gemeinsamkeit bei dem spezifischen Einsatz von CC-Videoinstallationen gesprochen werden, von denen im Folgenden zahlreiche weitere Beispiele aufgeführt werden sollen.⁴⁹³ Im konkreten Fall ist jedoch die spezifische „Reorganisation“ bzw. „De-/ Rekontextualisierung“ des Ausstellungsortes, also auch die ortsspezifische „Einrahmung“ („framing“) signifikant, welche Howard Fried in ähnlicher, jedoch komplexerer und aufwendigerer Manier 1978 in seinem „The Museum Reaction Peace“ erneut realisiert hat.

In der ersten Version aus dem Everson Museum in Syracuse, N.Y. bestand die Installation aus zwei aneinander angrenzenden Kochnischen, welche durch Auspuffventilatoren verbunden worden waren und in denen zu den vorbestimmten Tageszeiten je einer von zwei zuständigen Museumsangestellten das Essen zubereitete. Der etablierte „Informationsfluss“ (Fried 1979, S. 17/18) in Form von Gerüchen funktionierte als übergreifender Kommunikationscode, sowohl zwischen den beiden Räumen und den ihnen zugewiesenen Museumsleuten als auch als (De-)Kontextualisierungshinweis für die Museumsbesucher, die die Videoaufnahmen der „Performance“ von Museumsleuten stets zu sehen bekamen. Die Arbeit funktionierte also auch als eine Art „psychological site-specific“-„Artefakt“, dessen wesentlicher „Inhalt“ im Hinweis auf seinen institutionellen Rahmen und in der Reaktion des Museumspublikums bestand.

Nach der Version aus dem University Art Museum in Berkeley (1983) realisierte Fried 1986 im Whitney Museum die dritte Version dieser Arbeit, die ihn dazu veranlasste, eine weitere CC-Videoversion zu konzipieren, welche jedoch nicht ausgeführt wurde (vgl. Abb./DVD).⁴⁹⁴

Das spätere dreiteilige Projekt Frieds mit dem Titel „Pattern Maker“ (1st, 2nd & 3rd historical situation) beinhaltetete zwar technisch keine CC-Videoelemente, ist jedoch aufschlussreich

für die Beobachtung der Arbeitsmethode des kalifornischen Künstlers, in der nach wie vor die psychologischen Aspekte der Publikumsbeteiligung und seiner Anwesenheit mit Hilfe von Film und Video die Ortsspezifika eines „theatralisch“ umgebauten Raumensembles auf ihre Funktionalität hin befragen.

„The 1st Historical Situation“ (mit einer akademischen Relation zur modernen Kunstgeschichte) fand ohne Vorankündigung in einer Schule in Banff statt: Eine Filmkamera nahm ca. jede Sekunde und den ganzen Tag über ein Bild des leeren, mit ordentlich gereihten Stühlen gefüllten Podiums auf; am nächsten Tag konnten diese Aufnahmen auf dem Monitor im Foyer betrachtet werden (nachdem der Film entwickelt und auf Video überspielt worden war). Erst nach dem ersten und insbesondere nach dem zweiten Tag wagten die Studenten und andere Besucher immer mehr „Angriffe“ auf die bestehende Stuhlordnung im Auditorium, bis letztendlich keine Stühle mehr dort geblieben waren.

Für die „2nd Historical Situation“ (mit einem Ort, der eine kommerzielle Relation zur modernen Kunstgeschichte hat) wurde ein schickes Hotel in Lake Louise gewählt, und für die „3rd Historical Situation“ (als Ort, der *kein* Verhältnis zur modernen Kunstgeschichte hat) besetzte der Künstler – wieder ohne jegliche Ankündigung – einen heruntergekommenen Saal im Gebäude eines Immobilienspekulanten.

Die Anspielung auf die traditionelle Theatersituation mit einem rigiden Verhältnis zwischen der Bühne und dem Auditorium einschließlich aller ortsspezifischen und „historiespezifischen“ Implikationen und Begleiterscheinungen machte noch einmal die wichtigsten Charakteristika von Frieds künstlerischer Vorgehensweise anschaulich, vor allem auch – *ex negativo* – die „Publikumsfrage“.⁴⁹⁵

Einen hohen Stellenwert der „Publikumsfrage“ repräsentierten auch die frühen CC-Videoinstallations- und -performanceprojekte der Ende der siebziger Jahre in San Francisco lebenden Künstlerin Judith Barry. Barry arbeitete als Tänzerin und studierte Architektur, Literatur- und Filmtheorie und entwickelte seitdem eine komplexe künstlerische Strategie, gebildet aus Wechselbeziehungen zwischen der medientechnologischen Determiniertheit sozialer, auch geschlechtsspezifischer Relationen und Möglichkeiten ihrer raumzeitlichen Einbeziehung in die narrativen Zusammenhänge. Die erstrebte Einbeziehung des Publikums in ihre Kunst-Arrangements reflektierte die Künstlerin eindeutig im Titel des unausgeführten Projektes „A Question of Audience“ von 1978: Dabei handelte sich um ein „Theatre Environment“, das darin bestand, am gleichen Ort in drei aufeinander folgenden Nächten drei unterschiedliche, immer experimenteller werdende Vorführungs- und Rezeptions- bzw. Interaktionsräume herzurichten.

Während Plan A (The theatre revisited) relativ konventionell gelöst war und dem Publikum durch den Einsatz eines CC-Videokamera- und -monitor-Equipments paralleles Verfolgen von realem und mediatisiertem theatralischem Geschehen ermöglichte, zeigte Plan B (Living Room) eine eher aufgelockerte räumliche Situation, in der das Publikum aktiver geworden ist und sich je nach Belieben auf einzelne Stationen verteilen konnte. Auf jeder „Bühne“ stand jetzt ein Monitor, der die Abläufe videografisch simultan zeigte.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Im Plan C (Tennis Match) waren schließlich der Raum und das Publikum durch eine Wand zweigeteilt; mit Hilfe von CC-Videokameras und -monitoren wurde eine telematische, kommunikative Situation hergestellt, wobei auf schauspielerische Darstellung vollkommen verzichtet wurde; die Mitwirkenden konnten frei entscheiden, wo sie ihren Platz einnehmen und wie sie sich am Ereignis beteiligen wollten.

Die von Barry zwischen 1977 und 1980 konzipierten und in San Francisco realisierten CC-Videoperformances „Cup/Couch“⁴⁹⁶, „Kaleidoscope“⁴⁹⁷ und „Sense Lines“⁴⁹⁸ untersuchten im Einzelnen die videospezifischen Möglichkeiten des „locating the spectator within the mise-en-scene of the performance space and utilizing live video feeds“ (Barry 2001). Die letzterwähnte Arbeit demonstrierte besonders deutlich das Interesse der Künstlerin, mehrere Sichtweisen derselben Situation zu präsentieren, in der Absicht, das ganze „System“ zu erfassen, und zwar unter bewusster Inkaufnahme von „widersprüchlichen Angaben“ – der von der Künstlerin als „diffuse awareness“ bezeichnete Prozess.

Im Fall von „Sense Lines“ nahmen CC-Videokameras zwei Ansichten der Straße aus dem Fenster des „Woman’s Building“ auf, in dem Barry eine Performance in Koordination mit den LiveStraßenbildern auf zwei großen Monitoren ausführte: Sie bestand darin, dass sie eine Anzahl von Bindfäden im Raum spannte, stimmte, und mit ihrer Hilfe und durch eigene Bewegungen eine Art musikalische Begleitung entstehen ließ.

Interessant erscheint diese klare Konzeption nicht nur im Rückblick auf die frühen „Video Theatre“-Environments in New York und die noch früheren Bühnenbildlösungen von Jacques Polieri, sondern auch im Zusammenhang mit den später entstandenen „Stage Sets“ von Dan Graham, mit dem Judith Barry bereits seit der gemeinsamen Zeit in Kalifornien in Verbindung stand.

Unter dem Titel „Simulcrum“ konzipierte Barry 1979 eine weitere nicht ausgeführte CC-Videoinstallation, in der das oben beschriebene „Theatre Environment“ zu einem „voll funktionsfähigen“ Kommunikationsenvironment ausgebaut wurde. Aus der Abbildung und der beigefügten Beschreibung wird ersichtlich, dass es sich um ein relativ kompliziertes, sich nur durch die aktive Erkundung des Raumes und sein konzeptionellfunktionelles Erfassen erschließendes heuristisches System handelt, dessen Zweck in der Bewusstwerdung der Möglichkeiten und auch potenziellen Gefahren eines realzeitbasierten und dennoch durchweg manipulierbaren (Re-)Präsentationssystems besteht, in dem das Spielkonzept und der Lernprozess direkt aufeinander bezogen werden (vgl. Abb. und die Beschreibung im Materialteil/DVD).

Tony Labat wurde 1951 in Kuba geboren. Als Fünfzehnjähriger wanderte er nach Florida aus und studierte Mitte der siebziger Jahre Malerei an der Universität in Miami, bevor er sich in Kalifornien niederließ und bis 1979 am San Francisco Art Institute Bildhauerei studierte. Die Ursprünge der starken sozialpolitischen und auch „realzeitlichen“ Ausrichtung von Labats künstlerischer Arbeit sah Howard Fried vor allem in den US-amerikanischen Einflüssen, wenn auch vorgeprägt durch die frühesten Erfahrungen in seiner kommunistischen Heimat:

“Although Labat’s childhood television included Fidel’s fantastic speeches of athletic duration, the latter’s politics anticipating the aesthetics of real time, it was

the american networks that inflected the foundation of his mature work” (Fried 1986, S. 36).

In seinen (Video-)Performances, Bändern und Installationen thematisierte Labat die durch eigene Erfahrungen und Beobachtungen gewonnenen Einsichten über

“the treatment of Others by dominant culture and the transformations undertaken by Others during process of acculturation” (Jan 1987, S. 49).

Die für die einen integrierend und für die anderen desintegrierend wirkenden „Massenmedien“ in seiner Wahlheimat hinterließen einen tiefen Eindruck auch auf die von Labat angewandten künstlerischen Strategien der Appropriation von bildhaften und symbolischen Elementen, des eigenen körperlichen und mentalen Einsatzes und ihre (De-)Kontextualisierung in den neu entstandenen narrativen Konstrukten.⁴⁹⁹ Die rituellen und „exorzistischen“ Grundelemente seiner frühen Performances können als Rebellionsakte eines gezielt „geschmacklosen“ ästhetischen Terrorismus gedeutet werden, was auch als ein vehementer Ausdruck der starken subkulturellen Szene San Franciscos Ende der siebziger Jahre gesehen wurde (McCormick 1987). Über die eigenen Performances (zu denen u. a. körperintensive Aktionen wie ein Boxkampf im Jahr 1981 gehörte) berichtete Labat:

„Am Anfang war es eine großartige Gelegenheit, schlechte Manieren auszuleben oder auszutreiben, die ich mir bei der Bildhauerei angewöhnt hatte.“ (Labat in: Sussman/Joselit o. J., S. 131)

Seine späten CC-Videoperformances vom Anfang der achtziger Jahre „Protection: Well Done“ und „Stunt“ thematisierten in anschaulicher Form des Künstlers eigene Außenseiterrolle durch seine physische Isolation, das „Verstecken“ auf dem Dach der Galerie oder auf einem Flaggenmast, in beiden Fällen live übertragen auf die Monitore im Ausstellungs- oder Klubraum (vgl. Abb./DVD).⁵⁰⁰ Die „Deplatzierung“, wie sie auch von Fried (und D’Agostino) thematisiert worden war, wurde bei Labat zur inhärenten Kritik an der „Struktur“ im Sinne der rezeptionstechnischen und darüber hinausgehenden Kontexte. In „Playing with Fire“ (1983) wurden die Galeriebesucher in den Konferenzraum des Hotels „Holiday Inn“ gebracht und in der Erwartung dort gelassen, dass etwas passieren würde.⁵⁰¹

Während seine erste CC-Videoinstallation „Fool’s Paradise“ (1985) noch verkürzt als eine relativ simple Gegenüberstellung einer live projizierten, übergroßen, glimmenden (kubanischen) Zigarre und Monitorbildern von ortsspezifischen Nahaufnahmen der Monumente aus Washington D.C. beschrieben werden kann, ist „Icarus: One in Hand“ (1986) eine komplexere und präzise konstruierte Arbeit, die bereits die wichtigsten ikonographischen und formalen Merkmale von Labats Installationen aufwies.

Die Installation umfasste zwei hintereinander liegende, durch einen Torbogen verbundene Räume. Ein Maschendraht durchzog den Torbogen und machte den hinteren Raum somit unzugänglich. Der ebenfalls gebogene Eingang zum vorderen Zimmer befand sich auf einer Achse mit dem versperrten Durchgang.

An der Stirnwand des hinteren Raumes, also am Ende der Längsachse, die sich vom Eingang des vorderen Raumes bis zu dieser Stirnwand zog, stand eine Frauenaktstatue aus Beton mit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

einer in beiden Händen getragenen Schale. Frontal, aus leichter Aufsicht, wurde die Statue von einer motorbetriebenen, von links nach rechts und zurück schwenkenden Überwachungskamera aufgenommen und auf einen Monitor im vorderen Raum übertragen, der mitten in einem aus Bruchstücken eines zerschlagenen Gipsreliefs (eine Darstellung von „Das letzte Abendmahl“ von Leonardo da Vinci) bestehenden Schutthaufen stand (Autor: Matias Jaramillo).

Bereits vom Eingang her konnte der Betrachter die reale und virtuelle Statue erblicken, samt der Vogelstange über ihrem Kopf, auf welcher bisweilen einige der hundert im hinteren Raum frei umherfliegenden Finken saßen. Die Anzahl der Finken sollte nach der Vorgabe des Künstlers mit jeder neuen Präsentation der Arbeit um 25 erhöht werden, was eine entsprechend höhere Konzentration der Vogelexkremente bewirken sollte. Nach der Interpretation von Howard Fried:

“The scatological development and general flightiness of the birds is reminiscent of a rosinous and vibrating visual passion unfettered by unreasonable analysis and the concomitant ordinary sounds made by the material of metaphor as in Duchamp’s ‘Assisted Readymade with Hidden Noise’ of 1916” (Fried 1986, S. 37).

Die ganze Raumkomposition, aufgebaut präzise nach der klassischen Fluchtperspektive⁵⁰², war auf die buchstäbliche „Vergegenwärtigung“ des Betrachters ausgerichtet: auf seine Position im Raum (das Knirschen von Kies auf dem Boden) einschließlich der Gegenüberstellung mit der auf die gleiche Achse gesetzten Natur, Kunst und Technologie. Den Untergang des Ikarus als eine Metapher für die scheiternde Technik nahm Labat der eigenen Angabe zufolge als Sinnbild des Verfalls, mehrere Sinne zeitgleich ansprechend und kumulativ (re)präsentiert durch den anwachsenden Vogelmist.

Der hier noch „flüsternde“ baudrillardische Pessimismus kam in der nächsten CC-Videoinstallation „Social Decease“ aus dem gleichen Jahr bereits als „Schrei“ heraus (Jan 1987, S. 49 f.), gefolgt von einer Gruppe aufeinander bezogener Arbeiten, darunter drei CC-Videoinstallationen, die Tony Labat zum Anlass des 1987 gewonnenen Artspace Sculpture Award an unterschiedlichen Ausstellungsorten in San Francisco präsentierte: „Real Estate“, „Safe: Cool Window“ und „Big Peace“.

Ein wesentlicher Bestandteil von „Big Peace“ war das monumentale, dreidimensionale Friedenszeichen aus Aluminium. Es stand senkrecht hinter einem roten Theatervorhang, der sich quer durch den Ausstellungsraum zog und die Grenze zwischen zwei Installationsbereichen markierte. Ein Ausschnitt des Aluminiumobjektes wurde von einer an der Seitenwand montierten Kamera aufgenommen und auf einen in einer Raumecke aufgestellten Schwarz-Weiß-Monitor übertragen. Ihm gegenüber in der anderen Ecke lag der ausgestopfte Schädel eines Stieres auf einer teilweise abgerollten Rolle aus blauem Samt.

Der Besucher sah von außen her eine verzerrte Teilrepräsentation des bedeutungsträchtigen (auch für die neuere Geschichte der Stadt San Francisco so charakteristischen und zum Klischee gewordenen) Zeichens; begab er sich hinter den Vorhang, wurde er mit einem „überdimensionalen“, grotesk wirkenden semantischen Stellvertreter dessen konfrontiert, was dieses Zeichen zwei Jahrzehnte nach der „Flower Power“-Bewegung in der Bay Area der amerikanischen Westküste für den Besucher noch darzustellen vermag. Durch die CC-Videokamera mit aufgenommen, begab sich der Betrachter in die „gefährliche Nähe“ eines als werbeträchtiges Markenzeichen wirkenden Friedenssymbols, dem seine Aluminiumnieten eine zusätzliche,

militärische Präsenz verleihen sollten (vgl. Labat in: Sussman/Joselit o. J., S. 130; zu „Big Piece“ auch: Tamblyn 1987; Jan 1987).

Unter dem Titel „Es-que-mata: Fat City“ realisierte Labat 1988 im Rahmen des Capp Street Project in der unrenovierten obersten Etage des Monadnock Building in San Francisco eine geräumige Installation, die noch einmal die „insider“/„outsider“-Problematik, die auch in „Safe: Cool Window“ von 1987 expliziert wurde, äußerst plastisch aufgriff. Mit Hilfe von drei CC-Videokameras, sechs Monitoren und einem Projektor⁵⁰³ wurde ein halbleerer, anonymer Raum zum Schnittpunkt zeitgleicher Abläufe aus der nahen Umgebung, gefüllt mit Bildern der Besucher, Straßen- und Büroansichten und ergänzt durch einen Videoausschnitt aus Charlie Chaplins Spielfilm „Modern Times“.

Der ansonsten unzugängliche, sich zwischen zwei Bau- bzw. Funktionsänderungsphasen befindende Raum wurde so zur Zeit der Ausstellung öffentlich zugänglich gemacht und samt seiner näheren raumzeitlichen Zusammenhänge aufgedeckt. Die Innen(seiter)/Außen(seiter) Problematik, manifest prinzipiell in den meisten von Labat realisierten CC-Videoinstallationen und -performances, behielt auch in dieser Arbeit einen pessimistischen Ton, war jedoch offen für die Erkundung durch die Besucher und für die individuelle Zusammenstellung narrativer Zusammenhänge aus gegebenen, sich stets ändernden aleatorischen und zugleich vorhersehbaren Vorgängen.

Die vorläufig letzte CC-Videoinstallation mit dem Titel „David und Goliath“ (1989)⁵⁰⁴ wurde in ihrer ersten Version ortsspezifisch für das Museum Of Contemporary Art in Los Angeles konzipiert und vergleichbar mit einigen frühen Installationen von Julia Scher aus der gleichen Zeit explizit als „Inversion“ der bestehenden Überwachungssituation realisiert:

Um eine größere Holzkiste in der Mitte des Raumes waren acht Monitore auf dem Boden zu einem Kreis angeordnet. Die zu der Holzkiste gedrehten Bildschirme zeigten die aktuellen Bilder der aus acht Überwachungskameras bestehenden, vom Museum gerade neu erworbenen Überwachungssystems.⁵⁰⁵ Im Inneren der Holzkiste war ein maßstabgetreues Modell des Museums aufgebaut, das durch eine weitere CC-Videokamera in der Kiste aufgenommen und auf einem Projektionsschirm im Theatersaal des Hauses sichtbar wurde. Hier wurden auch Bilder der nur auf den Wächter bei der Arbeit gerichteten zusätzlichen Überwachungskamera übertragen. Vor den stufenförmig ansteigenden Publikumssitzen des Theatersaals stand ein großer halbdurchlässiger Spiegel in einem Holzrahmen, der die roten Sessel der ersten Reihen spiegelte. Eine weitere Überwachungskamera nahm diesen Spiegel auf und leitete ihr Bild auf einen Monitor, der an einer Wand in der oberen Etage des Hauses montiert war.

Mit dieser Installation wurde das Überwachungssystem des Hauses gleichsam von außen nach innen gestülpt und öffentlich vorgeführt. Die realistische Wiedergabe der Kamera in der Modellkiste dagegen suggerierte einen gefährlich täuschenden Blick von außen auf das Haus, der real nicht existierte (vgl. Materialteil/DVD).

Auch wenn in Labats CC-Videoinstallationen durch das Fehlen des „Performativen“ der „groteske Realismus“, „Schamanismus“ und die „ritualisierte Aggression“ (McCormick 1987) nicht so manifest wie in seinen Performances vorkamen, erwies sich die Installationsform als gut geeignet, nicht nur für den Angriff auf die „politisch korrekte“ Kunst, sondern vor allem auch für den „Contextual Narrative and Constructuralistic Space“, wie es Carlo McCormick zum Ausdruck gebracht hatte. Die folgenden Worte von Tony Labat können auf beide Kunstformen bezogen werden, sowohl auf den Künstler als auch auf den Betrachter in seiner performativen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Rolle:

“The scene of action is not necessarily of one place and time. What is significant isn't one point or another but the conjunction and disjunction that occurs in their collective reflection. The gesture, the icon and the metaphor are not separate but a total experience in the time-space continuum. The set manifests the entire situation, every action, emotion, and sensation contained in the installation's architecture. The cast and audience move together” (McCormick 1987).

Zurück nach New York: Das veränderte politische Klima, die Kürzungen in der staatlichen Förderung der Medienkunst und die organisierte „Rückkehr“ der Malerei in die Galerien sind für den Rückgang in der Produktion von Videoinstallationen, den CC-Videoinstallationen im besonderen Maße, verantwortlich. Les Levine, Frank Gillette, Ira Schneider, Dan Graham, Peter Campus und Bill Viola gehören zu den prominentesten Künstlern in den USA, die nach 1976 keine CC-Videoinstallation mehr realisierten; einige von ihnen kehrten seitdem dem elektronischen Medium gänzlich den Rücken.

Einer Einschätzung von Nam June Paik zufolge war

„Die Heirat der Kunstwelt und der Videowelt in den frühen 70er Jahren [...] eine Heirat mit vorgehaltenem Gewehr. Die Liebe hat noch nicht begonnen. Wer wird der Ehestifter für die zweite Hochzeit???” (Paik [1982] in: Decker [Hrsg.] 1992, S. 153).

Angesichts der beispiellosen Renaissance von CC-Videoinstallationen in den neunziger Jahren (gleich, ob mit oder ohne Computerunterstützung) scheint die Antwort auf die Frage Paiks wenigstens für die Hälfte der CC-Videoinstallation zwischen 1990 und 2000 begründet: Die „Ehestifter“ für die zweite Hochzeit der Kunst- und Videowelt wurden der digitale Computer und die Telekommunikationstechnologie.

Es gibt auffallend wenig Künstlerpersönlichkeiten aus der ersten Video- und Medienkunstgeneration, welche eine kontinuierliche Produktion im Bereich der CC-Videoinstallationen in der langen Dekade zwischen 1977 und 1989 nachweisen könnten. Nam June Paik gehört zu diesen Ausnahmen, die jedoch die Regel mit Nachdruck bestätigen. Im vorigen Kapitel betonte ich die verhältnismäßig geringe Rolle, welche die CC-Videoinstallationen im Opus des koreanischen Künstlers gespielt haben; besonders fiel dabei seine Zurückhaltung in der Auslotung von partizipativen/interaktiven Wirkungsfähigkeiten des Mediums auf: Nach seiner ersten CC-Videoinstallation „Participation TV II“ von 1969 wird der Besucher als potenzieller Teilnehmer kaum noch berücksichtigt.

Paiks „TV Buddha“ (1974) erlebte in den achtziger und neunziger Jahren zwar mehrere Versionen, sie beschränkten sich jedoch keineswegs auf die ursprüngliche technologische Vorgabe in Form der CC-Videoinstallation:

„Video Buddha“ (1976) aus der Kunsthalle Bremen – mit sechs zu einer Pyramide aufeinander gestellten Monitoren – und „TV Buddha No. X“ (1974–82) (Whitney-Buddha-Complex) – mit einer Koreanischen Buddha-Statue aus dem 7. Jahrhundert⁵⁰⁶ und einem Fernseher mit einem Erdhügel – sowie die Londoner Version von „TV Buddha“ (1988) gehören zu den wenigen CC-Versionen der hier behandelten Dekade. Auffallend ist ferner die Tatsache, dass es

sich bei den beiden erstgenannten Versionen um „ad hoc“-Arbeiten handelte, gefertigt speziell für Paiks erste Retrospektiven in Europa und Amerika (vgl. den Materialteil/DVD).

Das Gleiche gilt grundsätzlich für die übrigen CC-Videoinstallationen, die Paik für seine erste amerikanische Retrospektive im Whitney Museum of American Art in New York 1982 realisiert hat, darunter „Real Plant/Live Plant“ (1978/82) und „Real Fish/Live Fish“ (1982). Während die beiden Installationen auffällige Ähnlichkeiten mit einigen der 1974/75 im „Womens' Interart Center“ ausgestellten CC-Videoinstallationen (u. a. „Fish Tank“ [1974] von Ann Eugenia Volkes, vgl. oben) aufweisen, jedoch in präziserer Ausführung, beinhaltet die ebenfalls in der Whitney-Retrospektive 1982 vorgestellte Installation „Three Eggs“ (1981) den charakteristischen Witz Paiks und Ironie mit fluxusschem medienkritischem Tiefgang, hervorragend ausgeprägt in der zwei Jahre später realisierten CC-Videoinstallation „Egg Grows“ von 1984:

Eine Kamera nimmt ein Hühnerei als Vollbild auf und das Abbild wird auf eine Reihe von immer größeren Monitoren übertragen, bis schließlich das liegende Ei eine nur durch das Medium mögliche Stellung einnimmt; drei Fernseher im Hochformat bilden jeweils das Ei „hochformatig“ ab⁵⁰⁷ – ein Ergebnis, welches das legendäre Rätsel des Amerika-Entdeckers Christoph Columbus mit Eleganz gelöst und Columbus' „Lösung“ vor allem durch die Vermeidung der Zerstörung des Leben tragenden anvisierten „Objektes“ übertroffen zu haben scheint. Eine ausführliche ikonographisch-kunsthistorische Analyse der Installation veröffentlichte Romano Nanni 2002 (vgl. Nanni 2002).

Nach der „Real/Live“- und „Ei“-Gruppe realisierte Paik Ende der achtziger und in den neunziger Jahren einen als „Uhrengruppe“ zu bezeichnenden Komplex von CC-Videoinstallationen, der sich dem – für den koreanischen Künstler auch ansonsten bedeutsamen – Problem der Zeitauffassung und -messung und indirekt der Frage nach dem Ursprung (Symbole wie Ei, Schildkröte etc.) widmet. „Swiss Clock TV“ (1988), „French Clock TV“ (1989) oder „Seiko Clock“ (1993) bedienen sich auf ironische Weise der gleichen mechanischen, primitiven, augenfällig „ungeeigneten“ Mittel wie beim „wachsenden Ei“, um *eine* Lösung herbeizuführen und dabei anschaulich die Möglichkeit universeller Lösungen zu verwerfen.

Stets auf die Vorgehensweise seines geschätzten ersten „Lehrers“ John Cage verweisend – zu komponieren, ohne sein Ego spielen zu lassen – behielt Paik in seinem Gesamtwerk die wichtigsten Anregungen seiner frühen künstlerischen „Heimat“ – Fluxus – bei.⁵⁰⁸ Bis heute weit weniger bekannt geblieben ist der Name und die künstlerische Leistung von Paiks zweitwichtigstem „Lehrer“, Al Robbins:⁵⁰⁹

Allan M. Robbins (1938–1987) wuchs in Chicago auf und studierte Design an der Southern Illinois University, Architektur bei R. Buckminster Fuller und später auch Philosophie, bevor er Mitte der sechziger Jahre nach New York zog. Stark beeinflusst von der Antikriegsbewegung (während einer Beteiligung an einer Antikriegsdemonstration erlitt er schwere Kopfverletzungen), verwarf der Dreißigjährige eine Architektenkarriere und begann Poesie zu schreiben, mit Film⁵¹⁰ und seit 1974 auch mit Video künstlerisch zu arbeiten.

Seine Auffassung über das Medium Video, sein Kunstverständnis und sein eigenes künstlerisches Selbstverständnis ließ für Robbins von Anfang an keinen Platz für eine Teilung zwischen „Kunst“ und „Leben“:

“I don't see a simple, direct relation of video to technology, feeling as i did about film [...] so the implications of the language of video are beyond the logic of

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

electronics; electronic reductionism being the same kind of thing as mechanical reductionism [...] but electricity is a physical thing, not a logic or system; its an aspect of atomic matter/energy, holdable via a given technology at a given time and I see that physical electricity and its nature in the actuality of existence [...] [...] the video is in continuity with the film, the kinetic being the core but the transition from film to video coincides with a personal need to break the work through into full existence [...] regarding film as existing in its own space, but video as penetrating actual space/existence" (Robbins, Manuskript).

Mit dem frühen Videoband und der CC-Videoinstallation mit dem bezeichnenden Titel „Shapings of Chaos“ (1976)⁵¹¹ setzte Robbins zum ersten Mal umfassend seine entsprechenden künstlerischen Überzeugungen um. Mit einer außergewöhnlichen Kombination zwischen der ungewohnt „brutalen“ Aufnahmetechnik und LiveVideo in einem raumgreifenden, „energiegeladenen“ immersiven Ambiente kündigte Robbins bereits seine späteren Installationslösungen an, seine „Methode“ als „generating existence through existence“ bezeichnend. Im Februar 1976 verfasste Robbins ein Gedicht, das als eine Art Umschreibung seiner CC-Videoinstallation gelesen werden kann:

„[...] glitch
twitch glitch
glitch
charge
shot through space
orcased
folding
folding over itself
onto itself
flipped over
creased
twisted
origami
origami bird
bird
crease of space
charge
shot of space
consisting of inherent action
charge shot
crease
bird shoot
charge
chaos
raw
primordial space

charged of inherent action
ready waiting
ready
charge lightning
of inherent action
waiting
nerves
birds
creasing
fold over
on into itself
hold
holding itself
holding
shaping
shaping of chaos [...]“⁵¹²

Die Installation „Shapings of Chaos“ wurde erstmals in den Anthology Film Archives in New York vorgestellt, dem Ort, der als erste Förderungsstätte von Robbins' Kunst hervorgehoben werden kann: Der in einem LKW lebende Al Robbins stellte Zeit seines Lebens regelmäßig in den Anthology Film Archives aus und genoss durch Robert Haley, Jonas Mekas und andere Mitarbeiter der inzwischen zur Legende gewordenen Institution eine von großer Überzeugung getragene, zuverlässige Unterstützung. (Shigeko Kubota, die zeitweilig dort als Videokuratorin arbeitete, nannte Robbins sogar „wahre Samurai“.) In diesem Zusammenhang ist es unerlässlich, John Hanhardt zu nennen, der als damaliger Film- und Videokurator dem praktisch obdachlosen Künstler im Oktober 1980 eine Einzelausstellung im Whitney Museum in New York einrichtete.

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die „Idealsituation“ mit Blick auf die Ausführung im Whitney Museum of American Art, New York vom 3.10. bis zum 19.10.1980⁵¹³; die erste Ausführung der Installation im P.S. 1 in New York⁵¹⁴ war nur für einen Tag aufgebaut worden; aufgrund der kurzen Aufbauzeit (ein Tag) bezeichnete Robbins sie als eine „spontaneous improvisation given the possibilities of that day“ (Robbins, Manuskripttext 1980).

Die variable Installationsform mit ihrer Beleuchtung, räumlichen Anordnung von Ein- und Ausgabegeräten, ihren Videobildern, kinetischen Elementen und Zwischenräumen offenbarte sich bereits in der Absicht des Künstlers, einzelne Bestandteile im Laufe der Ausstellung zu ändern, um zusätzliche Besucherinteraktionen sowie integrierende audiovisuelle und kinästhetische Erfahrungen hervorzurufen.⁵¹⁵

Im abgedunkelten Raum waren auf einer verhältnismäßig großen Fläche (ca. 100 m²) zwölf Monitore unterschiedlicher Größe⁵¹⁶ auf dem Boden, von der Decke hängend oder auf Podesten verteilt.

Drei von der Decke bis auf ca. 80 cm bzw. 160 cm Höhe heruntergelassene CC-Videokameras befanden sich ungefähr in der geometrischen Mitte des Ausstellungsraumes und nahmen aus ihren unterschiedlichen Perspektiven den umgebenden Raum auf. Auf den Monitoren liefen Videobänder aus Robbins' „Anticatastrophy“-Serie, die auf der Motivebene das Integra-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

tionselement der Installation darstellte. Inhaltlich waren sie in Wasser- oder Vogelaufnahmen unterteilt, die teilweise auch formal – durch die Bildschirmausrichtung nach oben oder unten – entsprechend im Raum verteilt waren. Die aufgenommenen Motive waren durchgehend durch schnelle und impulsive Drucke auf den Aufnahmebutton der Videokamera entstanden, was ein immer wiederkehrendes Störungsbild („glitch“) verursachte, begleitet vom lauten Geräusch (des jeweils gedrückten Aufnahmebuttones).⁵¹⁷

Es handelte sich um 6 1/2 Stunden fortlaufender Videoaufnahme, in der in den letzten beiden Stunden ein einziges Thema kontinuierlich weiterentwickelt wurde:

Der Künstler nahm die am bewölkten Himmel über einer Insel nördlich von New York fliegenden Möwen auf, immer wieder durch den schnellen und impulsiven Druck auf den Aufnahmebutton der Videokamera einen „Kameraschnitt“ verursachend. Auf dem Monitor wird diese – die einzige – Manipulation durch ein kurzes Störbild bemerkbar, das von dem lauten Geräusch des gerade gedrückten Knopfes begleitet wird; durch den kurz „angehaltenen“ Augenblick erscheint das unmittelbar nach dem Knopfdruck erscheinende Videobild insgesamt – relativ zum intuitiv erwarteten kontinuierlichen Zeitablauf – ein wenig zeitlich „zurückversetzt“: Insbesondere auf das aufgenommene Motiv der fliegenden Vögel bezogen scheinen die Tiere in ihrem freien Flug immer wieder um wenige Zentimeter und Millisekunden am Himmel zurückgehalten oder -gezogen:

Das synästhetische (und technisch eindeutig nachvollziehbare) Zusammenwirken der vom Menschen verursachten mechanisch-maschinellen Kamerageräusche und der visuellen Naturaufnahmen der Vögel im freien Flug enthält ein vielschichtiges semantisches Potenzial, das erst durch die längere Verfolgung/Beobachtung auf der linearen „Zeitachse“ eine spannende Bedeutungsvielfalt und aufregende Sinnträchtigkeit entwickelt. Robbins:

“anticatastrophy, as metaphorically the glitch,
effecting faster and faster camera cut,
and thereby greater possibility of intricacy of image, facilitating development of
the language,
and the music” (Robbins, Manuskript Januar 1979).

Beobachtet werden konnten diese Videobilder entweder in Überlagerung mit dem LiveBild der Videokamera(s) oder auch auf den Monitoren, die nicht mit den CC-Videokameras verbunden waren. Der „räumliche Abstand“ zwischen den einzelnen Ein- und Ausgabegeräten wurde nicht nur materiellen Gegenständen gleichgestellt; der Künstler schrieb diesen „Leerstellen“ die entscheidende Bedeutung zu; die Installation

“consists of a multiplicity of elements, yet has a pictorial appearance of being empty. It is difficult to photograph, describe, or even videotape, since its intent is the activation of airs/spaces between things, [...] as Neruda’s ‘from air to air like a net’, casting motion, light, air as object. So, the installation is in inverse: it is the negative space between things, monitors, images, cameras, etc. the sense is tactile, sense of place, positioning, acting within space” (Robbins, Buch, S. 39).

Der Betrachter bekam dadurch ausreichend Gelegenheit, auch die größeren Raumabstände – physisch und psychisch – zu bezwingen und so nicht nur die durch den Raum hindurch mit

Hilfe der Videotechnik inszenierten Bilder nachzuvollziehen und mit ihnen zu interagieren, sondern auch das Ganze, die (Re-)Agierenden eingeschlossen, entsprechend zu reflektieren.

Der Besucher wurde so einerseits in ein unsichtbares, zunächst nicht in seiner Gesamtheit nachvollziehbares Beziehungsgeflecht eingebunden, das von zwei etwas versetzten, imaginären „Fokuslinien“ durch den Raum durchzogen war (vgl. Zeichnung): Die Longitudinale begann am Eingang, markiert durch den großen Monitor in Augenhöhe, auf dem das Video mit den Mäwen lief und dem ein Pendant auf der entgegengesetzten Raumseite gesetzt war. Während auf der Eingangsseite ein LiveMonitor mit dem „Wasservideo“ aufgestellt war, stand auf der anderen Seite, etwas versetzt, der andere LiveMonitor mit dem „Vogelvideo“ im Hintergrund.⁵¹⁸

Die Akustik der Installation durchdrang als ebenso bedeutsamer Bestandteil das Gesamtenvironment und setzte so dauernde Akzente. Die Lautstärke der „Störung“ (glitch) zeigte eindringlich den vermeidlichen „ontologischen Sprung“ zwischen „Live“ und „Edited“ an und lenkte die Aufmerksamkeit auf ihr ambivalentes Verhältnis, einschließlich der akustisch aktivierten CC-Videokameras.

Der audiovisuell bis zum „Vibrierten“ aktivierte Gesamttraum offenbarte so seine wichtigste Bestimmung, als einschließender, „digestiver“ (Robbins) Interaktionsraum synästhetisch und kinästhetisch erfahren zu werden:

“the overall installation shape: nonlocal cast through space, to local held, and transformed out again to nonlocal castings, coincidentally effects the syntax of the title: ANTI: against/CATA: apart/STROPHE: bundle.”⁵¹⁹

In den kommenden vier Jahren arbeitete Robbins an zusätzlichen Strategien der Durchdringung des Installationsraumes durch audiovisuelle Komponenten, einschließlich der Verwendung von Plexiglasscheiben, die insbesondere in abgedunkelten Räumen als „Videobildbrücken“ zwischen einzelnen Ausgabegeräten fungierten und zusätzlich zur „Energetik“ der Gesamtenvironments beitrugen. „Quakayudle“ (1981), „Catch/The Speed of Shiver“ (1982) und „Capactor/Unleashed“ (1982) sind Beispiele für CC-Videoinstallationen aus dieser Zeitperiode, in der Robbins zahlreiche, nicht weiter ausgeführte CC-Videoinstallationsprojekte entwarf (vgl. Materialteil/DVD).

Demselben raumgreifenden, synästhetischen und kinästhetischen Grundprinzip von „Anticata/Strophe“ (1978) folgte die CC-Videoinstallation „Realities/Electronic Prismings/Inversions“, zum ersten Mal ausgeführt im Stedelijk Museum in Amsterdam 1984, als Teil der ersten internationalen Museumsausstellung, welche der Videoinstallationsform gewidmet war, „Luminous Image“.

Wie die beschriebene Installation – mehrere CC-Videokameras und -monitore, Videobänder und Tonkomponenten einschließend⁵²⁰ – näherte sich die letzte von Robbins konzipierte CC-Videoinstallation der *summa* der vom Künstler gestellten Anforderungen an eine *vollkommene* Medieninstallation an: dem symbolischen wie sensuellen „re-scan“ der Erfahrungen des Künstlers an einem entfernten Ort (einschließlich dieses Ortes) in das Hier und Jetzt eines interaktiven, immersiven Environments und ihrem virtuellen Transfer. Diesen im Titel angekündigten intendierten Prozess umschrieb Robbins wie folgt:

“REALITIES visually effecting earlier writings '77–'79 and itself carrying a poetic line throughout [...] the insistence of reality throughout is the assertion that video

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

is a full, legitimate medium of articulation, thinking and action, verbal and planar media have effected posturings of actuality, reality and efficacy, video involves different geometries of activation and actuality [...] Videoinstallation following through these things in full volume space, including spectator/perceiver:

ELECTRONIC PRISMINGS, installation signal variation, extending from REALITIES tapes, directly following from the manner of the original shooting: seconds generation image, the actual tapes are suspended in second generation, in space, this meaning being suspended across signal wire distances, the resulting image leapt from monitor to monitor, they as if netting, spider plants: shifting color variation inherent in the electronics; electronic color in suspension of phase of definition, through the space of the installation; shifting balance from shape definition to constituent color breakdown; into electronic prismings, as color resumes its own substantiality, disobjectified, releasing its own energies this mixing with sync signal variation across the space

INVERSIONS, installation spatial variation, as inversion of space objectivation, perceiver action, and videotape predetermination. The setup activates the monitored installation space, casting videoprojected image/light across, filling the airs between monitors/images with shapings/color of the tapes, alighting on things within the space. The projection being more as real light/color than image, and space being full, continuous as a medium more than as an emptiness filled of discontinuous things

Inserted in the projection are waverforms generated and triggered by the perceiver, now actor: his effect amplified, shot across the installation space mixed with the like qualities of the videotape. Predetermination of recorded tape image is broken by the perceiver's effect. His position within the installation space is intensified: active, physical/kinaesthetic, and self reflective [...] The installation space is carved according to the world where the tapes were shot, and the position of the spectator is brought closer to the posture of the act of shooting" (Robbins, Manuskripttext).

Die erwähnten integrierenden und interpenetrierenden Elemente von Robbins' bekanntesten Installationen können als struktureller Bestandteil seiner nicht voneinander zu trennenden Arbeits- und Lebensweise interpretiert werden: Die in dieser Form selten erreichte und umgesetzte Kohärenz eines Schaffens, das die künstlerischen, wissenschaftlichen, dichterischen und philosophischen Einflüsse gleichermaßen prägte, manifestierte sich auch in seiner Reflexion des eigenen Schaffens (mit eigenen Worten „re-scanning“ genannt [Robbins' Ausdruck für „Closed Circuit“]):

“[...] each show becomes a work in itself,
calling together all the forces of my
life and work at that time, and bring
them into a coherent, and act
i regard the real medium to be the act/
event from life, so that increasingly

the video more derives from the logic
of life than performs it
so that my act through actual life/event
becomes perhaps the central art, or
at least core to the art, and is
interpreted in abstract through the
video and writing
but residual medium affects the forming
of life [...]"

Auch wenn seine umfassende Kosmologie, die von politischen Überzeugungen über Physik in das praktische Leben reichte, durchaus totalitäre und paranoide Züge aufwies⁵²¹, erreichte Robbins in seiner praktischen künstlerischen Arbeit eine konsistente und originelle „Faktur“ und hinterließ einen gewichtigen Eindruck und Einfluss auf einige seiner Zeitgenossen (neben Paik⁵²² und Kubota ist hier Ingo Günther zu erwähnen, von dem im Folgenden die Rede sein wird) und prägte auch Begriffe wie „Hyperspace“.⁵²³

Mit seiner theoretischen und praktischen Interpretation des „act of installation“ als „extension of the act of kinetic shooting“⁵²⁴ gelang es Robbins auch persönlich, für eine kurze Zeit eine virtuelle Möbiusschleife zwischen seiner Kunst und seinem Leben herzustellen, das Aufrichten und Betreten einer kurzlebigen und dafür um so intensiveren „Heterotopie“ (Foucault), die mit dem frühen Tod des Künstlers entschwand. In seinem letzten Videointerview 1986 sprach Robbins vom Leben als „the most important medium“, sich vehement einer Auffassung von Video als „Lebensstil“ widersetzend; auf die Anfrage Nam June Paiks, der ein „life-style documentary“ über Robbins machen wollte, antwortete er: „First, bring me off of the street ...“

Im vorigen Kapitel erwähnte ich bereits Mary Lucier im Kontext ihrer zeitweiligen Zusammenarbeit mit Shigeko Kubota Anfang der siebziger Jahre, genauso wie ihr erstes nicht ausgeführtes CC-Videoprojekt von 1975. Zur dieser Zeit begann Lucier, sich nachhaltig mit besonderen Eigenschaften der Vidicon-Aufnahmeröhre auseinander zu setzen. Die Zeit zwischen 1973 und 1975 markierte eine entscheidende Phase im Leben und Werk der damals dreißigjährigen Künstlerin, die nach den frühen Performances und der Arbeit mit Skulptur und Fotografie („Polaroid Image Series“, seit 1969) auch Elemente von Video in ihre Projekte aufzunehmen begann.

“Taking my black-and-white Sony porta-pack on a trip to California, I recall spending a great deal of time alone, thinking, in unfamiliar rooms. The solitary impulse to write surfaced but was subverted, I am sure, by the presence of the camera. I eventually arrived at the idea of writing with the camera itself as the pen, and so I began the peripatetic series of tapes that were to become the three-channel installation called ‘Air Writing’.” (Lucier in: Barlow [Hrsg.] 2000 [1974], S. 94/95).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Den persönlichen Impuls zu schreiben (Mary Lucier schloss zuvor ein Studium der englischen und amerikanischen Literatur ab) ergänzte und ersetzte die Künstlerin durch die subjektiven Videoaufnahmen, welche die letztendlich zu ihrer Synthese und zur Offenlegung des Prozesses des „Videoschreibens“ geführt haben.

Mit der 40-minütigen CC-Videoperformance „Fire Writing“ demonstrierte Lucier im Oktober 1975 in „The Kitchen“ in New York den Vorgang des „Videoschreibens“ bzw. „-zeichnen“ mit dem Versuch, einen auf Magnetband aufgenommenen gesprochenen Text mit der CC-Videokamera und Laser „in der Luft“ nachzuschreiben. Die in die Vidicon-Röhre der Kamera „eingebrennten“, „kalligraphischen Zeichen“ waren zeitgleich und akkumulierend auf den Monitoren zu sehen. In den nächsten sechs Jahren realisierte die Künstlerin elf Arbeiten mit vergleichbaren „eingebrennten“ Videobildern (ebd. S. 105/106).

Zwei Jahre später stellte Lucier in „The Kitchen“ die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Laser Burning Video/Lasering“ und die Videoinstallation „Paris Dawn Burn“⁵²⁵ aus, zwei sich hervorragend ergänzende Arbeiten. In beiden wurde der Prozess eines „Videokameraopfers“ dokumentiert, einerseits in einer realzeitlichen, formal organisierten aleatorischen Anordnung, andererseits als lineare Abfolge der Aufnahme der aufgehenden Sonne, deren Licht sich allmählich kumulativ in die Kameraaufnahmeröhre „einbrannte“.

„Paris Dawn Burn“ wurde als eine Sieben-Monitor-Installation im größeren Ausstellungsraum präsentiert: Die Schwarz-Weiß-Aufnahme des Sonnenaufgangs über einem Kirchturm enthielt sich in Form von schwarzen Spuren in die Aufnahmeröhre „einbrennende Sonnenzeichen“ (Lorber 1978; Riley 2000).

Die CC-Videoinstallation „Laser Burning Video/Lasering“ zeigte einen vergleichbaren Prozess, jedoch in Realzeit, mit Hilfe einer CC-Videokamera sowie eines Helium Neon Lasers: Die beiden hingen in einem kleinen, länglichen Raum in der gleichen Achse von der Decke und ließen durch die leichte Luftströmung das „Einschreiben“ von – diesmal weiß gefärbten – „Zeichen“ in die Vidicon-Aufnahmeröhre zu, die auf einem Monitor zu sehen waren.

Mary Lucier begann 1975 die durch ihre Performances und Studioexperimente mit Lasern veränderten Videoaufnahmeröhren zu sammeln und als Bestandteile folgender Installationen auszustellen. Sie fungierten dort auch einzeln, als selbstständige ästhetische Objekte, welche – vergleichbar mit Handzeichnungen – individuelle kalligraphische Qualitäten und einen tatsächlichen Originalcharakter besaßen.

Die CC-Videoinstallation „Untitled Display System“ (1977/1988/1997) beinhaltete in ihrer ersten Version, im Unterschied zur kürzlich in „The Kitchen“ gezeigten komplementären Kombination von zwei Installationen, ein dreiteiliges Ensemble, das alle Phasen der Entstehung und das Resultat der Einwirkung von Lasern auf die Vidicon-Aufnahmeröhre gleichzeitig dokumentierte. Von der Decke hing die als „Laser Burning Video/Lasering“ bekannte CC-Videokamera-Laser-Anordnung mit dem dazugehörigen, darunter aufgestellten Live-Monitor. Auf der anderen Seite der gleichen Längsachse stand ein weiterer Monitor, auf dem die CC-Videoperformance „Fire Writing“ zu sehen war, und an den beiden Längsseiten des Ausstellungsraumes waren jeweils zwei weitere Monitore aufgestellt, welche Bilder der zuvor lasermanipulierten Originalaufnahmeröhren zeigten (Lucier in: Barlow [Hrsg.] 2000).

Nach einer erweiterten, nicht ausgeführten Version von 1988 realisierte Lucier 1997 eine weitere Variante von „Untitled Display System“, in welcher anstatt der Realzeiteinwirkung des Lasers auf die Aufnahmeröhre der Kamera die Vidicon-Röhre mit den früher „eingebrennten“

kalligraphischen Zeichen als CC-Videokamera verwendet wurde, so dass die Besucher ihr eigenes LiveVideobild auf dem entsprechenden Monitor, quasi „zwischen den Zeilen“, beobachten konnten.

Mary Lucier wandte sich in den achtziger und neunziger Jahren insbesondere den poetischen, oft landschaftsbezogenen Videoinstallationen zu. Ihre medienkritische künstlerische Position fand jedoch gerade durch den bewussten Einsatz von elektronischen Medien ihren konzentrierten Ausdruck:

„Ich würde unter keinen Umständen auf Technik verzichten und zu einer vor-elektronischen Existenz zurückkehren wollen. Wie auch immer, ich denke sehr ambivalent über dieses Thema, wie die meisten Amerikaner. Ich sehe im Fernsehen einen erheblichen Eingriff in das amerikanische Leben. Um ein Klischee zu benutzen: Es ist eine Art „Big Brother“, die Art von Technologie, die dich beobachtet und kontrolliert und die dein Leben so beherrschen kann, dass sie zu deinem Bezugssystem wird – auf Kosten realer menschlicher Beziehungen. Vielleicht ist der Einsatz des Fernsehers in der Kunst ein Korrektiv“ (Lucier [1985] in: Herzogenrath/Decker [Hrsg.] 1989, S. 201).

Jaime Davidovich gehört zur ersten Generation klassisch ausgebildeter Künstler, die sich auch mit Video und Telekommunikationsmedien intensiv auseinandersetzen. Geboren 1936 in Buenos Aires, studierte der Argentinier mit ukrainischer Abstammung zunächst Staffelmaleri, ergänzte sein Studium durch ein Fernstudium der Karikatur und zeigte früh Interesse an den „dekonstruktivistischen“ Methoden eines Duchamp und Picabia, ergänzt durch eine spezifische gesellschaftskritische Komponente. Davidovichs Interesse an umfassenderen, über sein „Ausgangsmedium“ hinaus reichenden Zusammenhängen manifestierte sich zunächst durch ein ernsthaftes Reflektieren der komplexen Rahmenbedingungen künstlerischer Produktion, Rezeption und Distribution: Die Trennung von „E-“ und „U“-Kunst, die Möglichkeiten und Grenzen einzelner Medien wie Malerei oder Film sowie die Restriktionen einer Galeriesituation wurden spätestens seit Ende der sechziger Jahre in Davidovichs charakteristisch „hybriden“, mit Zellophan bedeckten Gemälden mitreflektiert (Morgan 1988).

Nach seiner Umsiedlung in die US. 1963 stand Davidovich bereits Anfang der siebziger Jahre der in Cleveland beheimateten Abteilung der E.A.T. nahe, deren Beschäftigung mit systemtheoretischen und prozessuralen Fragen nicht zuletzt durch die „search for a new order within [...] disrupted urban technocracy“ motiviert worden war (Welchans 1971).

Nach seinem Umzug nach New York beteiligte sich Davidovich auch an Ausstellungen damals namhafter Galerien⁵²⁶, entwarf bis zur Mitte der siebziger Jahre eine Reihe nicht ausgeführter CC-Videoinstallationsvorschlägen und schuf zahlreiche „strukturalistische“ und zugleich betont bedeutungsträchtige Videobänder, in denen er die Aufmerksamkeit und Überwachungsproblematik auf subtile Weise untersuchte („Two Windows“, „Surveillance“, beide 1976).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallationsvorschläge der ersten Hälfte der siebziger Jahre zeichneten sich durch eine umfassende Einbeziehung der Ausstellungsorte und -zeiten aus (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Die Zeit zwischen 1974 und 1977, in der Davidovich u. a. im Museum of Modern Art, im Whitney Museum und in „The Kitchen“ in New York seine Arbeiten präsentierte, war durch eine intensive internationale Ausstellungsaktivität geprägt. Am Ende dieser Phase stand 1977 die Ausstellung im Everson Museum of Art in Syracuse, N.Y., dem Ort, an dem die meisten maßgeblichen mit Video arbeitenden Künstler dieser Zeit ausstellten: „Adhesive Tape/Video Installation“ ist der Titel der CC-Videoinstallation, in welcher der 1972 für das Lorain College konzipierte Installationsvorschlag weitergeführt und ortsspezifisch realisiert wurde.

An drei unterschiedlichen Orten im Museum wurde je eine Wandfläche der Monitorbildschirmgröße und -form gekennzeichnet und vom Künstler mit Klebebandstreifen beklebt; dieser Prozess wurde videografisch dokumentiert und in einem Schau- bzw. „Überwachungsraum“ auf drei Monitoren gezeigt. Die „ikonoklastische“ Geste von „tapes as art – art on tape“ (Davidovich, Manuskript) brachte das gesamte Museumsfeld und den virtuellen Medienraum auf einen gemeinsamen Nenner im Verhältnis 1:1. Die Macht und Kompetenz zweier konkurrierender Realitäten und Kontexte wurde so in symbolischer Form dem Kunstzusammenhang untergeordnet, von ihm „eingenommen“ und dem zur aktiven Überprüfung des Status quo aufgeforderten Besucher übergeben.

An dieser Stelle soll die aktive Rolle angesprochen werden, die Jaime Davidovich in den damaligen künstlerischen Bemühungen um die Etablierung eines interaktiven Kabelfernsehers in New York spielte. 1976, im gleichen Jahr als „The Kitchen“ zur ersten „verkabelten“ Institution in Manhattan wurde, gründete Davidovich sein „Cable SoHo“ in der Wooster Street, das 1977 den Namen „Artist's Television Network“ erhielt. Das Kabelprojekt von Jaime Davidovich wurde zeitgleich mit vergleichbaren amerikaweiten Projekten gestartet – die Pionierprojekte von Douglas Davis sind in diesem Kontext besonders hervorzuheben⁵²⁷ –, es zeigte jedoch, von inhaltlichen Unterschieden abgesehen, keine echte Erweiterung der Interaktionspotenziale des Mediums, denn die Einweg-Ausstrahlung, „Broadcasting“, ergänzt durch gelegentliche Zuschaueranrufe, wiederholte letztendlich eines der pseudopartizipativen Prinzipien der staatlich kontrollierten Fernsehstationen.⁵²⁸

Nichtsdestotrotz zielten die Absichten Davidovichs nachweislich auch auf die Entwicklung von Strategien für eine tatsächlich interaktive, gleichberechtigte und nicht politisch sanktionierte dialogische Kommunikation, wie der Name des um 1979 von ihm geleiteten „Center for Non-Broadcast Television, Inc.“ ankündigt, das u. a. 2.000 \$ Stipendien an Künstler für die Entwicklung von Kabelprojekten vergab.⁵²⁹

Ein herausragendes Beispiel eines durch „Cable Soho“ realisierten Events war die 1982 abgehaltene und zugleich durch zahlreiche Kabelstationen amerikaweit ausgestrahlte Telekonferenz mit dem Titel „The Artist and Television“: John Hanhardt, David Ross und Kathy R. Huffman als Diskussionsteilnehmer sowie David Cort, John Sturgeon und andere als interaktive Performer teilten den gemeinsamen Fernsehzeitraum zwischen New York, Los Angeles und Iowa City in einem inhaltlich gefüllten Gesamt ereignis, in dem Davidovich den Medienkrieg als Ende aller Kriege ankündigte. Darüber hinaus gezeigt wurde u. a. die aktuelle Ausstellung in Iowa City einschließlich der CC-Videoinstallation „Dead Cycle“ von Dieter Froese (vgl. oben).

Zwischen dem 21.12.1979 und 1984 produzierte Davidovich eine Reihe wöchentlicher Montagssendungen⁵³⁰ mit dem Titel „The Live! Show“, die im lokalen Manhattan Cable Channel ausgestrahlt wurden. Das ehemals gescheiterte „Interaktionsprojekt“ kehrte hier in Form einer bissigen und humorvollen Parodie auf Mainstream-Fernsehen wieder, unter Beteiligung von Künstlern wie Les Levine, Laurie Anderson, Robert Longo, Hermine Freed und vielen anderen. Verglichen einerseits mit „sense of humor, spirit of adventure and Kovacsian use of the medium“ (Hanle 1989/90) und andererseits, ließ Davidovich darüber hinaus in seiner Sendung aktuell-politische und künstlerisch-utopische⁵³¹ Inhalte übergangslos ineinander fließen, geleitet von der Figur des Dr. Videovich, eines „Art Teachers“, gespielt vom Künstler selbst: Seine „TT“ (Television Therapy) reichte von Demonstrationen der Art „how to draw a peaceful scene of Latin America“ (Zeichnen einer idyllischen Szenerie mit Häuschen und Palmen am Meer) über den Verkauf seiner „Video-Kitch Collection“ bis hin zur telefonischen Beteiligung von Zuschauern (ein Kommentar: „I can’t understand, what the point of your program is.“). Die „beiläufigen“ aktuell-politischen Anspielungen⁵³² zeugten zugleich von der Bedeutsamkeit, welche die argentinisch-amerikanischen Verhältnisse für den in New York lebenden argentinischen und amerikanischen Künstler hatten, noch bevor sie sich auch in den CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre manifestierten.

Charakteristisch für die hier besprochenen Zeitzusammenhänge ist der Titel eines von John O’Connor publizierten Artikels in der New York Times vom 19.06.1983, in dem er auch Jaime Davidovich ausdrücklich erwähnte: „Video Artists Still Seek a Showcase for Their Work“. ⁵³³

Zwei gute Beispiele für die Einbeziehung von „Broadcasting“-Medien in die Umsetzung öffentlicher interaktiver Projekte lieferte Dara Birnbaum am Anfang und am Ende der hier behandelten Dekade. Bei „Local Television News Program Analysis For Cable Television“ von 1978 handelte es sich um ein mit Dan Graham realisiertes Gemeinschaftsprojekt, das sich mit drei „konkurrierenden Realitäten“ um die Kabelfernsehen-Nachrichtenproduktion auseinandersetzte: mit a) der Nachrichten-Informationsausstrahlung, b) den Produktionsbedingungen und c) den Rezeptionsbedingungen.

Die Künstler stellten das lokale Kabelfernsehstudio und ein Wohnzimmer in der Gemeinde mit Hilfe von Überwachungskamera und Mikrophon unter Beobachtung und machten beide Räume dem Publikum zugänglich. Das Vorhaben – die Analyse der objektiven Bedingungen der Nachrichtenproduktion von „City Pulse“ in Toronto und ihrer Rezeption in einem Haus in der Gemeinde – wurde am 10.03.1980 ab 18.00 Uhr ausgeführt. Am nächsten Tag, ebenfalls um 18.00 Uhr, also in konkurrierender Sendezeit mit „City Pulse News“, wurde das vorher aufgenommene einstündige Material über „Rogers Cable TV“ gesendet, so dass die Nachrichten zeitgleich mit der Aufnahme der Bedingungen ihrer Produktion/Rezeption liefen.⁵³⁴

Ein selbstständiges CC-Videoprojekt mit dem Titel „Rio Videowall“ realisierte die ausgebildete Architektin Dara Birnbaum 1989 im öffentlichen Einkaufs-/Freizeitkomplex RIO in Atlanta. Den Mittelpunkt dieser öffentlichen und ursprünglich auf Permanenz angelegten Installation bildeten eine Videowand mit 25 Videobildschirmen (5 x 5) und ein dort laufendes Videoband, die LiveNachrichten und Bilder der von zwei CC-Videokameras erfassten Besucher bzw. Passanten wiedergaben. Die Bildauswahl spiegelte die künstlerische (architektonisch-urbanistische, sozialpolitische, ästhetische) Analyse von ortsspezifischen Kontextschichten wider:

Die Videoaufnahmen des zwei Straßenblocks großen Ortes, an dem später das Einkaufs- und Freizeitzentrum gebaut wurde, dienten als visuelle Grundlage, auf die die aktuellen Satelliten-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

bilder der Cable Network News mit Hilfe von Luminance-Keying zusätzlich übertragen wurden. Hinzu kamen zwei CC-Videokameras, welche die beiden visuellen Zeit- und Raumkontexte um eine partizipative/interaktive Komponente erweiterten, indem sie ihre aktuellen Aufnahmen als dritte Bildquelle ebenfalls auf die große Videomatrix transportierten. Das architektonisch in offener „U“-Form gestaltete Einkaufszentrum umschloss mit seinen zwei Stockwerken eine offene Plaza, an deren nördlichem Ein-/Ausgang ein breites Treppenhaus mit einer großen Globusskulptur lag, umgeben von Licht und Wasser.

Unweit davon wurde auf der Ebene des zweiten Stocks die Videowand aufgestellt und schräg zum Zentrum des Innenhofes gerichtet. Wenige Meter entfernt befand sich ein Aufzug mit transparenten Seitenwänden und Metalltüren, vor dem eine Überwachungskamera installiert wurde. Auf die Metalltüren gerichtet, nahm sie diese, die davor wartenden oder vorbeigehenden Personen und bei offenen Türen auch das Aufzugsinnere auf.

Die zweite Kamera befand sich eine Etage tiefer, in einem ca. 7 m breiten Eingangsbereich auf der Südseite der zentralen Longitudinalaxe des Gesamtkomplexes: Auf der rechten Seite dieses Eingangskorridors wurde ein ca. 220 x 500 cm großer elektrischer Lichtkasten in die Wandfläche eingelassen, wobei die eintretenden Besucher von der gegenüber installierten CC-Videokamera erfasst wurden. Starkes, durch den Lichtkasten verursachtes Gegenlicht ließ die aufgenommenen Personen als Silhouetten im/vor dem laufenden Videomaterial (den oben erwähnten Landschaftsaufnahmen) erscheinen; in die Silhouetten wurden zusätzlich mit Hilfe des Luminance Key-Verfahrens die aktuellen Satellitennachrichten des in Atlanta ansässigen CNN-Fernsehsenders projiziert. Die Vermischung von realen und virtuellen, kritischen und „affirmativen“ sowie orts- und zeitspezifischen Elementen verlieh dieser öffentlichen Installation eine charakteristische und für die Zeit ihrer Aufstellung anhaltende Anziehungskraft.

Buky Schwartz ist ein 1932 geborener israelischer Künstler, der von 1971 bis in die neunziger Jahre in New York lebte und dort einen großen Teil seines umfassenden Opus von über 40 CC-Videoinstallationen konzipierte. Nach einer künstlerischen Ausbildung in der Avni School of Art in Tel Aviv (1957–59) und der St. Martin's School of Art (1959–62)⁵³⁵ begann Schwartz als Bildhauer zu arbeiten. Sein ausgeprägtes Interesse an der Erforschung der Beobachterrolle um und in seinen Skulpturen stellte er spätestens in seinem Beitrag für die Biennale in Venedig 1966 unter Beweis, als er eine Skulptur aus vertikalen Elementen fertigte, die aus übermalten und verspiegelten Oberflächen bestand. Die krummen Spiegelformen reflektierten die Farben und die Körper der hindurchgehenden Besucher, mit dem Resultat der Integration von materiellen Elementen und „negativen“ Zwischenräumen in einer allumfassenden skulpturalen Form (Haller 1983a).

Die darauf folgenden Atelierexperimente führten zur Kreation von bemalten Würfeln und Boxen, die aus mehreren Oberflächen, kombiniert mit bemalten Raumecken, bestanden und es ermöglichten, die entworfene, komplette Ansicht entsprechender, stereometrischer Formen von einem „idealen“ Standpunkt aus zu betrachten, wobei alle anderen Ansichten ein fragmentiertes Gesamtbild ergaben.⁵³⁶ Bis zu einem gewissen Grad mit der Methode des „aufgerollten“ Bildes im „analytischen Kubismus“ und mit einigen optischen Anschauungsinstrumenten vergleichbar, ermöglichte die beschriebene Methode die Entwicklung einer quasi

beobachterabhängigen, begehbaren Skulptur. Ein solches Environment stellte Schwartz 1976 in der OK Harris Gallery in New York aus; die aus Holzbalken bestehenden Skulpturen zeigten sich außerdem für die Analyse von Bewegungs- und Reaktionsmustern der Betrachter gut geeignet, und der nächste Schritt ließ nicht lange auf sich warten: Nachdem er mit einer von Wendy Clarke geliehenen Videokamera die Arbeit dokumentiert hatte, erarbeitete Schwartz die Idee der Kombination von realen und virtuellen, videotechnisch erfassten Elementen in einer hybriden, raumgreifenden Assemblage (ebd.).

Im Sommer 1977 stellte Buky Schwartz seine erste CC-Videoinstallation mit dem Titel „Painted Projections/Closed Circuit“ in der Julie M. Gallery in Tel Aviv aus (Schwarz-Weiß-CC-Videokamera, Monitor und braun gemalte Sektionen auf dem Boden und den Wänden in einer L-förmigen Galerie; Gesamtgröße ca. 12x30 Fuß). Die Vorbereitungen bestanden aus der Bemalung von bestimmten Boden- und Wandflächen des Ausstellungsraumes; mit einer von Sony-Vertretern in Tel Aviv geliehenen Schwarz-Weiß-Videokamera und einem Monitor konstruierte der israelische Künstler einen idealen Standpunkt, der, aufgenommen von der CC-Videokamera, zeitgleich auf dem Monitor zu sehen war, so dass unter Umständen auf dem Monitor die Person(en) in einer virtuellen Box zu sehen war(en). Die Person, die sich in dem virtuellen Kasten befand, konnte jedoch ihr eigenes LiveVideobild nicht sehen: Die Möglichkeit der direkten Konfrontation der realen und virtuellen Ebene wird in den beiden CC-Videoinstallationen erfolgen, die Schwartz 1978 in der OK Harris Gallery in New York ausstellte: „Black Square“ und „Circle“ (Schwartz 1983, S. 10 f.). Präziser in der Ausführung, schlossen die beiden Arbeiten auch größere bemalte, zur „Immersion“ des Besuchers bestimmte Flächen mit ein. Ein weiteres Element, das Schwartz später mit großer Virtuosität einsetzen wird – die Einbeziehung von interferierenden skulpturalen Elementen – kam in „Black Square“ in Form einer mitten im Raum befindlichen tragenden Säule ebenfalls vor.

Im nächsten Jahr bekam Buky Schwartz die Einladung, in der von John Hanhardt kuratierten Ausstellung „Re-Visions: Projects and Proposals in Film and Video“ im Whitney Museum of American Art in New York eine weitere Arbeit zu realisieren:

In der CC-Videoinstallation „Yellow Triangle“ (1979) verwendete Schwartz zum ersten Mal eine Farbkamera: Dieser Umstand bestimmte auch die extensive Verteilung der kräftigen gelben Farbe, welche einen stärkeren Realitätseindruck hinterließ und so des Künstlers Umgang mit den einander penetrierenden Realitäten und den illusionistischen Effekt begünstigte (ebd., S. 11, auch: Herzogenrath/Decker [Hrsg.] 1989, S. 268).

Ein 20 x 30 Fuß großer Galerieraum wurde durch eine quer verlaufende Trennwand unterbrochen; auf beiden Seiten der Trennwand stand je ein Farbmonitor auf einem Podest, beide Bildschirme waren parallel zur Trennwand gerichtet. Eine dort aufgetragene halbierte Dreiecksfläche wurde zusammen mit weiteren bemalten Boden und Wandsegmenten von einer CC-Videokamera aufgenommen, von deren Standpunkt aus die aktuelle Aufnahme auf den Monitoren ein gleichschenkliges Dreieck ergab.

Der Künstler bezeichnete diese Arbeit als eine seiner bedeutsamsten, aus formalen und symbolischen Gründen gleichermaßen; das Dreieck bezeichnete er als „non-collapsible“, „very powerful shape“, stabil und zugleich immerwährend dynamisch, getragen von vielen Kulturen und Religionen. Die gelbe Farbe behielt auch in zahlreichen späteren CC-Videoinstallationen von Buky Schwartz eine herausragende Stellung.⁵³⁷

Der im Aufbau seiner „Videokonstruktionen“ anfänglich dominierende Einsatz der Zeichnung

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und Farbfläche wurde insbesondere seit 1980 durch ausgeklügelte, plastische Konstruktionen ergänzt und ersetzt. Die ursprüngliche formale und technische Ambivalenz des „idealen Standpunktes“ der CC-Videokamera, die taktilen Qualitäten des meistens natürlichen Materials⁵³⁸ (Holz) und auch die dadurch anhaltende lustvolle Mehrdeutigkeit blieben die deutlichsten Merkmale seiner Arbeit in den achtziger Jahren. Ein gutes Beispiel für die Entwicklung von ausgefeilten Arrangements bietet der Vergleich der CC-Videoinstallationen „TV-Stripes“ von 1980 und 1985:

Während die Erstere noch zweidimensional und schlicht mit malerischen Mitteln gelöst worden war, wurde die Letztere zu einem raumgreifenden, aus bemalten und Spiegelflächen bestehenden skulpturalen Ensemble.

Den „analytischen“ Einsatz von im Raum „verstreuten“, bemalten oder plastischen Bestandteilen in „Spring 1981“ (1981) oder „No Entry“ (1990) variierte Schwartz mit der „synthetischen“ Zusammenführung gebündelter, selbstbeobachtender Holzkonstruktionen mit suggestiver und zugleich fragwürdiger Funktion, wie einige CC-Videoinstallationen Ende der achtziger Jahre zeigen. „Big Video Chair“ (1987), „Relay Stations“ (1987), „Video Seesaw“ oder „Trojan Horse“ (1988) können als Beispiele genommen werden.

Am Beginn der darauf folgenden Dekade realisierte Schwartz mehrere CC-Videoinstallationen, in denen er sein bevorzugtes Material Holz durch Metall ersetzte („Hole in the Wall“, „Matisse“, „Platos Cave“, „Boat Interim Title“, alle ausgeführt 1990 in The Museum of Israeli Art, Ramat-Gan), jenes Material, welches der Künstler auch für seine öffentlichen Skulpturen benutzte.

Die „lehrreich unterhaltenden“ (Herzogenrath 1994, S. 324) Kunstwerke von Buky Schwartz nehmen aus mehreren Gründen eine besondere und zugleich modellhafte Stellung innerhalb der vorliegenden Historie ein. Ein insbesondere für die kunsthistorische Genealogie von „Virtual-“/„Augmented-“/„Mixed Reality“ bedeutsames Wirkungsfeld der „Wirklichkeitskonstruktionen“ deckt sich mit dem Einsatz der meisten CC-Videoinstallationen des israelischen Künstlers.

Paradigmatisch für die Zeit, in der sie entstanden, ist die der Technologie gegenüber relativ gleichgültige Haltung ihres Autors, eines klassisch ausgebildeten Bildhauers, der die sinnlichen, „oberflächlichen“ Qualitäten der untersuchten Phänomene, Symbolträger und auch Ortsspezifika mit einer Präzision und Beharrlichkeit behandelte, die der Entschlossenheit einiger früherer Virtuosen des Video-Feedback in nichts nachstand.

Als modellhaft kann die Reduzierung des Kameraeinsatzes auf die Zurschaustellung der „Kontrollinstanz“ bzw. des „Idealgesichtspunktes“ gesehen werden, ein Einsatzgebiet der CC-Videoinstallationen, das zur gleichen Zeit von Peter Weibel, Carles Pujol, John Sanborn, Felice Varini⁵³⁹ und später Matthew Ngui extensiv, und von vielen weiteren Künstlern nur beiläufig oder vereinzelt genutzt wurde. Über die Besonderheiten und spezifischen Unterschiede zwischen solchen, formal sich oft sehr ähnelnden CC-Videoinstallationen wird im Folgenden noch die Rede sein.

Unter den Künstlern der nächsten Generation, die sich neben der Videobänderproduktion auch im Bereich der Musik- und Videoperformances seit 1977 einen Namen gemacht haben, gehört

zweifellos John Sanborn (geb. 1954), der mit den Größen der experimentellen und Popmusik arbeitete und der ebenso eigene CC-Videoinstallationen realisierte.

Der 1951 in San Francisco geborene Curt Royston arbeitete als Filmemacher, Bildhauer und Choreograph, bevor er in der zweiten Hälfte der achtziger Jahre eine Reihe Closed-Circuit-Video-Arrangements realisierte, in denen er die von ihm gemalten Tableaus, Fotografien und dreidimensionalen Objekte innerhalb einer Installation parallel auch als Live-Monitorbild ausstellte und dadurch die Relationen zwischen zwei- und dreidimensionalen Realitätsrepräsentationen als sich ergänzende Realitätskonzepte anschaulich untersuchte.

Die CC-Videoinstallationsgruppe „Half Light“ von 1987⁵⁴⁰ bestand aus vier kleineren Installationen/Arrangements und vier Fotografien: Drei – „All Our Hands“ (1987), „Eyelight“ (1987) und „Blue Room“ (1986) – von vier Installationen waren, jede für sich eine CC-Videoinstallation, zusammengesetzt aus diversen realen Gebrauchsgegenständen, einem Gemälde (Acryl auf Leinwand), das diese darstellte, und einer CC-Videoapparatur, die das Gleiche zeitgleich videografisch realisierte.

„Blue Room“ beinhaltete zum Beispiel auf einer ca. 9 m² großen Fläche ein Klavier, einen Spiegel, einen Tisch und eine hängende Glühlampe, welche auch als farbenprächtiges Gemälde, z. T. in fauvistischer Manier, gefertigt worden waren, ergänzt durch das Live-Monitorbild des Ganzen, einschließlich der Performance der Tänzerin und Choreographin Lisa Fox⁵⁴¹. Royston:

“The work in this show is based on and is a resolution of my work of the last five years. This installation represents the integration of work I have done in different media [...] At this point in time, my use of the camera to control the work is seen, and the reality this illusion implies, has become central. The presence of the camera, which constantly feeds new visual information to the video monitor, creates a perpetual sense of the present.

The work is visceral: the component painting and sculptural elements possess an extreme physicality. At the same time, this sensual quality is controlled by a larger conceptual presence – the reproduced image created by the camera. This tension is restated in Lisa Fox’s performance [...] her role as a muse, Fox becomes both the observer and the observed, the real and the illusory. In ‘Half Light’, both the deceptive and the real are on equal ground.”

John Hanhardt, der darin „[the] exploiting a fundamental and unique property of the video medium, namely, the ability to see in real time on the monitor what the camera is recording“ (ebd.) sah, verglich nicht zu Unrecht die Vorgehensweise und Effekte von Roystons Arbeit mit derjenigen von Buky Schwartz.⁵⁴²

Gary Hill wurde 1951 in Santa Monica in Kalifornien geboren. Bereits bevor er 1969 nach New York Nordland umzog, beschäftigte er sich mit Bildhauerei, die er Anfang der siebziger

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Jahre zugunsten von Video aufgab. In Woodstock trat er in Verbindung mit Ken Marsh und der Woodstock Community Video⁵⁴³ und begann zunächst mit Videorückkopplung zu experimentieren. Von 1974 bis 1976 arbeitete Hill als Artist-in-residence und auch als Koordinator bei der Woodstock Community Video in Woodstock und Rhinebeck, N.Y. Sein Interesse für Klang veranlasste den jungen Künstler zur Konzipierung einer Serie von audiovisuellen Performances mit dem Namen „Synergism“ (1975–76); die Nutzung komplexer synergetischer Möglichkeiten wurde später auch zum Bestandteil seiner CC-Videoinstallationen.

Seine erste Videoinstallation realisierte Gary Hill bereits im Dezember 1974: „Hole in the Wall“ bestand aus einem herausgebrochenen Loch in der Wand der Woodstock Artists Association (in dem das Medium Video damals kaum eine Rolle spielte), in dem ein Monitor dieses Ausbrechen als Videoband wiedergab. Wenn man vom darin enthaltenen politischen Statement absieht, kann man in dieser frühen Arbeit ein für Hill formal charakteristisches, „dekonstruktivistisches“ Vorgehen erkennen, in dem bereits ein „erweiterter CC-Charakter“ gesehen werden kann.⁵⁴⁴ Zu vergleichen ist diese Installation vor allem auch mit den bereits erwähnten Installationen und Aktionen von Richard Kriesche und Gottfried Bechtold vom Anfang der siebziger Jahre.

Sein Interesse und seine Kenntnisse bezüglich der Möglichkeiten elektronischer Bild- und Tonerzeugung vertiefte Hill zwischen 1975 und 1977 im Experimental Television Center in Binghamton, N.Y. In Zusammenarbeit mit dem Elektronik-Designer Dave Jones realisierte Hill auch einige seiner späteren Arbeiten, zu denen drei CC-Videoinstallationen um 1980 gehörten. 1976 begegnete Hill dem Dichter George Quasha und erhielt von ihm wichtige Anregungen zu seiner künstlerischen Reflexion des Bild/Sprache-Verhältnisses, einschließlich der Suche nach den gemeinsamen Grundlagen beider.

Gary Hill erstellte 1978 sein frühestes, für die Realisierung im Everson Museum in Syracuse vorgesehenes, jedoch nicht ausgeführtes CC-Videoinstallationskonzept mit dem Titel „Imux“, das bis heute wenig bekannt ist. Daher zitiere ich im Folgenden in voller Länge eine Beschreibung von Hill aus einem Brief an Richard Simmons, den damaligen Kurator für Video im Everson Museum of Art in Syracuse, N. Y. (14.06.1978):

“I am also in the process of approaching the Whitney and the Kitchen in New York City about the same project. My description is somewhat technical but I consider the actual work a sort of ‘technological ritual’ containing complex synergistic possibilities. I have included a tape entitled ‘Windows’ which incorporates similar visual imagery as the proposed installation.

The title of the installation is IMUX, derived from the word image and the abbreviation for multiplex, mux. The term multiplex is used in digital logic referring to the selection of one channel of information from N number of channels of information.

The work incorporates 4 remote controlled cameras with (panning zooming and tilting) which are programmed to view a space or spaces at different angles and spatial relationships. The images are then processed with digital and analog circuits capable of, image re-arrangement and frame storage, image prioritizing (the location of an image in front of and/or behind other images), variable hard to soft edge keying, multi-channel colorizing and electronic switching. The video system

will have three outputs or channels where different processed and mixed images will be viewed. Camera movement, image processing and final image location will be programmed using Serge Tcherepnin electronic sound modules and a SOL-20 computer. Although 'pre-programmed', sensor devices and the undefined possibilities of peoples movements in the spaces leave open the live interactive quality of the system.

IMUX will allow visitors to the museum to interact with themselves in a new spatial and conceptual framework of paintings being developed in real time containing their images and architectural images of the museum prioritized and re-arranged through time/voltage control."

Die technisch-funktionelle Beschreibung von Gary Hill kündigte bereits nicht nur die wichtigen Bestandteile seiner späteren CC-Videoinstallationen an, sondern auch das bleibende Interesse des Künstlers an einer umfassenden Erfassung des Raumes, seiner Grenzen und vor allem an Wahrnehmungs- und Erfahrungsmöglichkeiten des darin eingeschlossenen Menschen.

Im Jahr 2000 wird Hill mit seiner CC-Videoinstallation „Rorrim Room Mirror“ (2000)⁵⁴⁵ einige darin enthaltene Grundgedanken wieder aufnehmen und nach einer zwanzigjährigen „Pause“ eine Art „Hommage“ an die dem eingesetzten Medium inhärenten Eigenschaften aufführen (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD).

Unter dem Titel „Mesh“ stellte Hill zwischen dem 11.05. und dem 30.06.1979 im Everson Museum of Art in Syracuse, N. Y. seine erste CC-Videoinstallation aus. Die durch Gittermuster aufgerasterten Wände und ihnen korrespondierende, quasi pixelweise aufgerasterte Live-Monitorbilder erzeugten in ihrem Zusammenspiel einen hybriden, „realvirtuellen“ Raum, in dem den sich darin befindenden Betrachtern eine multifunktionale, zugleich aufnehmende und wiedergebende Rolle des „Subjektobjektes“ zugesichert wurde (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD).

“With or without the human images, the patterns are beautiful. Unlike most works of art, it is virtually impossible for the visitor to be just an observer of ‘Mesh’, for once he steps inside the door he becomes a part of this absorbing environment” (Hartranft-Temple 1979).

In seiner CC-Videoinstallation „War Zone“ von 1980 wurden die komplex aufgefassten Innen-/Außenverhältnisse zum Bestandteil der architektonischen Lösung:

Der höhlenartig ausgebaute und mit Maschendraht umzäunte Raum war durch eine kniehohe Holzbarriere zweigeteilt. In der einen Raumhälfte, welche das „Außen“ repräsentierte, standen auf Sockeln in der Mitte an der Hinterwand zwei Schwarz-Weiß-Monitore, auf denen z. T. vorher aufgenommene Bilder aus der anderen Raumhälfte liefen.

Auf der anderen Seite („innen“) standen auf einem Studio-Stativ zwei CC-Videokameras, deren Viewfinder-Monitore in einer Metallschachtel quasi zu einem Fernrohr zusammenmontiert worden waren. Mit dieser Apparatur, die der Besucher bedienen konnte, um auf die Objekte und Orte im Raum zu „schießen“, war ihm eine Stereosicht auf die Dinge im Raum ermöglicht. Die Wiedergabe in den Kamerasuchern war allerdings so geschaltet, dass sie z. T.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

das mit der gleichen Apparatur vorher von der Mitte des Raumes aus aufgenommene Videomaterial zeigten oder alternativ das Objekt, auf das sie gerade vom Besucher ausgerichtet wurden.

Während der Wiedergabe der Videokassetten waren im Hintergrund über einen Kopfhörer Maschinengewehrsalven zu hören, welche die Stereosicht des Apparates begleiteten.⁵⁴⁶ Über Lautsprecher konnte man aus einem Stimmengewirr einzelne Worte heraushören, welche den jeweiligen Objekten im Raum entsprachen. Der Wechsel der Bilder beschleunigte sich, wenn sich die Anzahl der jeweiligen Schüsse erhöhte.

Unweit von der Kamera-Apparatur stand ein kleines Holzhäuschen, das während der gesamten Ausstellungsdauer von einem weißen Hasen bewohnt war.⁵⁴⁷

Die künstlerische Arbeit von Gary Hill wurde bekannterweise durch seine Wittgenstein-, Heidegger- und Blanchot-Lektüre wesentlich beeinflusst: Die sich samt seiner Schichtungen äußernde „immersive“ Macht des Textes in Bezug auf den Lesenden⁵⁴⁸ untersuchte Hill intensiv in seinen raumbezogenen Videoarbeiten. Die auditive und visuelle Rückkopplung als Drehpunkt aller realen und virtuellen Ein- und Ausgabemöglichkeiten markierte von Anfang an die entscheidende mediale Option, das „Bild“ und die „Schrift“, das Sichtbare und das Hörbare auf die gleiche Wurzel zurückzuführen (Böhm in Vischer [Hrsg.] 1995, S. 31). Eine der bekanntesten raumbezogenen Arbeiten von Gary Hill und eine der vollkommensten in seinem Gesamtœuvre behandelte diese für den amerikanischen Künstler zentrale Problematik:

Es handelt sich um eine 1981 unter dem Namen „Glass Onion“ realisierte CC-Videoinstallation. In einem Raum stehen fünf Monitore, in schwarze Sockel eingelassen, zu einem Rechteck angeordnet. Vier Bildschirme, die zueinander mit ihren Sockeln jeweils um 90 Grad verschoben sind, so dass jeder Bildschirm auf die Seite eines anderen gerichtet ist, stehen an den Eckpunkten. Durch diese Aufstellung wird das Bild eines konzentrischen Rechteckes erzeugt. In der Mitte liegt der fünfte Monitor, dessen Bildschirm an die Decke gerichtet ist. Genau über ihm ist eine Videokamera installiert. Die Kamera ist mit einer automatischen Linse ausgestattet, die vom Zentrum der Installation ausgehend – also vom Monitor direkt unter ihr – zu deren Rand, also zu den äußeren Monitoren zoomt. Ihre Aufnahmen sendet sie an einen der vier Monitore. Von dort aus werden sie im festgelegten zeitlichen Intervall zum jeweils nächsten Monitor weitergeleitet, aber jeweils positiv, negativ konvertiert.

Das Bild auf dem mittleren Schirm wird von einem Videorekorder zugespült, der ein vorher aufgenommenes Band abspielt. Der Betrachter sieht eine Videorückkopplung in Form einander ablösender, sich kontinuierlich verdrehender und ineinander fallender Rechtecke.

Um diesen Monitor herum beschreiben acht Lautsprecher, die ebenfalls am Boden liegen und zur Decke gerichtet sind, zwei weitere Rechtecke. Über diese ertönen sieben verschiedene Soundtracks, die das gesprochene dreisilbige Wort „Rec-tan-gle“ thematisch nach einem bestimmten Muster variieren. Hierbei verdoppelt sich stets die Anzahl der gesprochenen Silben. Ein zweiter Track wäre z. B.: „with-in-a-rec-tan-gle“. Der erste Track ist langsam und deutlich aufgesprochen und dient als zeitliches Maß, in das die anderen sechs Variationen eintreten. Der Inhalt des gesprochenen Textes, der mit diesen einzelnen Tracks von hinten nach vorne abgearbeitet wird, ist folgender:

“A texture is drawing a continuum from one voice to another differentiated by sending and receiving messages voicing the following: rectilinear time enfolds the

negative and positive spaces expanding the image that text occupies the space before and after the frame of reference within a rectangle."⁵⁴⁹

Die sich verändernden Soundtracks und die Bilder auf dem mittleren Monitor sowie die eingespielten Aufnahmen auf den vier sich gegenseitig beliefernden Eckmonitoren sind zeitlich und in ihren Bewegungsabläufen aufeinander abgestimmt. Dies verstärkt den formalen Aufbau des konzentrisch ausgerichteten Rechteckes.

Expliziter als in „War Zone“ wurde das „Innen“, „Außen“ und vor allem die (vom jungen Wittgenstein in seinem „Tractatus ...“ besonders reflektierte) Schnittstelle dazwischen in „Glass Onion“ anvisiert, ja Hill ließ sie bis zum alleinigen Forminhalt emporsteigen (Quasha). Die von Acconci und Graham in den sechziger Jahren realisierten selbstbezüglichen, jedoch nicht tautologischen, sondern auf eine progressive Erweiterung programmierten Zeitschriftenarbeiten (vgl. oben) bekamen mit „Glass Onion“ eine würdige raum- und zeitbezogene Entsprechung. Hills „Interesse an der Erforschung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede von technischen, physiologischen und mentalen Wirklichkeitskonstruktionen“ (Denk 1998, S. 147) im gemeinsamen „bildsprachlichen“ Kontext kann an der „Häutung“ von feinen Schichten seiner „Glaszwiebel“ exemplarisch untersucht werden.



Im vorigen Kapitel fasste ich die Anfänge der künstlerischen Arbeit des 1948 in Barcelona geborenen Künstlers Francesc Torres zusammen, einschließlich seiner ersten Videoarbeit, der CC-Videoinstallation „Uniformed Rain or More than just a Drop of Water“ von 1973. 1996 beschrieb der seit 1973 in den USA lebende spanische Künstler zum Anlass einer Neuversion dieser wichtigen Arbeit (1969/73/96) den Kontext ihrer Entstehung als

“a piece from that period, when the perpetual present in which we are now installed was still in the future and the dazed pugilists of history for the sake of History were our fathers and grandfathers. It is a work that fits perfectly with my concerns then, basically focusing on the relationship between the anthropological (art) and the natural world and its phenomena” (Torres 1996, S. 13).

1973, „landing in the country of the infinite present was a rite of passage which washed off the accumulated dust of the journey but did not wipe out the memory. When one is left without history, one has the chance to invent a new one or reconstruct the old one. Europe exerted its pull so I opted for the second alternative“ (Torres 1991, S. 8).

Torres' bewusster Entschluss, in Amerika mit einer „genuin europäischen“ Kunst seine Arbeit fortzusetzen, setzte also an seiner bereits in Spanien begonnenen Untersuchung des komplexen Verhältnisses zwischen historisch-anthropologischen und aus der Natur gewonnenen Erkenntnissen und ihren Implikationen an. Seine zwischen 1981 und 1984 realisierte Tetralogie repräsentierte nicht nur den entsprechenden künstlerischen Zugang und die inhaltliche Problematik, sondern sie stellte vor allem auch einen in dieser Form, Dimension und ausgearbeiteten Ikonographie bis zu diesem Zeitpunkt kaum vergleichbaren Werkkomplex dar.⁵⁵⁰

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Als Ausgangspunkt nahm Torres die von Paul MacLean ausgearbeitete Theorie über die Evolution des Gehirnes. Das dort beschriebene Gehirnmodell kann als eine mehrschichtige Struktur verstanden werden, die in ihren tiefsten Schichten eine Art „Erinnerung“ an frühere Entwicklungsphasen des Menschen beherbergt. Die primitivste Ebene wird R-Komplex (reptilian complex) genannt, und sie zeichnet sich vor allem durch jene Instinkte aus, die sich in territorialen und aggressiven Verhaltensmustern wie bei der Jagd, beim Bau einer Unterkunft oder bei der Wahl eines Gruppenführers manifestieren. Der Analogie dieser Muster zu den zeitgenössischen politischen, bürokratischen und militärischen Strukturen galt Torres' besonderes Augenmerk.

Der erste Teil des Projektes, die CC-Videoinstallation „The Head of the Dragon“ (1981), wurde 1981 im Whitney Museum in New York realisiert. Sie behandelte den Einfluss der genetischen und kulturellen Faktoren auf das politische Verhalten des Menschen, also die „Natur der Zivilisation“ (Torres 1991).

Auf einem maßstabgetreu nachgebauten antiken Rammbock war an dessen Schlagkopf am vorderen Ende ein Monitor fixiert. Der wagenartige Rammbock aus Holz stand auf vier Scheibenrädern. Sieben weitere Monitore wurden hinter dem Nachbau zu einer Schlangenlinie mit in der Höhe regelmäßig anwachsenden Sockeln angeordnet, während vor dem Rammbock freischwebend eine einfache, moderne Tür stand. Der Monitor am Rammbock gab Nahaufnahmen aus dem Gehege einer Würgeschlange (Boa Constrictor) wieder, welches sich unmittelbar vor der Tür befand und von einer Schwarz-Weiß-CC-Videokamera observiert wurde.

Das Gehege, die Tür und der Rammbock bildeten somit eine gedachte Gerade, die sich in die Reihe der Monitore hinein fortsetzt. Dort lief das Videomaterial von sich überschlagenden Autos.⁵⁵¹ Das Ende dieser Linie bildete eine auf einem Sockel stehende Miniatur-Dampfmaschine, die wie das Gehege der Schlange punktuell ausgeleuchtet war.

Die gesamte Installation von Gehege, Rammbock und Monitorreihe sollte Gestalt eines Drachen symbolisieren. An einer Seitenwand im sonst abgedunkelten Raum befindet sich eine größere Projektionsfläche. Hier wurde ein 16-mm-Film, Realaufnahmen von Charlie Steinback in handbearbeiteter Fassung als loop, präsentiert. Es war ein Mann zu sehen, in Negativ-Darstellung und coloriert, der auf einer von Hand auf den Film aufgezeichneten Schlange unter ihm am Boden zu tanzen scheint. Auf einer beleuchteten Stelle einer Wand gegenüber des Rammbocks sah man acht zu einem horizontalen Streifen zusammengefügte Drucke von Schlangen. Rechts davon war eine schematische Darstellung eines Längsschnittes durch ein Gehirn (Reptiliengehirn) angebracht. Unterhalb, am Boden dieser Drucke, lagen breit verstreut die fünftausend Teile eines Puzzles, das von den Zuschauern während der Ausstellung zusammengebaut werden sollte. Hierbei handelte es sich um eine Weltkarte, auf deren Rändern alle Flaggen der einzelnen Länder abgebildet waren. Begleitend zur Installation war im Raum in regelmäßigen Abständen von 45 Sekunden über Lautsprecher das Geräusch vom Zusammenstoß zweier Autos zu hören, das in das leise Zischen einer Schlange und das Geräusch sich entladenden Wasserdampfes überging.

Das ikonographisch-symbolische Sezieren und Ersetzen von biologischen (Ge-)Schichten durch zivilisatorische Maßstäbe und Merkmale führt in der Interpretation von Francesc Torres zu einer gezielten, materialistisch-dialektischen „Historisierung der Natur“ bzw. „Naturalisierung der Historie“: Die Ikonographie von Torres spielt unmissverständlich auf die „Liturgie“ der durch die industrielle Revolution (kleine Dampfmaschine) hervorgebrachten „unrelating

and somewhat pathetic idea of progress“ (Torres 1991, S. 51) an, verkündet am deutlichsten im christlichen Konzept des linearen Weges/Pfades und verkörpert im rasenden Automobil,

“as an emblematic artefact of modern human civilization, a paradigm of our relationship with nature and the environment, with space, time and history, and, to a great extent, a paradigm of our relationship with the body”.⁵⁵²

Auf der anderen Seite,

“the dancing man and snake made metaphorical reference to the ‘dance of biology’ being performed according to a very precise set of instructions (to genetic code) which, nevertheless, allows room for evolution, change and mutation” (ebd.).

Den zweiten Teil seiner „R-Complex“-Serie baute Torres 1982 in Form einer weiteren CC-Videoinstallation mit dem Titel „Airstrip“ auf, die sich, thematisch enger aufgefasst, auf den Problemkomplex der „Natur der Gesellschaft“ konzentrierte:

Ins Zentrum des Ausstellungsraumes wurde ein nicht betretbarer, aber umgehbarer, aus Metalldraht-Hexagonen zusammengebauter Käfig gesetzt. Außerhalb des Käfigs wurde eine weiße Maus von einer CC-Videokamera aufgenommen und deren LiveBilder an acht kleine Monitore im Käfig weitergeleitet. Die an einer Wand des Käfigs zu einem Halbkreis angeordneten kleinen Bildschirme befanden sich an den Enden der auf dem Boden des Käfigs ausgerollten Rollbahnen eines modellhaft dargestellten Militärflughafens. An einer Ecke im Käfig waren ein weiterer Käfig aus in Holz eingespanntem Glas mit einem Thron auf Sandboden und eine lebende Schlange (Boa Constrictor) platziert. Für die Schlange war ihr vermeintliches (multipliziertes) Opfer, die Maus auf den Monitoren, theoretisch gut einsehbar. Hier wurde eine Beziehung zwischen einem realen „Aggressor“ und dessen virtuellem, räumlich deplatziertem „Opfer“ hergestellt. In der Mitte des Hauptkäfigs war an der Decke an einer Schnur ein kleines motorisiertes Flugzeug angebracht, das kreisförmige Bahnen über den Rollfeldern zog.⁵⁵³

Die wichtigsten Symbole und Verhältnisse wie die der Macht (Schlange) und des Opfers (Maus) waren hier, ähnlich wie in „The Head of the Dragon“, auf medialem Wege durch CC-Videoverhältnis hergestellt und sind grundsätzlich nicht nur auf die vorhandene – im Fall von „Airstrip“ eine NS- – Ikonographie reduzierbar, wovon die weiteren Installationen von Torres aus derselben Zeit zeugen.

Die beiden anderen Installationen der gleichen Serie, „Tough Limo“ (1983) und „Klauswitz’s Classroom“ (1984), vervollständigten den behandelten Komplex mit ihrer Fokussierung auf die Natur der Territorialität, Geopolitik und des Nationalismus. Die inhaltliche Überführung der Grundsätze des historischen Materialismus in die ästhetische Sphäre, wie sie Torres in seinen beeindruckenden Installationen vollzog, findet in diesem Bereich kaum einen Vergleich. Bemerkenswert an dieser Stelle ist die Tatsache, dass die künstlerische „Sprache“ nicht auf die Funktion der Geschichte und Theorie reduziert worden ist, sondern im Gegenteil zum Nachweis der Inkompatibilität von ästhetischen Werten dient. In ihrer Ansiedlung diesseits der ethischen, ökonomischen, politischen und epistemologischen Sphäre eignen sich diese Installationen deshalb auch als Instrumente der strukturell-methodischen (nicht faktischen) „Wahrheitsfindung“. Die kaum auflösbaren, „universalistischen“ Aspirationen auf beiden Seiten des Eisernen Vorhanges wurden zum Auslöser einer radikalen und zugleich eingreifenden, nicht

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

resignierenden künstlerischen und menschlichen Skepsis (Hanhardt 1991, S. 3): Die Lösung von Problemen befindet sich in den unbegründbaren Fundamenten der menschlichen Phylogene und Ontogene genauso wie in denen der „Psyche“ und „Geschichte“; die Flucht nach vorne ist eben auch eine Flucht, und in dieser Hinsicht bleibt Torres ein bewusster Angehöriger des „alten“ Europa:

“It has been said that fascination for history is the externalization of the obsessions of a neurotic... there is, however, another necessary possibility: the dissection of the past can illuminate and inform the present and thus guarantee the future. Historical amnesia is attractive and dangerous when it becomes confused with or it is believed necessary for the political stability of a country” (Torres 1991, S. 11).

Die lineare Geschichte kann die Frage nach den Gründen zwar nicht beantworten, sie kann jedoch ihren impliziten Beitrag selbst für die Beantwortung von gesellschaftlichen und längst aus der Mode geratenen „sinnphilosophischen“ Fragen leisten:

“Maybe History has come to an end. If so, I feel lucky to have lived in it for the first forty-seven years of my life, and I hope I still have few more years left over in case the lady decides to start all over again” (Torres 1996, S. 16).

Ken Feingold (geb. 1952) realisierte seit 1970 eine große Zahl von 16-mm-Filmen, Filminstallationen, Videobändern und rechnergestützten Installationen. Feingold ist ein wichtiger Vertreter der zweiten Generation von Medienkünstlern, dessen Arbeit eine kontinuierliche transmediale Entwicklung von Film und Video bis hin zu den digitalen Ausdrucksformen modellhaft exemplifiziert, und in dieser Hinsicht kann eine Parallele zu seinen Pendants der ersten Generation, Steina Vasulka und Nam June Paik, gezogen werden. Feingolds Interesse an den medialen Repräsentationsmöglichkeiten des Selbst und des Anderen mittels nichtlinearer Erzählstrategien hat seine frühe Entsprechung in semiotischen und psychoanalytischen Theorien, inspiriert nicht zuletzt auch durch kunsthistorische Beispiele wie Marcel Duchamp und den Surrealismus, Jasper Johns, aber auch durch Audiovisualisierungsvorrichtungen des frühen zwanzigsten Jahrhunderts (vgl. Texte und andere Angaben in: Feingold URL). Auch ostasiatische Einflüsse, gesammelt auf extensiven Reisen, prägten Feingolds Kunst- und Selbstverständnis.

Die CC-Videoinstallation „Red Cell“ (1979) reflektiert mit ihrer „unheimlichen“, hermetischen Atmosphäre – erzeugt durch eine Anzahl mysteriöser, „alchemistischer“ Elemente und durch das Gefühl der Abwesenheit ebenso vieler fehlender Komponenten – einen „inneren“ mentalen Raum, in dem eine lineare, narrative Struktur ebenso fehl am Platz ist, wie eine hermeneutische Annäherung geeignet wäre, ihn zu erfassen.

Die Installation erstreckt sich über zwei Räume. Im ersten, abgedunkelten Raum sind die Wände rot gestrichen. Ein Stroboskoplicht, angebracht am Antennenturm mitten im Raum, blitzt im Abstand von wenigen Sekunden auf.

Innerhalb einer von Holzstäben umrandeten Markierung auf dem Boden sind Glasschalen und Korke aus dem Laborbedarf ausgelegt; sie evozieren die Situation, als ob ein Experiment verlassen worden ist.

An einer Wand befindet sich die großformatige, schwarz-weiße und zeichenhafte Darstellung einer Hand mit der Unterschrift: „Image Liability Di-rect“ (Bildverpflichtung Di-rekt). An der Decke über dem Zeichen ist eine CC-Videokamera installiert, die den an der Markierung stehenden Besucher aufnimmt und sein Bild in den zweiten Raum sendet: Dort steht auf einem Tisch ein kleiner Monitor, der Sicherheitspersonalposten symbolisiert. Im Raum verteilt sind darüber hinaus mehrere Kopien eines kleinen Buches, in dem Fragmente mysteriöser Erzählungen zu lesen sind. Dass es sich hierbei um eine psychoanalytische und semiotische Provenienz handeln könnte, legt eine ungefähr zur gleichen Zeit entstandene CC-Audioinstallation nahe, die Feingold 1979 im Whitney Museum of American Art in New York ausgestellt hat: Ihr Titel „Sexual Jokes“ reflektiert die Freud-Lektüre und steht im Bezug zu Freuds Werk „Jokes and their relation to the unconscious“ (1960), das als Ausgangspunkt seiner späteren psychoanalytischen Theorie angesehen wird.

Das Unbewusste und Geträumte wurde zum Thema der zweiten CC-Videoinstallation von Ken Feingold mit dem Titel, „July 24, 1895“ (1983), die fünf Jahre später erweitert und als „July 24,1895/Sleeping Room“ ausgestellt wurde:

Die zweite, erweiterte Version erstreckt sich über zwei aneinander grenzende Räume: Im Boden des einen Raumes eingelassen befand sich eine Art Schacht, der mit Mauersteinen geformt war und an einen nicht mehr benutzbaren Brunnen erinnerte. Mit dem Bildschirm nach oben war dort ein Monitor installiert, dessen Ränder die Steine umschlossen. Trat der Besucher an diesen etwa einen Meter hohen Schacht heran, wurde er von einer CC-Videokamera aufgenommen, die über dem Monitor an der Decke fixiert war und zeitgleich den Hinterkopf des sich über den Schacht beugenden Besuchers in einer endlosen Rückkopplung auf dem Schirm erscheinen ließ.

Im Raum herrschte ein sehr starker Kampfer-Geruch von Mottenkugeln. Nahe der Eingangstür an der Wand stand ein Schriftzug: „In This House on July 24, 1895 The Secret of Dreams was Revealed to Dr. Sigmund Freud“ – ein Zitat aus der Freud-Korrespondenz, als er einem seiner Freunde im Scherz vorschlug, diese Aufschrift nach seinem Tod an seinem Haus anzubringen. In einer Ecke des Raums steht auf einem Tisch vor einem Stuhl ein weiterer, kleiner Monitor, auf dem ein Videoband zu sehen ist. Es zeigt einen Ausschnitt aus im gleichen Jahr entstandenen Aufzeichnungen des Künstlers „5dim/MIND“.⁵⁵⁴

Die äußerlich „hermetischen“, durch die Psychoanalyse inspirierten CC-Video- und Audioinstallationen von Ken Feingold werden in den neunziger Jahren durch die formaltechnische und technologische Weiterentwicklung in seiner Kunst eine äußerlich überraschende „Wende“ – jedoch keinen „Paradigmenwechsel“ – erleben, manifestiert vor allem in seinen computergetriebenen Roboterinstallationen (vgl. das kommende Kapitel).

Die CC-Videoinstallation fanden in den achtziger und neunziger Jahren mit der Verfügbarkeit der Computertechnologie und bereits davor durch die konsequente Nutzung der inhärenten Eigenschaften des Mediums Video zusätzliche formaltechnische und auch inhaltliche

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Einsatzfelder. Den videotechnischen „Wirklichkeitskonstruktionen“ im Installationszusammenhang waren mit der Verbindung zweier solcher medienspezifischer Dispositionen – der Videorückkopplung und des „Keying“⁵⁵⁵ – theoretisch keine narrativen Grenzen mehr gesetzt. Neben den bereits angesprochenen Künstlern haben sich Anfang der siebziger Jahre die Künstler Ron Hays (1944) und Ed Emshwiller (1925–1990) der Vorzüge der damals avanciertesten Videotechnik bedient und sie künstlerisch eindrucksvoll umgesetzt.

Ron Hays wurde neben Stephen Beck, Eric Seagal und anderen durch seine Experimente mit den variablen Möglichkeiten der Erzeugung virtueller Räume und synästhetischer Stimmungen durch die Videorückkopplung bekannt (vgl. Kacunko 1999). Die Offenheit der genannten Künstler auch für die Möglichkeiten der Computergrafik im Videozusammenhang teilte Ed Emshwiller, der besonders eindringlich die Wiedergabe des dreidimensionalen Raums als Zusammenspiel von Realität und Illusion erforschte. Es ist kein Zufall, dass Stanley Kubrick an ihn herantrat, als es darum ging, entsprechende Techniken in der Realisation seines bahnbrechenden Spielfilmes „2001: A Space Odyssey“ (1968) einzusetzen. Bereits zu diesem Zeitpunkt konnte der Maler (ein Vertreter des „Action Painting“ [vgl. Emshwiller 1978]) und experimentelle Filmemacher aus seinem eigenen künstlerischen Selbstverständnis heraus ein solches Angebot nicht annehmen (Elder 1997, S. 15; Haller [Hrsg.] 1997); noch entfernter von jeglichem kommerziellem Fremdzweck erschien Emshwillers Arbeit seit Anfang der siebziger Jahre, als er damit begann, hauptsächlich mit Video zu arbeiten. Im Videoband „Scape-mates“ (1972, 28:26 Min., Farbe, Ton) verband er figurative und abstrakte Formen in einer Illusion der Dreidimensionalität. Diese Arbeit gilt als eines der ersten künstlerischen „rounded statements“, in dem die Spezialeffekte aus Videound Computeranimation zusammengesetzt wurden (Kacunko 1999).

Die auf den Bewegungen von zwei Tänzern basierenden chroma-key-Mutationen wurden im bekannten Videoband „Crossings and Meetings“ (1974, 27:33 Min., Farbe, Ton) im Sinne der elektronischen Manipulation, Multiplikation und (De-)Synchronisation weiterentwickelt.

„The Blue Wall“ (1988)⁵⁵⁶ ist der Titel der einzigen CC-Videoinstallation des amerikanischen Künstlers, in der mit Hilfe des „chroma keying“ und der Computeranimation drei verschiedene Ortschaften und der anwesende Betrachter in einen zusammengesetzten virtuellen Videoraum überführt wurden. Die spezielle technologische Lösung machte es hier möglich, den Betrachter sowohl vor als auch hinter oder mitten in die Animationsebene zu versetzen, ein Ergebnis, das Anfang der neunziger Jahre u. a. von Christa Sommerer (A) und Laurent Mignonneau (F) in ihren rechnergestützten CC-Videoinstallationen weiterentwickelt wurde (vgl. unten).

Frank Popper fasste die Gründe für die Faszination Emshwillers für das Medium Video folgendermaßen zusammen:

“Video provides Emshwiller with an exceptional flexibility for combining and transforming images, as well as a form of concretization of the imagination. In his view video is the most exciting art medium – like painting immediate, like film a collaborative art form, like dance a sensual pleasure – which is also a series of questions and a process of discovery” (Popper 1993, S. 63).

Es waren offenbar die operativen Vorzüge dieses „analogen“ Mediums zusammen mit denen der digitalen Datenbearbeitung, die sich in der folgenden Dekade insbesondere auch für die

kommende Künstlergeneration als besonderes aufschlussreich erweisen werden.

Die Beispiele der Video-Feedback-Kunst sind bereits aus der Mitte der sechziger Jahre bekannt, und ihre visuellen Vorgänger sind in den noch früheren Experimentalfilmen zu finden.⁵⁵⁷ Skip Sweeney gehört zu den Künstlern, die sich mit diesem Phänomen intensiv auseinandergesetzt haben. 1985 realisierte auch er eine CC-Videoinstallation mit dem schlichten Titel „Video Feedback“:

Eine CC-Videokamera nahm frontal den Bildschirm auf, dessen Bild ein an sie angeschlossener Monitor aktuell erzeugte. Die schwarz-weißen Bilder von immer kleiner werdenden Bildschirmrechtecken konnten vom Betrachter manipuliert werden, indem er mit dafür bestimmten Druckknöpfen das Zoomobjektiv ein- oder ausfuhr oder indem er die anderen Parameter änderte bzw. weitere Objekte (z. B. Spiegel) verwendete.

Spielkonzepte und Lernprozesse

W. Clarke, Veeder, Burson, Tannenbaum

Solch eine grundlegende experimentelle Anordnung, die eher im Sinne einer Demonstration konzipiert worden war, erweiterten Shirley Clarke und Wendy Clarke in den zahlreichen CC-Videoinstallation, die im vorigen Kapitel besprochen worden sind. Die darin entwickelten Strategien der Erforschung von Spielkonzepten und Lernprozessen setzte Wendy Clarke in dieser Dekade intensiv fort. Sie führten zu einer inhaltlichen und strategischen Erweiterung ihres künstlerischen Einsatzfeldes.

Während „Elephant Selfportrait“ (1977) sich noch stark an seine Pendants um 1975 anlehnte (vgl. Abb. und Beschreibung im Materialteil/DVD), erhielten die CC-Videoinstallation und die gleichnamigen „Love Tapes“ (1977 ff.) eine scheinbar paradoxe (weil logisch und philosophisch nicht ohne weiteres begründbare) Tiefendimension und zugleich den Status eines weltweiten Publikumserfolges:

Die Installation bestand in den meisten Ausführungen aus mehreren Kabinen, die von den Besuchern einzeln benutzt werden durften. Darin befanden sich je eine CC-Videokamera, ein Monitor sowie eine Sitzgelegenheit. Der Betrachter hatte die Möglichkeit, vor laufender Kamera in wenigen Minuten seine Gedanken über die Liebe verbal und gestisch mitzuteilen. Technisch ähnlich konzipiert wie die oben beschriebene CC-Videoinstallation von Paul Ryan (1969), handelte es sich hier jedoch weniger um das Erreichen einer bestimmten psychologischen Wirkung, wenn auch die gleiche Methode des „Beichtens“ ohne weiteres nachgewiesenermaßen zur „Selbsterkenntnis“ des jeweiligen Subjektes/Objektes beiträgt.⁵⁵⁸

In Bezug auf die „Love Tapes“ von Wendy Clarke war für die Künstlerin auch die Tatsache entscheidend, dass die später zusammengeschnittenen, simplen schwarz-weißen Videobänder einfach artikuliert und ohne Klischees ein Thema behandeln, das einerseits in der Popkultur sehr sentimental dargestellt wurde und andererseits eines der großen Tabus der so genannten „high art“ des ganzen 20. Jahrhunderts war.

Ohne Zensur oder Moralisieren wurde eine einfache räumliche und technische Struktur, ein „Set Up“, geschaffen, die den Menschen erlaubte, sich selbst gegenüber einen Platz einzunehmen und dadurch mit sich selbst und mit allen anderen, die dies beobachteten, in eine Art Monolog-Dialog zu treten. Die formale Lösung erinnert an die frühen Experimente der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

TP-Videospace Group, in denen auch die Interaktion und Kommunikation zwischen den Teilnehmern den wesentlichen Aspekt der entsprechenden Projekte und Events ausmachten.

Dies bedeutet, dass der Prozess der Produktion von „Love Tapes“ genauso wichtig war wie das Resultat. Insofern ist das Missverständnis auszuräumen, dass Teile des Publikums ihre Kritik stets dahingehend äußerten, dass bei den gezeigten Zusammenschnitten der „Love Tapes“ ein künstlerischer Standpunkt fehlte. Diese Art der (kumulativen) Aussage und (dokumentierten) Interaktion war natürlich von der Künstlerin sorgfältig ausgewählt, und die Art der Auswahl von Einzelbeiträgen stellte den besten (und einzigen) Zugang zur dahinter stehenden Sensibilität dar. Gleichzeitig bilden die Form und die stark im Vordergrund stehenden Inhalte eine untrennbare Einheit. Die von der Künstlerin gewählte Hintergrundmusik, Farben und -muster stellen in diesem Zusammenhang die subjektivsten Elemente des künstlerischen Eingriffs dar. Inzwischen besteht die Dokumentation von „Love Tapes“ aus über 2.500 Einzelinterviews, die weltweit in den renommiertesten Kunstinstitutionen gezeigt und über das Fernsehen in Amerika und Europa ausgestrahlt wurden.

Das Thema „Liebe“ behandelte und erweiterte Clarke in Form der CC-Videoinstallationen „Video Valentine“ (1978), auch „La Dance“ (1981) (vgl. Materialteil/DVD), gefolgt von „Video Rotation“ (1983), einer Arbeit, die sich – wie einige bereits besprochene – absichtlich der Ästhetik, des partizipativen Potenzials und der kontextuellen Nähe von Kunst- und Themenparks bedient und somit auf der konzeptuellen Linie der Werke aus den frühen siebziger Jahren geblieben ist. Die Einführung der pendelnden CC-Videokamera in „La Dance“ gehört neben den besprochenen Beispielen von Heinz Breloh und vor allem Allan M. Robbins zu den frühen formaltechnischen Lösungen dieser Art, die auch in „Video Rotation“ variiert worden ist.

Dass es Wendy Clarke immer auch um das soziale Engagement ging, beweist insbesondere ein weiterer Werkkomplex, der spätestens mit der mobilen CC-Videoinstallation „Disarmament Video Survey“ (1982) entstanden ist:

Anlässlich einer Konferenz der Vereinten Nationen zur Abrüstung nuklearer Waffen wurde eine zweigeteilte Installation auf der Straße durchgeführt. Ein Teil befand sich am Bus-Terminal, 42. Straße (eine kleine Hütte), der andere am nahe gelegenen Times Square (ein Wohnmobil). Passanten auf der Straße wurden angesprochen und gebeten, vor laufender Kamera ihre Meinung zu bestimmten Punkten bezüglich des Themas zu äußern. Die Bilder der CC-Videokamera wurden zeitgleich an einen Monitor außerhalb des Fahrzeugs gesendet (der auf einem provisorischen Tisch auf dem Bürgersteig stand) und waren dort öffentlich sichtbar. Das Gleiche geschah an der anderen Stelle, wobei die entstehenden Videobänder nicht nur auf der Straße gezeigt, sondern innerhalb der beiden Stationen auch ausgetauscht wurden.

Wendy Clarke begann bereits in den achtziger Jahren, sich für die AIDS-Bekämpfung und die Behandlung von AIDS-Infizierten und Erkrankten zu engagieren sowie für die Resozialisierung von Gefängnisinsassen. Auch in diesem Kontext entstanden weitere CC-Videoinstallationen wie

„Remembrance“ (1996, vgl. Materialteil/DVD) und die Installation „One On One“ (1991), genau so wie aktuelle Projekte mit Gefängnisinsassinnen.

Als dritter Werkkomplex im umfangreichen Œuvre von Wendy Clarke können die Telekommunikationsprojekte angeführt werden, die jedoch wie die genannten oft sozial-kommunikativ motiviert waren. „The Link“ von 1984 am World Trade Center, „Homelink“ und „L. A. Link – A Video Peer Support Network Four Youth“ (1995–1998)⁵⁵⁹ sind die bekanntesten Beispiele (vgl. Materialteil/DVD).

Die spielerischen Elemente wurden bereits in den frühen CC-Videoinstallationen von Wendy Clarke und auch anderen besprochenen Künstlern zum konstituierenden Bestandteil der Interaktion des Betrachters mit dem eigenen LiveVideobild. Das dadurch „in Bewegung“ geratene Subjekt/Objekt-Verhältnis und der „Rollentausch“ zwischen dem „Exponat“ und dem „Performer“ wurde bereits in den achtziger Jahren mit den virtuellen „Wirklichkeitskonstruktionen“ zusammengefügt, wie es z. B. Jane Veeder in ihrer CC-Videoinstallation „Warp It Out“ von 1982 oder auch Nancy Burson in „Composite Machine“ (1988–89) getan haben: Die zwischen der CC-Videokamera und dem Monitor eingesetzten Computerprogramme ermöglichten dort eine gewisse Einflussnahme des Betrachters/Spielers auf sein digitalisiertes Videobild (Popper 1993, S. 113).

Der heute in Nordkalifornien lebende Künstler Ed Tannenbaum (geb. 1953) gehört zur ersten Generation der Medienkünstler in den USA, die bereits seit dem Ende der sechziger Jahre die Vision einer interaktiven Medienkunst verfolgten. Im vorigen Kapitel wurde die frühe Arbeit der interdisziplinären Künstlergruppe „Electron Movers“ um 1975 angesprochen, der auch Tannenbaum angehörte. Seine erste Inspiration erhielt der in New York geborene Künstler bereits als Elfjähriger, als er in seiner Geburtsstadt auf einer Verkaufsausstellung 1964 zum ersten Mal den Prototyp des Bildtelefons sah. Ebenso bedeutend für seine späteren künstlerischen Entscheidungen war die 1970 im Jewish Museum in New York stattfindende Ausstellung „Software“ (Tannenbaum 2001).

Auf der Idee der medialen Selbstspiegelung baut die von Tannenbaum 1981 konzipierte CC-Videoinstallation „Recollections“ auf, die er als Idee des „unmöglichen Spiegels“ bereits seit Mitte der siebziger Jahre verfolgte. Bis heute wird die Installation kontinuierlich softwaretechnisch aktualisiert; sie erlebte weltweit über dreißig Ausführungen in Museen und anderen Ausstellungsorten.

„Recollections III“ (1995 ff.) kann stellvertretend für den heutigen Entwicklungsstand der Arbeit genommen werden: Sie besteht aus einer CC-Videokamera und einer Projektionsfläche, auf die das digitalisierte und softwaretechnisch veränderte LiveVideobild des davor stehenden und sich bewegenden Betrachters (rück-)projiziert wird. Die Silhouette der Person wird (vergleichbar mit einigen Versionen von Myron W. Kruegers CC-Videoinstallation „Videoplace“) vom Programm extrahiert und mit sich immer verändernden Farben koloriert. Das Programm lässt jede Positionsänderung der Person in einer anderen Farbe erscheinen, abgespielt mit einer kleinen digitalen Zeitverzögerung, was zu einer Multiplizierung von Silhouetten führt. Der Betrachter kann demnach die visualisierten Spuren seiner Bewegungen in Realzeit verfolgen (vgl. oben den „Zeitstrecker“ von Bill Spinhoven und vergleichbare Arbeiten von Toshio Iwai).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallation „Recollection“ (dt. Erinnerung, Gedächtnis) visualisiert in ihren verschiedenen Versionen die kinästhetischen Abläufe im Kamerafeld und fungiert bereits auf der Unterhaltungsebene im Sinne eines sich stets „inter-aktivierenden“ Lernprozesses.

Unter dem Titel „Elastic Surgery“ realisierte Tannenbaum 1995 eine weitere CC-Videoinstallation, die – vergleichbar mit dem oben angeführten Beispiel von Nancy Burson – aus einer Art „Videokabine“ besteht, die technisch gesehen zum „Einfrieren“ und zur Bearbeitung des aktuellen Videobildes der Benutzer dient. In ihrer späteren Version „Elastic Surgery RT“⁵⁶⁰ wurde das LiveBild ständig (dreißig Mal in der Sekunde) aktualisiert, so dass es als bewegte Videoaufnahme erscheinen kann. Mit Hilfe verschiedener Druckknöpfe hat die Person die Möglichkeit, ihr Porträt zu verzerren („warping“) und prinzipiell, vergleichbar mit „Recollections“, ergeben sich auch hier Möglichkeiten, das „Spielkonzept“ mit dem „Lernprozess“ zu verknüpfen:

“ELASTIC SURGERY graphically demonstrates the brain’s ability to recognize faces and note differences between them. We all wonder how we might look if our features were altered, and this work can answer some questions.” (Tannenbaum URL)

Vergleichbare Funktionen weist die CC-Videoinstallation „Sym-Ulations“ (1984-95) auf, mit dem Unterschied, dass hier die linke und rechte Seite des Gesichtes der Person zur Grundlage für die Veränderungen und die Erforschung der eigenen Physiognomie, einschließlich ihrer (A-)Symmetrien, fungieren (vgl. Sakane 1989, S. 7/8).

Kanada: Zum Generationswechsel

Snow, Cameron, Harding, Poier, Watt, Smith, Rokeby

Den „Gründerjahren“ der Medienkunst in Kanada folgte in der hier behandelten Dekade eine nur scheinbar ruhigere Periode, die sich einerseits in der Kontinuität der weit verstreuten Kunstaktivität manifestierte und die andererseits bereits Mitte der achtziger Jahre zum Zeugen wichtiger Beiträge im Bereich der Synergie von Video- und Computertechnologie wurde. Insbesondere in Toronto kam es zwischen 1976 und 1989 zur regelrechten Expansion der Kunstszene (Dompierre 1987, S. 17).

Das Gesamtwerk von Michael Snow ist in vielerlei Hinsicht essenziell für die vorliegende Historie, obwohl bzw. gerade weil die wenigen von ihm ausgeführten CC-Videoinstallationen (1970, 1972, 1983, vgl. Materialteil/DVD) die Arbeit eines international äußerst einflussreichen Künstlers repräsentieren, die keineswegs mit dem seither inhaltsleer gebliebenen und „atopisch“ gewordenen Begriff „Videokunst“ erfasst werden kann. Die oben mehrfach beobachtete Orts-, Zeit- und andersartige Kontextbezogenheit in den Werken von Antoni Muntadas, Howard Fried, Dieter Froese, Julia Scher und anderen kehrte in der Arbeit von Michael Snow nach seinen frühen Anfängen in besonders konzentrierter und auch deshalb modellhafter Form wieder. Im Bewusstsein, dass der Begriff Kontinuität im Hinblick auf die künstlerische Einzelproduktion wohl überdacht werden sollte, kann im Hinblick auf die vorliegende Historie

von einer spannenden und facettenreichen Kontinuität gesprochen werden, die im Oktober 2001 ihr vorläufiges Ende fand. Michael Snow baute in New York für nur zwei Wochen im Kunstraum White Box in Chelsea seine vorerst letzte CC-Videoinstallation mit dem Namen „Observer“ auf (vgl. Materialteil/DVD).

Eric Cameron wurde 1935 in Leicester, England geboren. Er studierte zwischen 1953 und 1957 Malerei am King's College, Durham University, Newcastle-Upon-Tyne unter Lawrence Gowing, Victor Pasmore und Richard Hamilton und von 1957 bis 1959 Kunstgeschichte am Courtauld Institute in London.

Stark beeinflusst durch die „Action Painting“ von Jackson Pollock, entwickelte Cameron in der darauf folgenden Dekade seine „Process Paintings“, stark konzeptuell geprägte Gemälde geometrisierender rechteckiger Muster; erstmals ausgestellt im Januar 1967 in der Queen Square Gallery in Leeds. 1969 wanderte Cameron nach Kanada aus, wo er zunächst einen Lehrstuhl an der Universität von Guelph, Ontario annahm. Bis 1976, bevor er nach NSCAD in Halifax, Nova Scotia wechselte, machte Cameron seine ersten Erfahrungen in der Arbeit mit Video.

Im vorigen Kapitel erwähnte ich die Bedeutung der frühen Texte über die zeitgenössische Kunst und Video, die Cameron in der ersten Hälfte der siebziger Jahre und auch später in „Studio International“ (seit 1970), „Arts Magazine“ (1974), „Videoscape“ und anderswo veröffentlichte. In seinem einführenden Essay zum Katalog der Ausstellung „Video Circuits“ an der Universität von Guelph mit dem Titel „Video as Art“ (Dezember 1973) finden sich mehrere Hinweise auf die Videoausstellung im Finch College in New York, von der ich ebenfalls oben berichtete. Insbesondere der Beitrag von Peter Campus hinterließ auf Cameron offenbar einen starken Eindruck (Cameron 1974 ff.). Im Frühling 1974 veröffentlichte er kürzere Ausschnitte aus seinen „Notes for Video Art“ vom August 1972, die als Antwort auf die Kunst von Lawrence Weiner geschrieben waren.⁵⁶¹ Die „Notes for Video Art“ enthielten die ersten nicht ausgeführten, jedoch in künstlerischen Kreisen schnell bekannt gewordenen CC-Videoperformance/-Installationsvorschläge von Eric Cameron:

„Fall from the Empire State Building“ bestand – wie sein Name suggeriert – darin, dass eine eingeschaltete Videokamera von dem damals höchsten Gebäude New Yorks geworfen werden und die Augenblicke ihres Falls bis zu ihrer Zerstörung aufnehmen sollte. Weitere Antworten auf die Frage: „What can you do with a television camera?“⁵⁶² teilte Cameron in die folgenden Kategorien: „Famous Falls“ (Fall from the Empire State Building; Niagara Falls), „Contacts“ (A girl's body [mit dem Namen des Modells, dessen Körper die Kamera untersuchen soll]; Bedroom); „House“ (My body; Windowpane), „Insertions“ (My Mouth, Mouths; The Atlantic Ocean; A Jug of Maple Syrup); „Rewinds“ (A Clock for Half an Hour; Curtains for Half an Hour), „Video Dog“, „Shots“, „Breathing on a Cold Lens“, „Scratching the Lens“. Die meistens sich bereits aus ihren Titeln erklärenden Vorschläge beinhalteten *in ovo* Ideen, welche in den CC-Videoperformances und -Installationen anderer Künstler in den kommenden Jahren und Jahrzehnten ihren Einsatz fanden.

Zur gleichen Zeit, zwischen August 1972 und 1976, produzierte Cameron die meisten seiner Videobänder, von denen nicht wenige eine Mischung aus erotisierenden und strukturellen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Komponenten auszeichnete. Zum Schluss dieser frühen Schaffensphase, welche der Künstler als „the only time of unequivocal release I can discern in my art“ (Cameron 1994 [1991], S. 1) bezeichnet hatte, bekam Cameron eine Einladung zur Partizipation an der von Ian Baxter organisierten Ausstellung „Celebration of the Body“ (1976) im Agnes Etherington Art Centre in Kingston, Ontario. Dort führte er zusammen mit seiner damaligen Partnerin Marlene Hoff seine erste CC-Videoperformance aus; das Thema des „visuellen Kontaktes“ wurde darin in expliziten Ausdrucksformen mit Hilfe von CC-Videokameras und -monitoren elaboriert, welche die beiden Künstler vor dem Publikum bedienten. Die gemischten Videobilder konnten zeitgleich auf dem Monitor verfolgt werden (Cameron 2001).

Unter dem Titel „Image Rub: Please sit down and put the headphones“ entstand im gleichen Jahr eine Reinterpretation der erwähnten Performance in Form des Konzeptes für eine nicht ausgeführte CC-Videoinstallation:

Vor einer ansonsten leeren Wand in der Galerie ist ein Stuhl aufgestellt. Auf seiner Sitzfläche liegen Kopfhörer. An der Wand über dem Stuhl ist ein Hinweis angebracht, der den Besucher dazu auffordert, Platz zu nehmen und den Kopfhörer aufzusetzen. Gegenüber, in einer Entfernung von etwa 10 Fuß, befindet sich ein Videomonitor und darauf eine Kamera und ein Mikrofon. Der Stuhl und die darauf sitzende Person werden so erfasst, dass sie etwas neben der Bildmitte erscheinen. In einem anderen, für die Besucher nicht zugänglichen Raum befindet sich das gleiche Ensemble von Stuhl und technischen Geräten in der gleichen Anordnung. Beide Kameras sind über einen Bildmischer mit beiden Monitoren verbunden. Die Bilder werden so gemischt, dass die Stühle und die auf ihnen sitzenden Personen im Bild nebeneinander erscheinen. Die Mikrofone sind über Verstärker mit den Kopfhörern im jeweils anderen Raum verbunden.

Auf dem Stuhl im nicht zugänglichen Raum sitzt eine attraktive junge Frau in modischer Freizeitkleidung.

Nimmt ein Besucher oder eine Besucherin auf dem Stuhl im Ausstellungsraum Platz, sieht er oder sie sich selbst auf dem Monitor neben der jungen Frau (die das gleiche Bild sehen kann). Über Kopfhörer und Mikrofone können sie sich akustisch verständigen. Andere Besucher im Ausstellungsraum können einen Blick auf das gemischte Bild auf dem Monitor erhaschen, erfassen den Dialog aber nur zur Hälfte, da die Frau nur über den Kopfhörer zu hören ist.⁵⁶³

Hat ein Mann auf dem Stuhl Platz genommen, beginnt die Frau mit trivialen sexuellen Annäherungsversuchen, etwa indem sie ihn auffordert, ihre Hand zu halten (was in der virtuellen Situation und dem zusammengesetzten Bild schwierig zu simulieren ist) oder ihren Knöchel zu massieren. Sie bewundert seine Krawatte und möchte sie berühren etc.

Setzt eine Frau sich auf den Stuhl, beklagt sie sich über die Brutalität ihrer männlichen Kunden, fordert die Besucherin auf, ihre blauen Flecken und Beulen zu betasten und fragt sie über ihre Erfahrungen mit Männern aus. Die Frau im nicht zugänglichen Raum kann einen Schalter betätigen, um für die Besucher unsichtbar zu werden, und umgekehrt.

Im Sommer 1976 begann mit seinem Wechsel zu NSCAD in Halifax, dieser „Hochburg“ konzeptuell geprägter Kunst, Camerons zweite künstlerische Schaffensperiode, in der sexuelle Inhalte, welche die vorangegangene Phase stark geprägt hatten, vollständig ausgespart blieben.⁵⁶⁴ Aus der gleichen Zeit stammt, neben einem CC-Videoinstallationsvorschlag mit dem Titel „Please take time to look at both monitors“ (1977, vgl. Materialteil/DVD), ein interessantes, undatiertes Konzept für die CC-Videoinstallation „Chiaroscuro“. Im Entwurf für

diese Arbeit war vorgesehen, dass sie in einem abgeschlossenen Raum einzurichten ist, mit einer Tür in der Mitte einer der Wände. Auf den Eingang ist von außen aus einiger Entfernung in Augenhöhe im Winkel von 90° ein starker Spot gerichtet. Im Vorraum sind zwei Mikrofone installiert, sie erfassen die Klänge. Der Raum selbst ist bis auf ein leuchtendes rotes „Exit“-Schild über der Tür und zwei Monitore, die in den hinteren Ecken stehen und zur Raummitte gerichtet sind, vollständig abgedunkelt. Sie sind mit je einem Lautsprecher versehen, die den Ton der Mikrofone wiedergeben (die Übertragung der Mikrofonsignale erfolgt durch einen modifizierten Videorekorder). In Augenhöhe an der Rückwand des Raumes befindet sich eine Kathodenröhren-Videokamera (mit neuer Röhre). Sie erfasst den Eingang und ist mit den Monitoren verbunden.

Bei geschlossener Tür ist der Raum fast vollständig dunkel und still. Öffnet ein Besucher die Tür, gelangt Licht hinein. Wenn die eintretende(n) Person(en) aus der Sicht der Kamera den Scheinwerfer verdecken, werden die Tür und die Person(en) erfasst und das Bild auf den beiden Monitoren gezeigt. Ist der Scheinwerfer nicht verdeckt und trifft direkt auf die Linse der Kamera, so brennt sich das Bild kurzzeitig in deren lichtempfindliche Röhre ein, und zwar um so stärker, je länger die Ausstellung andauert. Es ist möglich, dass ein permanentes Bild zurückbleibt, das dann auch im dunklen Raum bei geschlossener Tür auf dem Monitor zu sehen ist. Bei geöffneter Tür trifft ferner der Schall der Lautsprecher auf die Mikrofone, die so ausgerichtet sind, dass dadurch ein Audio-Feedback entsteht. Dies kann vom Besucher unterbrochen werden, indem er die Tür von innen oder außen wieder schließt. Verlässt ein Besucher den Raum wieder, wird er durch den plötzlichen Wechsel in die Helligkeit vom Scheinwerfer geblendet. (Später wurde auf die CC-Videokomponente verzichtet; lediglich das Audio-Feedback kam zum Einsatz.) Die Arbeit steht in der Reihe bereits erwähnter Installationen mit dem einkalkulierten (allmählichen) Einbrennen in die Aufnahme­röhre der Videokamera, wie an Beispielen von Michael Snow, David Hill, Bart Robbett, Mary Lucier und auch Jochen Gerz gezeigt worden ist. Die „strukturelle“ Einbeziehung der Tür wird Bestandteil auch von Camerons späteren Environments⁵⁶⁵ bleiben.

Den Eintritt der nächsten und bis heute andauernden Phase des künstlerischen Schaffens von Eric Cameron markierte seine „Entdeckung“ der „Thick Paintings“ am 25. November 1979. Bei den „Thick Paintings (to be continued)“ handelt es sich um Alltagsobjekte, die im Leben des Künstlers eine Rolle spiel(t)en. Sie werden mit mehreren Schichten Acrylfarbe bemalt, wobei für jede erneute Ausstellung eine weitere Schicht Farbe hinzukommt. Seit 1979 spielen die „Thick Paintings“⁵⁶⁶ eine zentrale Rolle in Camerons künstlerischer Aktivität, gefolgt von der bewussten Entscheidung, ihre Produktion bis zum Ende seines Lebens fortzuführen.⁵⁶⁷

All seine CC-Videoinstallationen realisierte Eric Cameron im gleichen Jahr (1980): „In Camera – and Lawn“, „On -ing and Paint“, „Chrysalis“ und „Et in Arcadia Id“. Nur die erste von ihnen, „In Camera – and Lawn“⁵⁶⁸ beinhaltet noch keine „Thick Paintings“, das CC-Element spielte dagegen eine zentrale Rolle:

In einem fensterlosen Raum sind zwei Diaprojektoren relativ hoch in den hinteren Ecken des Raumes aufgestellt. Sie sind auf die Eingangstür ausgerichtet und beleuchten sie mittels verschiedener Dias in wechselnden Farben: Rot, Violett, Grün, gelegentlich Schwarz. Ein einziges Dia zeigt das Bild eines Blumentopfs mit Rasengras. Es ist um 90° gedreht in das Magazin eines der Projektoren eingelegt.

Die Türen selbst sind mit einem Federmechanismus versehen, der sie nach dem Öffnen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

sofort wieder schließt. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Videokamera in Brusthöhe auf einem Stativ, darunter auf dem Boden ein mit ihr verbundener Monitor; beide sind auf den Eingang gerichtet. Ein Mikrofon befindet sich außerhalb des Raums und erfasst die dortigen Geräusche. Es ist mit dem Lautsprecher des Monitors verbunden. Außen neben der Tür steht ein Blumentopf mit Rasengras⁵⁶⁹ auf einem Sockel. Öffnet ein Besucher die Tür, um den Raum zu betreten, wird er vom Licht der Projektoren geblendet. Das Mikrofon ist so ausgerichtet, dass ein Audio-Feedback entsteht. Auf dem Monitor kann der Besucher vage seine Silhouette erkennen – vage wegen der Blendung durch das Licht. Bewegt er sich darauf zu, verlässt er erst den Lichtbereich der Projektoren, so dass das Bild zum Schatten wird. Kommt er zu nahe, wird der Bildschirm leer. Er kann sich außerhalb des Lichtbereichs im Raum aufhalten und das Verhalten anderer Besucher beobachten.

Das Zusammenspiel von akustischen, visuellen und kinästhetischen Komponenten in dieser Arbeit ist charakteristisch für die meisten Videoinstallationen Eric Camerons. Der eng begrenzte Licht- und Kamerabereich gehört dagegen zu den Mitteln, die von zahlreichen Künstlern eingesetzt werden. In dieser Ausführung lässt sich am ehesten eine Parallele zu den Lichtfeldverwendungen von Peter Campus ziehen. Die erwähnte zentrale Rolle des CC-Elements und die daraus resultierende Betrachterrolle unterstrich Cameron:

“The viewer is denied the privileged anonymity that goes with being a ‘member of the public’, observing on display through his art [...] Rather it is the viewer’s self [...] that is the primary object of attention, and the significance of everything else in the exhibition and of the ambient space itself is qualified by that heightened awareness of one’s own presence in relation to it” (Campbell/Cameron undat.).

Die Verwendung von Diaprojektoren und Farbdias innerhalb seiner CC-Videoinstallationen gehört neben den „Thick Paintings“ und Rasentöpfen zu ihren festen Bestandteilen. „Chrysalis“ enthielt ein weiteres, auf die beiden eingesetzten elektronischen Medien bezogenes prozessurales Element – das Tageslicht: Der Raum war nicht abgedunkelt, so dass die Diaprojektionen tagsüber fast gänzlich unsichtbar waren und erst während der Dämmerung allmählich deutlicher wurden. Andererseits benötigte die Videokamera das Tageslicht, um ein Bild zu erfassen, so dass das LiveVideobild mit Eintritt der Dämmerung langsam schwächer wurde (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Das komplexe Ineinandergreifen von einzelnen medien-spezifischen, malerischen, skulpturalen und vor allem prozessuralen Komponenten in den enigmatischen Environments von Eric Cameron lässt sich nur in Entsprechung zur Interpenetration ihrer vielfältigen, sich diachronisch aufeinander abstimrenden Hintergründe „lesen“ – des Künstlers Intimsphäre, seiner konzeptuell-strukturellen Strenge und seines „dekonstruktivistischen Duchampianismus“.

“It seems to me that art serves society best when it serves it best as art. Art at its deepest is art as art and art for art’s sake [...] Art finds its fulfilment within things like inspiration, enjoyment, pleasure of experience – things that are for their own sake [...] Although my art has no meaning and no message – and it’s very important to me that it shouldn’t have – and it doesn’t teach in any way” (Cameron in: Campbell/Cameron undat.).

Die theoretische und praktische Reflexion über die Natur der videobasierten bildlichen Darstellung bleibt jedoch im Kontext dieser Historie Camerons unbestrittenes Verdienst.

Im Unterschied zu Eric Cameron war die künstlerische Entwicklung von Noel Harding (geb. 1945) eher durch Brüche und Diskontinuitäten gekennzeichnet: Ohne offizielle künstlerische Ausbildung kam Harding erst Ende der sechziger Jahre zu der Entscheidung, als bildender Künstler zu arbeiten, nachdem er eine intensive philosophisch-schriftstellerische Phase, gekennzeichnet durch längere Aufenthalte in der freien Natur, durchlebt und letztendlich aufgrund der „restrictions of language“ (Harding 2001) beendet hatte.

Sein Interesse am Verhältnis zwischen dem Theater und seinem Publikum führte den werdenden Künstler über die so genannte „Theater Sculpture“ mit kinetischen und Lichtkomponenten zur Beschäftigung mit der Idee und Funktionalität von Loops und schließlich mit den Themen der Zeitlichkeit und Veränderung, jenseits der Bindung dieser Kategorien oder Phänomene an ein bestimmtes Medium.

Seine Auffassung des Mediums Film und vor allem das aus dem Bereich der Skulptur entlehnte Vokabular für die Beschreibung filmischer Vorgänge als „skulpturales Volumen“ teilte Harding mit Peter Campus, seinem Lehrer und Freund aus der Zeit, in der er engere Verbindungen zur New Yorker Kunstszene pflegte und auch mit Video zu arbeiten begann.

Die poetische und narrative, aber nicht erzählerische Verwendung zeitgebundener Medien wie Film und Video unter Einbeziehung des Publikums in quasi tautologisch aufgebauten ortsund zeitspezifischen Environments wurde zur erkennbaren künstlerischen Strategie in Hardings CC-Videoinstallationen. Ein hervorragendes Beispiel dafür ist der in der Art Gallery of Ontario in Toronto 1976 realisierte „Space for a Corridor against a Door“: Die Installation wurde im Korridor zwischen dem Haupteingang der Galerie und ihrem belebten Restaurant aufgebaut. Das verwendete vorproduzierte Bildmaterial – ein Film (schwarz-weiß), ein Video (schwarz-weiß) sowie Farbdias – wurde ebenfalls dort aufgenommen. Außen vor der Eingangstür war ein vorproduziertes Videoband auf einem Monitor zu sehen. Der Film wurde von innen auf die Tür projiziert, während die Dias auf die Wände des Ganges projiziert wurden. Der Korridor wurde von einer Schwarz-Weiß-CC-Videokamera erfasst, deren Bild auf einem an seinem Ende postierten Monitor erschien. Der vorproduzierte Film zeigte, wie der Künstler durch die nämliche Eingangstür in den Korridor eintritt. Das vor dem Eingang gezeigte Video dokumentierte den Herstellungsprozess dieses Films und zeigte daher die gleichen Räumlichkeiten. Die Dias in verblassten Farben zeigten weitere Aufnahmen der Tür. Wenn Besucher eintraten, öffneten sie natürlich die Tür und befanden sich dann im Lichtstrahl des Projektors, so dass sie große Schatten auf die Tür warfen. Sie erblickten den laufenden Projektor, was die meisten dazu veranlasste, sich umzudrehen und die Projektion zu betrachten. Sie stellten nun fest, dass sie gerade die im Film dokumentierte Handlung verdoppelt hatten.

Von der den Korridor filmenden Kamera wurden die Besucher erfasst und konnten sich selbst am Ende des Korridors auf dem Monitorbild sehen. Die schwarz-weißen und grobkörnigen Filmbilder mischten sich schon „in realiter“ kaum unterscheidbar mit den Schatten der Besucher. Um so mehr geschah dies im LiveVideobild, in dem Besucher, Schatten, „realer“ und projizierter Raum durch Textur und Farbwerte nicht mehr zu unterscheiden waren.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „One Apparent Event Towards Transparent Moments“ ähnelte im Aufbau der oben beschriebenen Arbeit (vgl. Materialteil/DVD), dem ähnlichen Prinzip folgend wie auch die 1978 realisierte Installation „Once Upon the Idea of Two“.

Camerons konsequenten Entschluss, diese Art von Videoinstallationen nicht mehr herzustellen, begründete Harding mit der Abneigung, sich künstlerisch zu wiederholen. Der mit der Videoinstallation „Enclosure for Conventional Habit“ von 1980 eingetretene Transfer von der formalen Konzentration auf die inhärenten Eigenschaften der angewandten Medien auf das „Phänomen“ und die „Kategorie“ der Zeit kündigte letztendlich den darauf folgenden „Bruch“ in der Karriere des kanadischen Künstlers an, als er 1981 in die Niederlande auswanderte und sich dort für die kommenden zwölf Jahre einer Lehrtätigkeit widmete.

Die künstlerische Grundauffassung Hardings kann im Vergleich mit der der Concept Art verpflichteten Position von Eric Cameron als konträr bezeichnet werden. Der Erfahrung und Erforschung von neuen Wegen der Publikumsbeteiligung gab Harding den Vorrang vor einer eher narrativen Kunst, wie sie sich um die Zeit seines Umzugs in die Niederlande insbesondere in Toronto allmählich durchgesetzt hatte.

Die im vorigen Kapitel angesprochene kanadische Tradition der künstlergeführten Zentren für die Medienkunstproduktion setzte sich auch in der darauf folgenden Dekade fort. An dieser Stelle kann das 1979 gegründete Center Art Video (EMMEDIA) erwähnt werden, an dessen Bildung und Aktivitäten der interdisziplinäre Künstler Grant Poier aus Calgary maßgeblich beteiligt war. Poier führte 1984 anlässlich der Ausstellung „Currents“ im Off Centre in Calgary die CC-Videoinstallation „Surveillance Surreal“ auf, die sich formaltechnisch in die Reihe der bereits behandelten „CC-Videoinstallationsmobile“ (Allan Robbins, I. Günther [vgl. unten], W. Clarke, Heinz Breloh etc.) einfügen lässt: Ein auf einem mechanischen Arm installierter Monitor schwang durch einen großen, mit schwarzen Vorhängen abgedunkelten Raum, an dessen Front eine CC-Videokamera auf erhöhten Schienen vor- und zurückfuhr und das Live-Video bild der Besucher auf den Monitor übertrug (Bronson u. a. [Hrsg.] 1987, S. 142).

John Watt aus Toronto realisierte seit Anfang der siebziger Jahre eine Reihe von Videobändern, Videoperformances und auch Videoinstallationen, die sich noch intensiver mit der Überwachungsproblematik beschäftigten. Seine Videobänderserie „Industrial Track“ fokussierte sich auf die Beobachtung von vorhandenen elektronischen Überwachungssystemen und Menschen, die auf verschiedene Art und Weise daran beteiligt sind. In „Scannex Man“ (1981) z. B. lässt Watt einen Marketingexperten für Sicherheitssysteme und Vertreter der Firma „Scannex Industries“ die industriellen Applikationen der Überwachungstechnologie vorstellen. In anderen Videobändern stellte Watt die verschiedensten Überwachungssysteme und -anlagen vor („Underground Video“, „Bell Canada construction Surveillance“ oder „Sequence Squelch“ [alle 1982]), einschließlich ihrer Limitationen, wie bei der Beobachtung beweglicher „Zielscheiben“ („Meshes Together“, 1982).

In Zusammenarbeit mit The Fine Arts Broadcast und „A Space“ in Toronto produzierte John Watt 1978 die oben beschriebene CC/Broadcasting-Videoinstallation „Local Television News Program Analysis For Cable Television“ von Dara Birnbaum und Dan Graham.

1979 realisierte er die öffentliche CC-Videoinstallation „Paul’s Deep Sea“, in der ein chinesisches Restaurant unter Überwachung gestellt wurde: Eine CC-Videokamera in der Küche und eine weitere im Speiseraum übertrugen zusammen mit den dazugehörigen Richtmikrofonen das aktuelle Bild und den Ton auf zwei Monitore und Lautsprecher, die sich in einem Schaufenster unterhalb des Restaurants befanden, zur Straße in Richtung Osten und Westen gerichtet. Ein ähnliches, längerfristig angelegtes Projekt einer CC-Videoinstallation realisierte Les Levine 1969 in New York („Levine’s Restaurant“).

Die formaltechnische Methode, die John Watt in vielen seinen Arbeiten anwendet, lässt sich an der zuletzt beschriebenen Installation exemplifizieren: Die Umkehrung des „Innen“ und „Außen“, inhaltlich und formal vorhanden auch in seinen Überwachungsvideos, hat ihren Ursprung in den frühesten, noch als „strukturalistisch“ zu bezeichnenden Videobändern, in denen ein ähnliches „Angleichungsprinzip“ zwischen zwei Signalen oder zwei Botschaften bzw. eine Beeinflussung des Beobachteten durch die Beobachtung angewendet wurde („Choice“, 1974; „Peepers“, 1973).

Im vorausgegangenen Kapitel wurde die Pionierleistung des in Toronto lebenden Künstlers und Ingenieurs Norman White gewürdigt, der als einer der ersten und mit am konsequentesten in Kanada die Systemmodelle in Form von elektronischen Maschinen erforschte und auch die Ansätze der Forschung im Bereich der artifiziellen Intelligenz und Robotik präsentierte. Die Kommunikationssysteme gehörten ebenfalls zu den Interessensfeldern des Künstlers. White beteiligte sich an zahlreichen in Zusammenarbeit entstandenen Telekommunikationsprojekten (vgl. oben).

Graham Smith gehört zur nächsten Generation der in Toronto wirkenden Künstler, deren Interessen an die von Norman White und einigen seiner frühen Mitstreiter anknüpften. Seine erste CC-Videoinstallation mit dem Titel „Orientation“ stellte Smith vom 04.05. bis zum 16.05.1982 im ARC in Toronto aus. Sie erlaubt einen Vergleich mit der Ausrichtung der „Allvision“-CC-Videoinstallationen von Steina Vasulka oder auch Michael Snow.

In der Mitte des Ausstellungsraumes stand ein Stativ, auf dem eine CC-Videokamera installiert war. Sie nahm eine ebenfalls auf einem Stativ montierte und sich (horizontal wie vertikal) drehende Kugel auf. Diese Aufnahmen wurden an vier gleiche Monitore übermittelt, die auf einem Sockel an der Eingangswand zu je zwei Bildschirmen übereinander standen.⁵⁷⁰ Auf die Kugel waren Fotos des Raumes geklebt, die genau von der gleichen zentralen Stelle aus aufgenommen worden waren und so der Unterteilung der Kugeloberfläche entsprachen.⁵⁷¹ Der sie umgebende Raum, also der ganze Ausstellungsraum, war aus der Perspektive der Kugel vollständig auf diese aufgeklebt.

Der Raum war durch ein Gitternetz an der Wand in Rechtecke unterteilt⁵⁷², genauso wie die Kugel im Zentrum des Raumes, die so einem schematisierten Globus ähnelte.

Die meisten eingesetzten Mittel verstärkten den Eindruck der Systematisierung und geometrischen Verortung des Ausstellungsraumes, der quasi – sich scheinbar auf der Kugeloberfläche spiegelnd – selbst in das Drehmoment einbezogen wurde. Der darüber hinausweisende Hinweis auf die geografischen Maßstäbe, den „Makroraum“ und eine mögliche globale Vernetzung, wurde in das Konzept miteinkalkuliert.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Wie der Titel der beschriebenen Arbeit, so stellte auch die CC-Videoinstallation „Displaced Perspective“ (1983) die Raumorientierung bzw. den Körper des Betrachters als die cartesianische „Wahrnehmungsmittel“ in Frage und nahm sie zum Anlass für die Demonstration ungewöhnlicher Anschauungsmittel und -modelle: Diese Arbeit gehörte zu den frühesten CC-Videoinstallationen, in denen HMD im künstlerischen Kontext verwendet wurde, realisiert genau zehn Jahre nach dem frühen stereoskopischen Experiment von Alfons Schilling (vgl. das vorige Kapitel).

Zieht der Besucher die entsprechende, vom Künstler fertig gestellte Apparatur auf, schaut er in zwei Videokamera-Sucher, die als provisorische VR-Monitore anstelle der – auf dem Markt noch nicht verfügbaren – LCDs (Miniaturbildschirme) in das HMD eingebaut wurden.

Einer von ihnen ist mit einer CC-Videokamera verbunden und dient als ihr Wiedergabegerät. Die Kamera ist in Augenhöhe in eine Wand eingebaut und nimmt den Ausstellungsraum mit dem Besucher auf.

Gleichzeitig läuft auf dem zweiten Miniaturmonitor ein vorher aufgenommenes Videoband des gleichen Raumes mit und ohne Besucher, so dass für den Benutzer eine (natürliche) stereoskopische Vision unmöglich wird. Bewegt sich der Betrachter durch den überwachten Raum, bekommt er die Möglichkeit, eine unmittelbare/körperlose Vision seines eigenen Körpers aus einer ihm unmöglichen Perspektive zu erfahren. Die Erfahrung beim Aufziehen des provisorischen HMDs beschrieb der Künstler als ein Gefühl, „als ob die eigenen Augen aus den Augenhöhlen in die Löcher in der Wand plötzlich wandern würden.“ (Smith 2002b).

Aus dem Jahr 1986 stammt eine Arbeit mit dem ähnlichen Titel „Displaced Perspectives“, mit der sich Smith erstmalig der „personifizierten“ Perspektive zweier Roboter im Kontext einer interkontinentalen Videokonferenz bediente. Die Telekommunikationskunst und die Robotik sind seitdem zu den wichtigsten Bestandteilen von Smiths künstlerischer Arbeit geworden.

Die Installation wurde zum Anlass des Projektes „Strategic Arts Initiative“ aufgebaut, zunächst als Verbindung zwischen Toronto und Salerno (28./29.05.1986) und anschließend zwischen Toronto und Paris (03./4.06.1986). Sie verwendete zwei gleiche, auf einem fahrbaren Untersatz montierte Roboter, die mit CC-Videokameras ausgestattet und fernsteuerbar waren.⁵⁷³ Der jeweilige Roboter bewegte sich im Raum und nahm über die CC-Videokamera verschiedene Raumausschnitte auf. Die Kamera war an einen Macintosh-Computer angeschlossen, der über ein telegesteuertes System die aufgenommenen Bilder digitalisierte und an installierten Zugängen in Salerno bzw. Paris während der Ausstellungszeit empfangbar machte. Der Roboter mit der Kamera funktionierte so als Schnittstelle, die es dem nicht anwesenden Betrachter möglich machte, den entfernten Ausstellungsraum zu erkunden. Die Bewegungen des Roboters im Raum waren dem Orientierungsverhalten eines Menschen nachempfunden, der einen ihm fremden Raum betritt und sich von verschiedenen Punkten aus den Raum erschließt.

“It is this definition of communication: many small pieces making up something greater than the whole, which lies at the heart of this piece” (G. Smith 2002a).

Der Einsatzradius und die Komplexität von Grahams eigens entwickelten Telerobotikinstrumenten, insbesondere auch im Zusammenhang mit gemeinschaftlichen und künstlerisch-kuratorischen Projekten, erweiterten sich in den neunziger Jahren, wie im kommenden Kapitel gezeigt werden soll.

Ein weiterer Künstler aus Toronto, der im gleichen Kontext angeführt werden könnte, ist Doug Back, der bereits 1984 seine erste CC-Videoinstallation realisierte, noch zu der Zeit, als er die Kurse von Noel Harding am Ontario College of Art in Toronto besuchte. Von Doug Back wird im nächsten Kapitel die Rede sein.

David Rokeby (geb. 1960), ebenfalls aus Toronto, gehört seit knapp zwanzig Jahren zu den Pionieren der computerunterstützten interaktiven Medienkunst. Seine künstlerische Position exemplifiziert die Erforschung offener, interaktiver Systeme mit Hilfe geschlossener Kreisläufe: Die von Rokeby entwickelten Closed-Circuit-Videoinstallationen der achtziger Jahre wurden zu den besten Beispielen auch für die theoretischen Ausgangsprämissen und Schlussfolgerungen des kanadischen Künstlers:

“Interactive systems invariably involve feedback loops. The limited representation of the user is inevitably reflected back to the user, modifying their own sense of self within the simulation [...] Interactive systems inherently involve feedback. The system responds to your actions, and you respond based on its responses and your desires. In ‘Very Nervous System’, I constructed tight real-time feedback loops with complex behaviours which illustrated several interesting characteristics of interactive feedback” (Rokeby in: Leeker [Hrsg.] 2001 S. 64; 70).

Im Unterschied zu den stabilisierenden und ausbalancierenden, negativen Feedback-Systemen, die in der Regel zur Kontrolle und Erhaltung des Status quo geeignet sind und eingesetzt werden, stellt die von Rokeby konzipierte CC-Videoinstallation „Very Nervous System“ ein klassisches Exempel für das positive Feedback dar⁵⁷⁴, innerhalb dessen erst durch die Steigerung des „Inputs“ die „Output(s)“, die audiovisuellen Auswirkungen, zur vollen Entfaltung ihrer Möglichkeiten gelangen können. Um diese Potenziale der Technologie auf das menschliche Maß „zuzuschneiden“ und – besser gesagt – aus den menschlichen Maß heraus zu entwickeln, richtete Rokeby im Rahmen seines kybernetischen Modells und künstlerischen Selbstverständnisses ein besonderes Augenmerk auf die Schnittstellenlösungen.

Nachdem er 1982 seine ersten interaktive Systeme mit lichtempfindlichen Sensoren und analoger Elektronik erprobt hatte (Dinkla 1992, S. 74), stellte er damals noch als Student am Ontario College of Art im August 1983 seine erste CC-Videoinstallation „Reflexions“ auf dem „International Symposium on Digital Art“ in Vancouver aus: Sie verwendete drei selbst gebaute CC-Videokameras mit niedriger Auflösung von 8 x 8 Pixel. In der ersten Version erfassten die Kameras den Raum und waren mit zwei Apple-II-Computern verbunden, welche die Bilder digitalisierten. Der erste Rechner steuerte die Abspiellautstärke von vorproduzierten Audiobändern⁵⁷⁵, während der zweite Computer aus den eingehenden Signalen abstrakte Muster generierte, die auf drei Monitoren unterhalb der Kameras zu sehen waren. Die Besucher wurden von der Kamera erfasst und hörten sich im Raum bewegende Klänge, die auf ihre Bewegungen reagierten, ebenso wie die Veränderungen der Muster auf den Bildschirmen.

Die Begeisterung des Publikums für die gebotenen Interaktionsmöglichkeiten hielt sich zur Enttäuschung des jungen Künstlers jedoch eindeutig in Grenzen. Rokeby beschrieb seine Sicht auf die dafür verantwortlichen Gründe einige Jahre später:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“I worked between 18 and 20 hours a day refining an interactive interface from a barely implemented concept to an actual experiential installation. I spent no time with friends and didn't get out at all. I got the piece done and was extremely pleased with the results. After setting up my installation in Vancouver, I was astonished by the fact that it did not seem to respond properly to other people, and sometimes didn't notice people at all. I didn't really understand the problem until I saw videotape of myself moving in the installation. I was moving in a completely unusual and unnatural way, full of jerky tense motions which I found both humorous and distressing. In my isolation, rather than developing an interface that understood movement, I'd evolved with the interface, developing a way of moving that the interface understood as I developed the interface itself” (Rokeby in: Leeker [Hrsg.] 2001, S. 55).

Die zweite Generation seiner CC-Videoinstallationen mit audiovisueller Ausgabe stellte Rokeby erstmals unter dem Namen „Body Language“ in der Justina M. Barnicke Gallery an der Universität von Toronto 1984 aus. Sie verwendete wie „Reflections“ drei Videokameras mit niedriger Auflösung, die jetzt einen Bereich von 5 x 5 Metern erfassten. Ihre Bilder wurden von einem System aus drei parallel geschalteten Prozessoren (6502) digitalisiert. Ein Apple-II-Computer errechnete aus diesen Daten Bewegungsinformationen und generierte daraus Klänge mittels einer speziell angefertigten Software und eines eingebauten Synthesizers.⁵⁷⁶ Die Bewegungen der Besucher im Raum steuerten so die generierten Klänge. 1985 entschied sich Rokeby dazu, auf die visuelle Ausgabe zu verzichten, um das störende, passive Fernseher/Zuschauer-Verhältnis aus dem Weg zu räumen und somit die aktive, körperliche Interaktion des Publikums mit dem System gezielt zu fördern.⁵⁷⁷

Dieser Verzicht auf die Bildgenerierung ist als eine konsequente künstlerische Lösung und Pionierleistung in der Geschichte der interaktiven Medienkunst zu würdigen. Dass im Bereich der computerunterstützten CC-Videoinstallationen ein derartiger Verzicht zum Gewinn an interaktiven Potenzialen führen kann, wird noch im folgenden Kapitel in Bezug auf die wichtigen nachfolgenden Beispiele aus den neunziger Jahren weiter ausgeführt.⁵⁷⁸

Die dritte Generation seiner interaktiven Installationen entwickelte Rokeby im Frühling 1986 aus der vorausgehenden und stellte ihre erste Version unter dem Namen „Very Nervous System“ 1986 in der Ausstellung „Arte, Tecnologia e Informatica“ auf der Biennale in Venedig aus.⁵⁷⁹ Die Verbesserungen durch die Anwendung von CC-Videokameras mit höherer Auflösung (16 x 16 Pixel) und die Verwendung von drei parallel arbeitenden Prozessoren mit höherer Rechenkapazität (Dinkla 1992, S. 76, Anm. 110) ermöglichten eine variablere und differenziertere Erfassung der Bewegungen des Publikums. Diese Arbeit wurde sowohl in herkömmlichen Ausstellungsräumen als auch in öffentlichen Bereichen im Freien installiert, im Rahmen mehrerer Performances verwendet und ist in der Anzahl der Komponenten und in der Anordnung variabel. Das Grundprinzip sieht dabei wie folgt aus:

Eine bis drei CC-Videokameras erfassen den Raum. Ein vom Künstler angefertigtes System von Prozessoren digitalisiert ihre Bilder. Der Computer entnimmt aus diesen Daten Informationen über die Bewegungsaktivitäten im Raum mittels einer vom Künstler geschriebenen Software, die Personen Orte, Bewegungsvektoren errechnen und extrapolieren sowie die Orte der größten Aktivität bestimmen kann. Mit diesen Informationen wird der Synthesizer gesteu-

ert, wobei die Lautstärke und die Klangfarbe der aus zwei Lautsprechern erklingenden Töne in Bezug zur Bewegung der Besucher stehen.

„Very Nervous System“ erfuhr im Laufe der Jahre einige technische Modifikationen,⁵⁸⁰ die gewissermaßen auch als Produkte eines vom Künstler veranlassten, kontinuierlichen „Interactivity Tests“ betrachtet werden können: Künstlerisch seine Aufmerksamkeit auf die Möglichkeiten und Limitationen, auf die psychologischen und auch gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen der Interaktion richtend, entwickelte und verwarf Rokeby zahlreiche für die interaktive Medienkunst heute als exemplarisch geltende Schnittstellenlösungen.⁵⁸¹

Die für die weltweit erste internationale Ausstellung der „interaktiven“ Kunst, die von It-suo Sakane organisierte „Invitation to Interactive Art“ in Kawasaki in Japan 1989 entwickelte Version von „Very Nervous System“ verwendete z. B. 16 unterschiedliche Instrumente;⁵⁸² zum Anlass von EMAF 1990 in Osnabrück zeigte Rokeby im Foyer der hiesigen Dominikanerkirche wiederum eine Version, die verschiedene, auch „nichtexpressive“ Körperaktivitäten (Herzschlag, Atmen) in Klänge, Geräusche und in diesem Fall auch in visuelle Informationen (visuelles Output) umsetzte.

Seine spezifische praktisch-analytische Vorgehensweise, exemplifiziert auch an der Variabilität und Flexibilität von „Very Nervous System“, fasste der Künstler folgendermaßen zusammen:

“Because the computer is purely logical, the language of interaction should strive to be intuitive. Because the computer removes you from your body, the body should be strongly engaged. Because the computer’s activity takes place on the tiny playing fields of integrated circuits, the encounter with the computer should take place in human-scaled physical space. Because the computer is objective and disinterested, the experience should be intimate” –

und weiter:

„Die Sprache dieser Begegnung ist anfänglich unklar, aber sie entwickelt sich, während man forscht und experimentiert. Die Installation ist eine komplexe, aber schnelle Feedback-Schleife. Das Feedback ist nicht nur einfach ‚negativ‘ oder ‚positiv‘, einschränkend oder verstärkend, die Schleife verändert sich kontinuierlich in dem Maße, in dem die beiden Elemente Mensch und Computer sich in Reaktion aufeinander verändern. Die beiden durchdringen sich, bis das Gefühl der Beherrschung verloren geht und die Beziehung zur Begegnung und bewußten Einbindung wird“ (auf Deutsch auch im Katalog „Ars Electronica“ 1991).

Die exemplarische Entwicklung von computerunterstützten und zugleich offenen Interaktionssystemen aus den Möglichkeiten audiovisueller CC-Feedback-Schleifen ist im oben angeführten Zitat deutlich ausgedrückt und verdient deshalb besondere Aufmerksamkeit im Rahmen der vorliegenden Historie.

Die Funktionalität der konkreten Installation⁵⁸³ – die dem Betrachter abverlangten Aktivitäten, Aufmerksamkeiten und Reflexionen – steht ebenso stellvertretend für die Möglichkeiten und Grenzen der Einbeziehung digitaler Datenbanken innerhalb visueller CC-Systeme bzw. –Feedback-Schleifen mit visuellem Input, in denen die Videokameras die Rolle des Eingabegeräts, also der Schnittstelle des interaktiven Systems, übernommen haben. Im folgenden Kapitel werden einige der zahlreichen Arbeiten Rokebys aus den neunziger Jahren besprochen.

**Lateinamerika: „Some More Beginnings“ und brasilianischer Durchbruch
Cantoni, Dias, Geiger, Parente, Silveira, Plaza, Aguilar, Garcia, Ramiro,
Krotoszynski, Sukorski, Laurentiz, Fadon Vicente, Kac, Matuck, Donasci, Franca**

In dem hier behandelten Zeitraum, insbesondere im Laufe der achtziger Jahre, kam es in Lateinamerika zur ersten signifikanten – wenn auch immer noch weit gehend auf die einzelnen Forschungs- und Ausbildungsinstitutionen begrenzten – Verbreitung der Technologien, die als Bedingung für künstlerische Experimente mit Video- und Telekommunikationstechnologien anzusehen sind.

Die wenigen im vorigen Kapitel erwähnten, von argentinischen, chilenischen oder brasilianischen Künstlern durchgeführten Pionierexperimente einschließlich der CC-Videoinstallationen und Telekommunikationsprojekte hatten aus diversen finanziellen, technischen und auch politischen Gründen nur in Ausnahmefällen die Impulsstärke, die für die Erzeugung einer Kontinuität in der künstlerischen Produktion ausreichend gewesen wäre.

Video als künstlerisches Medium erschien in Brasilien offiziell erstmals 1974/75 mit zwei Ausstellungen brasilianischer Videobänder in São Paulo und Philadelphia, US. 1974 (Machado 1997, S. 75; Kac 1986). Alle bekannten Vertreter der ersten Generation brasilianischer Künstler, die mit Video arbeiteten, hatten in der Regel bereits als bildende Künstler einen Namen (ebd., S. 76). In dieser Hinsicht stellte Arlindo Machado fest, dass

“video-art was thus already born as an integral part of the project of expansion of the plastic arts, as a medium among other media, but in the artist’s creative process it never came to be seen as exclusive” (ebd.).

Das umfassende und einschließende Kontext der Concept Art (vgl. Global Conceptualism-Ausstellung in Brooklyn 1999) bot die Ausgangsbasis für die meisten frühen Medienkunstexperimente. Die inter- und transmediale Ausrichtung dieser Kunstauffassung stand in enger Verbindung mit der gesellschaftspolitischen Apperzeption der Künstler und anderer Kunstinstitutionen, die nach einem intensiveren kulturellen und technologischen Austausch mit den Gleichgesinnten in aller Welt strebten.

Walter Zanini, der als Direktor des Museu de Arte Contemporanea da Universidade de São Paulo (MAC USP) zwischen 1963 und 1978 an dieser Entwicklung aktiv mitwirkte, schrieb in seiner Einführung zum Katalog der wichtigen Ausstellung „Prospectiva 74“ im MAC USP:

“the exploration of various channels of technological communication represents the fundamental characteristic of art during the 70’s, its lucide and coherent integration with other prospective directions of today’s society. Its performance seeks the direct participation in this contextual evolution, which means that its interaction process is opposed to any alienating stability.”⁵⁸⁴

Die persönlichen und auch transkulturellen Interaktionsbestrebungen von intermedial gesinnten Künstlern manifestierten sich nicht zuletzt durch die „Konkrete Poesie“, die durch

textuelle Vermittlungs- und Kommunikationsformen wie Brief, Fax, Telefon oder Videotext ihren Einzug in und Übergang zu künstlerischen Telekommunikationsformen geschafft hatte. Mira Schendel untersuchte z. B. in den siebziger Jahren gezielt das Medium Brief auch auf seine visuellen Potenziale hin, während Júlio Plaza mit Augusto de Campos bereits seit Ende der sechziger Jahre eine Reihe von Künstlerbüchern realisiert hatte. Plaza:

“Here we are in the territory of the ‘transcreation’ and creative transformation of the book into other languages. This category leaves the artist book and penetrates other areas as artists books penetrate and are dissolved in the communication flow like ‘content’ of another space-time structure larger and more inclusive: ‘mail art’.”
(Plaza 1982, in: Freire 2000, S. 11)

Die Zusammenführung von literarischen, konzeptuellen und (tele-)kommunikativen künstlerischen Ansätzen, wie sie durch die „Mail Art“ repräsentiert und weiter erforscht werden konnte, wurde durch die aufkommenden Reproduktionstechnologien (Kopiermaschinen, Video, SSTV), Kommunikationsformen (Fax, Telefon, Teletext) und ihre Kontrollinstanzen (Computer/Computernetzwerke) zu einem komplexen Beziehungsgeflecht ausgebaut, aus dem sich allmählich die Medienkunst Brasiliens entwickelte.

Die Telekommunikationsprojekte (SSTV, CCTV, satelliten- und computergestützte Netzwerke) spielten in diesem Umfeld von Anfang an eine prominente Rolle, und der Beitrag von brasilianischen Künstlern hat auch im Zusammenhang der vorliegenden Historie einen modellhaften Charakter.

Die konzeptuelle Arbeitsweise mit der Elaborierung von Projektvorschlägen, Raumentwürfen und technisch-funktionellen Skizzen und Grundrissen gilt als eine der unverzichtbaren Grundlagen für die Erstellung von „Installationen“ jeglicher, nicht nur telekommunikativer Art. Ihre ersten Realisierungen und auch spätere konzeptuelle Weiterentwicklungen hingen augenfälliger als bei den traditionellen Kunstgattungen von der Verfügbarkeit der benötigten Technologie ab.

Parallel zur modernistischen, oft „ikonoklastischen“ und manchmal „aseptisch“ (Bouso 1997, S. 85) wirkenden Concept Art gab es von Anfang an Bestrebungen, die Kunst in die gesellschaftliche Realität, buchstäblich auf die Straße, in die traditionellen und populären brasilianischen Kontexte zurückzuholen. Die urbanen Interventionen von Flávio de Carvalho in São Paulo in den dreißiger und fünfziger Jahren (vgl. Ramiro 1998) und die darauf folgenden Performances und Installationen von Hélio Oiticica in Rio de Janeiro in den sechziger und seine Untersuchungen mit Drogen und audiovisuellen Medien Mitte der siebziger Jahre⁵⁸⁵ sowie die Arbeiten von weiteren entscheidenden Figuren der brasilianischen Concept Art, Lygia Clark und Lygia Pape, wiesen bereits auf den Ende der siebziger Jahre existierenden Paradigmenwechsel in Richtung der öffentlichen und medial unterstützten Kunst hin. Er war nicht zuletzt mit einem Generationswechsel und vor allem auch mit der politischen Lage verbunden in einem Land, in dem seit 1964 und insbesondere nach der Einführung des Institutional Act #5 (AI5) von 1968 die studentischen und Arbeiterdemonstrationen fast vollständig den blutigen Regierungsrepressionen weichen mussten. In diesem Zusammenhang ist noch einmal an die Aktionen und CC-Videoinstallationen sowie Performances von Fred Forest zu erinnern, die der französische Künstler im Rahmen und unter dem institutionellen „Schutzschild“ der XII. Biennale von São Paulo 1973 auch im Sinne eines politischen Appells durchzusetzen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

vermochte. Seine Aufforderung an die oppositionelle Öffentlichkeit, sich aktiv für (Medien-)Demokratie einzusetzen, begann sich um 1977 auf den Straßen von São Paulo und anderer brasilianischer Städte bemerkbar zu machen: Die demokratische Bewegung tauchte wieder in Form von Arbeiterdemonstrationen auf, gefolgt und auch mitgetragen von der kommenden Künstlergeneration, die sich nicht zuletzt auch durch „Urbane Interventionen“ einen Namen in der hiesigen Kunstgeschichte machen konnte. Die vorübergehenden „Besetzungen“ von öffentlichen Stadträumen durch künstlerische Aktionen waren ein Ausdruck des sich auch im Rest der Welt manifestierenden Ausbruchwillens der avantgardistischen Kunst aus dem „white cube“ von Galerien und Museen (vgl. Ramiro 1998). Die Interventionen der Gruppe „3NÓS3“ zwischen 1979 und 1982 können als exemplarisch für diese Anstrengungen aufgeführt werden (vgl. unten).

Die verstärkte öffentliche Aktivität von Künstlern in dieser Übergangszeit, bevor die Militärdiktatur 1984 beendet werden konnte, erinnert an die öffentlichen Aktivitäten der „Grup de Treball“ in Spanien, die im Laufe der letzten Jahre der Franco-Diktatur in Spanien eine Reihe von öffentlichen, politisch inspirierten Aktionen durchgeführt hatte.

Die Videowerke der ersten Generation brasilianischer Künstler setzten sich in der Regel aus Künstler-Videokamera-Konfrontationen zusammen (Machado 1997, S. 77) und dem meist für die Herstellung von Videobändern hergestellten, performativen CC-Videokamera-/Monitor-Verhältnis. Die mangelnde Verfügbarkeit von Quellen aus der ersten und zweiten Hand machen es zu diesem Zeitpunkt schwierig, die folgenden Hinweise über eine Abbrüviatur hinaus zu einleitenden bzw. weiterführenden Informationen für das vertiefte Studium zu erweitern.

Zu den ersten brasilianischen Künstlern, die ihre eigenen Videoarbeiten öffentlich präsentierten, gehört Antonio Dias, der dies allerdings während seiner Lebensphase in Italien tat (ebd., S. 75). Bereits 1979 partizipierte Dias von Mailand aus auch an einer der ersten SSTV-Übertragungen überhaupt. In einer Serie von expressiven Gesten versuchte der Künstler, eine bestimmte Botschaft zu übermitteln, indem er die Beschränkungen des Mediums – langsamer Aufbau des live übertragenen Bildes und fehlender Ton – mit berücksichtigt und den Output antizipiert hatte (vgl. die Chronologie in Kac 1986).

Als Jom Tob Azulay 1974 seine Portapak-Ausrüstung aus den Vereinigten Staaten mitbrachte und in Rio de Janeiro einigen Künstlern zur Verfügung stellte, entstanden auch die ersten experimentellen Videoproduktionen vor Ort, durch brasilianische Videopioniere wie Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Fernando Cocchiarale und Ivens Machado (1942).

Anna Bella Geiger (geb. 1933), oft als „Weggefährtin von Joseph Beuys“ bezeichnet, arbeitete in und mit einer Vielzahl verschiedener Medien und Materialien als Malerin, Performerin, Video- und Installationskünstlerin. Ihre ersten Videobänder/-Performances, „Passagens no. 1“, „Centerterminal“ und „Declaração Em Retrato n. 1“ realisierte sie 1974 mit dem Video-Equipment von Jom Tob Azulay. Auch wenn die brasilianische Künstlerin formaltechnisch keine CC-Videoinstallationen konzipiert hatte, kam es in ihrer zur XVI. Biennale von São Paulo realisierten Videoinstallation „Friso, Mesa e Vídeo Macios“ von 1981⁵⁸⁶ zu einem intrinsischen Gebrauch der Überwachungstechnologie, der direkt aus den Überlegungen zu den psychologischen Auswirkungen des damals noch herrschenden Überwachungs- und Kontrollregimes in Brasilien hervorgegangen war. Dort benutzte Geiger kartographische Repräsentationen, eine Konstante in ihrer Kunst seit 1969, und zwei Monitore in einer Konstellation, die ein Überwachungs-, CC-Videoverhältnis praktisch simulieren. Fernando Cocchiarale beschrieb dies in seinem Text

zur Installation (Originalplakat zur XVI. Biennale von São Paulo) wie folgt:

“In the third part of the installation, two TV monitors scrutinize the space through impatient eyes. The two monitors placed on the level of the table, show the videos ‘quasi stain’, (‘quase mancha’) and ‘quasi maps’ (almost a stain, almost a map), slightly different videos, in an unending motion. It confuses us the overflight, of those watching eyes passing all the time over the (continents) prints of the friezes and those of the table”

“the spatial combination of the installed parts ties up the apprehension of the project. The walls that delimit the space are not parallel. The angles are not right-angles. This irregularity cannot harmoniously deal with the square table, defining the unfitness of parts of the installation that nearly fit together, but will never succeed in doing so. And so, concept (friezes) and memory (videos) do not integrate, with absolute coherence, into daily life (table), which is the virtual place for a possible action”.⁵⁸⁷

“Just to point out I consider that this installation from 1980–81 the way the things were here specifically at the occasion, augmented the kind of paranoia of being watched and watch too, the possibility of being denounced for any irregular behaviour, like being in a street corner with some people, just talking” (Geiger 2002).

Zwanzig Jahre später realisierte Anna Bella Geiger die Videoinstallation „Indiferenciados“ (2001), die auch aus der Sicht der Künstlerin an die eben zitierte Arbeit anknüpft,

“starting from a question implicit to the usage of monitoring closed circuits, live camera, frequently used for reasons of security and vigilance [...] I find this environmental ambient [...] also tied up to this implicit meaning. I even think that the INDIFERENCIADOS is a further development of the 1981 installation. I did not use the simultaneity of the camera closed circuits in its real time, but as kind of a confusing memory of those moments (the video EJECT) in the ‘same’ place and, simulating real, ‘true’ time” (ebd.).

Die von Anna Bella Geiger konsequent über eine lange Zeitperiode fortgesetzte Beschäftigung mit der „Kartographierung“, die mit den Möglichkeiten des Videomediums ein künstlerisch geeignetes und zugleich im politischen und ökonomischen Einsatz oft erschreckendes Potenzial entfalten konnte, findet sich auch in der Arbeit von Ivens Machado (1942), aber auch bei Juan Downey (vgl. das vorige Kapitel), um nur die bekanntesten und für die vorliegende Historie relevanten lateinamerikanischen Künstler zu nennen.

Die frühe Arbeit von Leticia Parente (1930 in Salvador – 1991 in Rio de Janeiro) reflektiert bestimmte formaltechnische Eigenschaften der Body-, Performance- und Installationskunst, die an den beschriebenen CC-Videoinstallationen von Vito Acconci, Joan Jonas oder

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Peter Campus beobachtet werden konnten. Dies manifestierte sich vor allem auch im Körperinsatz bzw. Agieren der Künstlerin zwischen CC-Videokamera und -monitor in den CC-Video-Arrangements. Sônia Andrade gehört ebenfalls zu den wichtigen Exponenten der frühen „Videokunst“ Brasiliens.

In São Paulo ergab sich seit 1976 durch den Enthusiasmus von Walter Zanini, dem damaligen Direktor des MAC/USP und den Einkauf des Portapak-Equipments für künstlerische Produktionen die Gelegenheit für mehrere hiesige Künstler, ihre ersten Videoexperimente anzustellen. Regina Silveira (1938), Gabriel Borba und der bereits genannte Júlio Plaza gehören ebenfalls zu dieser ersten Generation brasilianischer, *auch* mit Video arbeitender Künstler.

Regina Silveira (geb. 1939 in Porto Alegre) realisierte zwar keine CC-Videoinstallationen wie die meisten Angehörigen ihrer Generation, denen in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre zwar gelegentlich eine Videoausrüstung für Einzelproduktionen zur Verfügung stand, jedoch selten für den Aufbau skulpturaler oder gar architektonischer, für längere Ausstellungszeiten angelegter Werke. Dennoch beeinflusste Silveira mit ihrem spezifischen rigoristischen Zugang die jüngere Generation. Die ihre Kunst beherrschenden perspektivischen Distorsionen prägten Ende der siebziger Jahre die Kunst des früh verstorbenen Rafael Franca (vgl. unten), der mit seinen CC-Videoinstallationen nicht nur einen wichtigen Beitrag für diesen Teil der brasilianischen Medienkunstgeschichte leistete, sondern der mit seinen Aktivitäten ein bedeutsames Bindeglied zu den damals avanciertesten Medienkunstpraktiken in den USA darstellte. Regina Silveira realisierte mit ihren oft ironisch-parodistischen visuellen Konstruktionen eine Reihe von illusionistischen Räumen, die sich in ähnlicher Form in den CC-Videoinstallationen von Buky Schwartz oder auch Carles Pujol wiederfinden werden und in denen die Dialektik zwischen Präsenz und Absenz als permanentes Ziel und Mittel ihre Bedeutung für die Künstlerin bis heute erhält:

“I am deeply intrigued by the nature of visual imagery, when its focus is to simulate visual reality. I am also quite interested in the virtualities that can fake visual data”
(Silveira 2002).

Der 1938 in Madrid geborene Júlio Plaza gehört zu den Pionieren der brasilianischen Medienkunst, und seine Verdienste auf diesem Bereich beziehen sich sowohl auf seine künstlerischen, schriftstellerischen als auch kuratorischen und organisatorischen Aktivitäten. Seit dem Ende der sechziger Jahre trug er zur Ausbreitung der in Brasilien besonders konkreten Poesie und der Mail-Art-Bewegung bei. Anfang der achtziger Jahre veröffentlichte Plaza über Videografik/Videotext („Videografia em Videotexto“) und organisierte die frühen wichtigen Ausstellungen „Arte pelo Telefone: Videotexto“ (MIS, São Paulo, 1982) und „Arte e Videotexto“ 17^a Bienal Internacional de São Paulo, 1983), die als Initialereignisse für die kommende, in Brasilien stark verbreitete Telekommunikationskunst angesehen werden können

und in deren Rahmen auch SSTV und CC-Videoinstallationsprojekte realisiert werden sollten. 1985 organisierte Plaza in São Paulo auch die erste Ausstellung der Holographie (MAC/USP) und partizipierte im folgenden Jahr in der oben erwähnten „Sky Art Conference 86“.

José Roberto Aguilar (geb. 1941 in São Paulo) begann mit seiner künstlerischen Aktivität bereits 1956 im Rahmen der von ihm gemeinsam mit Jorge Mautner und José Agripino de Paula gegründeten „Kaos“-Gruppe, die sich mit Philosophie, Literatur und Poesie und Performance beschäftigte. Zur gleichen Zeit begann Aguilar auch als Maler und Bildhauer zu arbeiten. Aktiv beteiligte er sich an den Versammlungen gegen die Diktatur im eigenen Land, bevor er Ende der sechziger Jahre nach New York, danach nach London (1973) und wieder nach New York reiste und dort mit zahlreichen Künstlerkollegen im Exil zusammenarbeitete.

Während seines zweiten New York-Aufenthaltes 1974/75 begann Aguilar auch mit Video zu arbeiten, und in São Paulo organisierte er 1978 den „1^o Encontro Internacional de Vídeo Arte“, ein Zusammentreffen, auf dem internationale Videoarbeiten aus Frankreich, Spanien und Italien vorgestellt wurden.

Aguilar führte mehrere z. T. spektakuläre Videoperformances im In- und Ausland durch (São Paulo (1977), Paris (1978), Tokio und insbesondere 1989 – die Performance zum zweihundertjährigen Jubiläum der französischen Revolution mit Hunderten von Beteiligten und Tausenden von Zuschauern). Wie Plaza und die anderen seiner Kollegen betätigte sich auch Aguilar als Kurator und Buchautor. Bereits Ende der siebziger Jahre brachte er aus Japan sein erstes privates Video-Equipment nach Brasilien mit.

Ende der siebziger Jahre formierte sich die zweite Generation brasilianischer Künstler, deren Arbeit mit Video und anderen Medien häufig und extensiv mit Telekommunikationstechnologien kombiniert wurde. Der Architekt José Wagner Garcia (1956) präsentierte 1984 zusammen mit Wilson Sukorski das „Ptyx“-System, das zwei Galerien durch Sound und Computer interaktiv miteinander verband (vgl. Ramiro 1998). 1983 arbeitete Garcia zusammen mit Mario Ramiro das Projekt mit dem Titel „Clones-uma rede de rádio, televisão e videotexto“ (Clones-A Simultaneous Radio, Television and Videotex Network) aus, das, wie sein Name suggeriert, in einem simultanen Datenaustausch durch drei unterschiedliche Telekommunikationssysteme bestand,⁵⁸⁸ jedoch auch diesmal ohne direkte Videoverbindung. Am 14.10.1986 realisierte Garcia schließlich in Zusammenarbeit mit Joe Davis und Otto Piene im Rahmen der SKY ART Conference eine SSTV-Verbindung zwischen CAVS, Cambridge, Ma. und der Escola de Comunicacoes e Artes der Universität von São Paulo, welche als die erste realisierte SSTV-Transmission in Brasilien gilt (Prado 1997, S. 86; Matuck 1987 [Anm. 49, S. 101]).

Mario Ramiro (geb. 1957) verwirklichte in diesem Zusammenhang mit der Tänzerin Lali Krotoszynski (1961) die SSTV-Performance mit dem Titel „Altamira“. Der Ort der Ausführung war eine gerade im Bau befindliche Skelettkonstruktion im Museum der zeitgenössischen Kunst der Universität von São Paulo, die in eine Art „Media Cave“ (Ramiro) umfunktioniert

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

wurde. Der Titel der Arbeit wurde von dem gleichnamigen Höhlenkomplex in Spanien mit prähistorischer Malerei übernommen, unter Einbeziehung der portugiesischen Bedeutung dieses Wortes (vgl. Ramiro 1998)⁵⁸⁹.

Hinter einer großen, stark lichtbestrahlten Projektionsleinwand führte Krotoszynski, von elektronischer Musik begleitet, ihre Tanzperformance aus, die einen Ritualtanz über einem Lagerfeuer darstellen sollte. Ramiro:

“This performance installation attempted a conceptual and spatial synthesis between the shadow images projected and transmitted by SSTV (platonic telecave) and the symbolic presence of the first satellite placed in orbit, marking the advent of a new perspective and a new way of looking at the world. This experience represented for me a link between contemporary and primeval forms.” (ebd.)

Zusammen mit Eduardo Kac „Retrato Suposto-Rosto Roto“⁵⁹⁰ realisierte Ramiro 1988 ein Mininetzwerk zwischen São Paulo und Rio de Janeiro, das formaltechnisch aus zwei Faxgeräten und einer LiveVideotransmission bestand, ermöglicht durch das Equipment eines Fernsehstudios (TV Cultura) in São Paulo. Während das Fernsehbild nur das Publikum in São Paulo erreichte (und technisch also als „Broadcasting“ und nicht als CC-Videoinstallation aufzufassen ist), funktionierte der Realzeitlink nach Rio de Janeiro nur über Fax. Dennoch wurde durch die Anwendung von Fax als einem dialogischen Medium die Verbindung zwischen dem privaten Raum (Kac in Rio de Janeiro) und dem öffentlichen Raum (Ramiro/TV in São Paulo) etabliert. Die per Fax von Ramiro gesandten Darstellungen von Gesichtsteilen – Augen, Nasen, Ohren, Lippen, genannt „Retrato Suposto“, wurden von Kac zusammengebaut (genannt „Rosto Roto“) und zurückgesendet.

Ramiro:

“For Kac and me, the images were not the focus of the experience – the goal was not to develop a new method for creating pictures, but to explore simultaneously the interactive, improvisational quality of both personal and public telecommunications media, integrating the apparently antagonistic media into a single, seamless process.”

Kac:

“The connection we made between Rio and São Paulo was not a ‘work’ in the strict sense of the term, with closure and finite material result. It was an aesthetic investigation that subverted the automatic and passive use of telecommunications media, foregrounding the personal, subjective human factor” (ebd.).

Mario Ramiro führte als Student der Düsseldorfer Kunstakademie Anfang der neunziger Jahre seine frühen Videoexperimente durch (u. a. mit Sabine Kacunko [Schmidt]) und gründete später im Laufe seines postgraduierten Studiums an der KHM in Köln zusammen mit Thomas Roppelt, Achim Mohné und Andreas Köpnick die Kunstgruppe „Autopsi“. Die beiden letztgenannten deutschen Künstler konzentrierten ihre Arbeit fast ausschließlich auf CC-Videoinstallationen und werden im folgenden Abschnitt vorgestellt (vgl. Autopsi-URL).

Zu den frühesten künstlerischen Telekommunikationsprojekten in Brasilien gehört das am Abend des 17.09.1987 durchgeführte Event „Music and Dance“. Nach einer Reihe experimenteller SSV-Verbindungsversuche zwischen dem Institute for Research in Art and Technology (IPAT, seit 1987) im Museum of Image and Sound in São Paulo und der Digital Arts Exchange (DAX)-Gruppe (seit 1982) an der Carnegie Mellon University in Pittsburgh, USA fand schließlich ein offizielles und für Publikum zugängliches Programm statt, das drei Telefonlinien für die Kommunikation verwendete: eine für die SSTV-Bildübertragung, die zweite für die Audioübertragung und die dritte als Kontrolllinie. Mehrere Transmissionsstücke von Künstlern wurden auf beiden Seiten vorgeführt. In Pittsburgh fand zuerst die 15minütige Tanzperformance „Video Crossing Magical DAX“ statt, in welcher der Tänzer Timm Coemijberg mit einer Acrylpyramide interagierte/hantierte, begleitet von einer von Roger Dannenberg und Chris Coemijberg gespielten Musik.

Der nächste 15-minütige Block bestand aus der Übertragung einer Zusammensetzung von brasilianischen SSTV-vorproduzierten Werken. Von São Paulo aus zeigten ihre Arbeiten Júlio Plaza⁵⁹¹, Wagner Garcia⁵⁹², Paulo Laurentiz⁵⁹³, Artur Matuck⁵⁹⁴, Rejane Augusto⁵⁹⁵, Ana Livia Cordeiro und Lali Krotoszynski⁵⁹⁶, Wilson Sukorski⁵⁹⁷, Anna Barros und Romanita Disconzi.

Die Tänzerin Lali Krotoszynski (geb. 1961), hier im Zusammenhang mit dem „Altamira“-Zusammenarbeitsprojekt gemeinsam mit Mario Ramiro erwähnt, erarbeitete in Zusammenarbeit mit dem Musiker Wilson Sukorski die Choreographie für das gemeinsame Projekt „Estudo no. 1“ (1987) im Rahmen des New Music Festival in São Paulo. Während das Tanz-Event in einem Gebäude stattfand, konnte das Publikum in einem anderen Raum die dort spielenden Musiker hören und die SSTV-Bilder des Tanzes von Krotoszynski verfolgen.

Im Unterschied zum Live, performativen und Kommunikationsaspekt des Beitrages auf US-amerikanischer Seite konzentrierten sich die meisten Beiträge aus São Paulo auf die formaltechnischen, inhärenten Eigenschaften und Limitationen des Mediums und setzten darauf, in ihren jeweiligen, oft narrativen Konzepten das Ausgangsbild bzw. den Prozess des langsamen zeilenweisen Bildaufbaus zu antizipieren und vorzubestimmen. Die beiden grundverschiedenen Standpunkte beschrieb und betonte mit Nachdruck Artur Matuck in einem unveröffentlichten Text über das „Music and Dance“-Event:

“In retrospect, MUSIC AND DANCE was an event characterized by a radically different attitude assumed by each terminal regarding the theme and the medium. The event turned out to be a dialogue or even a confrontation not only between the music and the dance, the audio and the image, but indeed between the SSTV transmission of live performances and of pre-recorded tapes. Those are certainly two well-differentiated modalities in which the medium could be utilized and they certainly serve clearly diversified functions.

While the Pittsburgh collective work investigated the medium's response to performance transmission, most of the São Paulo pieces aimed to explore the medium's image formation processes. Thus when the terminals alternated, every fifteen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

minutes, the functions of receiving and transmitting not only was the direction of the flux changed but a sharp difference of attitude regarding the medium became also clearly manifested.”⁵⁹⁸

Das nächste Telekommunikationsprojekt zwischen zwei gleichgestellten Zentren erfolgte unter der Organisation von Artur Matuck nur wenige Monate später, am 25. 01.1988, dem 434. Geburtstag von São Paulo:

Das SSTV-Event „Intercities São Paulo/Pittsburgh“⁵⁹⁹ hatte die wichtige Aufgabe, die audiovisuelle „point-to-point“-Kommunikation, wie sie im eben angesprochenen Projekt vom September 1987 realisiert worden war, um ein entscheidendes Element zu erweitern und die performativen, theatralischen bzw. „aufführenden“ Elemente zugunsten des kommunikativen Aspektes im Sinne einer kontinuierlichen Zweiweginteraktion zu etablieren. Dies erfolgte mit einer technischen Ausstattung, die zwei Robots 1200C-SSTV-Transmitter auf jeder Verbindungsseite einschloss, zusammen mit je zwei dazugehörigen (portablen) CC-Videokameras und -monitoren sowie den großen Publikumbildschirmen, Audiokomponenten und natürlich zwei simultan operierenden Telefonlinien. Artur Matuck beschrieb die allgemeine Zielsetzung des Projektes wie folgt:

“The question of telecommunication as an art medium was proposed as the central theme to be examined theoretically as well as practically. The concepts of bidirectionality and interactivity would frame the communication process to be settled on. The technical structure and the programming were designed to promote a balanced interaction between the terminals in São Paulo and in Pittsburgh [...] The process would require a new attitude before the art work and a new creative strategy for aesthetic discourse. Image sequences could not be structured as visual monologues any longer. Artists would have to propose dialogical pieces that would properly utilize the system’s visual interactivity” (Matuck 1991).

Die Erforschung neuer Formen des Sendens, Empfangens und Austauschens von Informationen via SSTV, der dialogische Charakter des eingesetzten Mediums wurde so auch als „selbstreflexiv“ im physischen wie auch im künstlerischen Sinn interpretiert. Hinzu kamen die inhaltlichen Komponenten, wie etwa die in den eröffnenden, ca. 20-minütigen Vorträgen geäußerten Hoffnungen bezüglich der globalen Auswirkungen des „Floating in a Telematic Culture“, wie der Titel der Rede von Bruce Breland, dem ersten Redner aus Pittsburgh, lautete. Er drückte unmissverständlich seine Hoffnung auf eine ökologische Renaissance aus, die durch die Eroberung des Weltraumes und durch die Erweiterung der neuen, telematischen Kultur initiiert werden sollte. Die Künstler sollten dabei eine entscheidende Rolle spielen. Die Reden von Paulo Laurentiz und Artur Matuck stimmten im Wesentlichen mit der ihres nord-amerikanischen Gegenparts in der Sicht der Erde als eines lebenden Organismus überein, der mit Hilfe seines „elektronerven“ Systems zu neuer, planetarer Sensibilität überführt werden kann.

Rejane Augusto realisierte im Rahmen des eigentlichen Bildaustauschprozesses den Beitrag „Replicante“, in dem er selbst mit einer sensitiven Metallmaske agierte. Ein ähnliches formales Resultat wie sein replikant- oder cyborg-evozierender, hybrider Einsatz brachte auch

der Beitrag von Otávio Donasci hervor, dessen „Interactive Videocreature“ zusammengesetzte Videogesichter aus der Zusammenwirkung von Performern in Pittsburgh und São Paulo produzierte.

Zusammen mit Artur Matuck konzipierte Donasci eine weitere Arbeit, „Personal Contacts“, in der die jeweiligen Monitorenpaare und die dazugehörigen CC-Videokameras an beiden Kommunikationsseiten zueinander gestellt worden waren, so dass vor Ort der Eindruck eines unmittelbaren physischen Verhältnisses von beiden agierenden Personen entstehen und dadurch auch verschiedene gemeinsame Interaktionen hervorbringen konnte.

Die weiteren Künstler, wie Jim Kocher, Carlos Fadon Vicente und Milton Sogabe führten ebenfalls ihre SSTV-Aktionen aus.

Paulo Laurentiz (1953 in São Paulo – 1991) gehört zu den brasilianischen Pionieren der Telekommunikationskunst, die auch einen entsprechenden theoretischen Beitrag auf diesem Gebiet geleistet haben, u. a. mit seiner Dissertation „A Holarquia do Pensamento Artístico“ (vgl. weiterhin Kac 1996, S. 255; auch Matuck, Kac 1986 und Prado 1997).

Dem oben beschriebenen, von Laurentiz koordinierten Event „Intercities“ (1988) folgte ein weiteres, groß angelegtes Projekt, an dem Laurentiz beteiligt war. Unter dem Titel „EarthDay Impromptu“ fand 1990 ein kollektiv organisiertes und durchgeführtes SSTV- und Fax-Event statt, weitere Mitwirkende waren Paulo Laurentiz, Eduardo Kac, Carlos Fadon Vicente und Irene Faiguenboim in Chicago sowie der bereits an „Intercities“ beteiligte Bruce Breland von der DAX Group an der Carnegie Mellon University in Pittsburgh. Die Künstler wirkten aus unterschiedlichen amerikanischen, europäischen und australischen Zentren (Wien, Lissabon, Campinas/BR, São Paulo, Pittsburgh, Chicago, Vancouver, Los Angeles) an der improvisierten Feier des EarthDay mit.

Laurentiz beteiligte sich u. a. auch am SSTV- und Faxprojekt „No Time“/Art exchange, das 1990/91 zwischen Campinas und Kyoto in Japan realisiert wurde.

Carlos Fadon Vicente (geb. 1945) studierte in São Paulo Anfang der achtziger Jahre Kunst an der Escola de Comunicações e Artes, bevor er 1989 mit dem MA in Fine Arts sein Studium an der School of the Art Institute of Chicago beendete. Neben der Arbeit mit Fotografie (seit 1975) zeigte er in den achtziger Jahren starkes Interesse an der Zusammenführung von Kunst und Technologie, manifestiert in der Verwendung von Computersystemen. Seit 1987 realisierte er Telekommunikationsprojekte, zunächst als SSTV- und Videotext-Verbindungen (vgl. die angesprochenen Gemeinschaftsarbeiten mit Kac, Laurentiz und Matuck), später auch mit Faxgeräten und Computern. Fadons besonderes Interesse galt zunächst dem „video looping feedback as a dialogical resource at the telecommunications flux“ (Vicente 1997):

Die Installation „SSTV 1“ von 1987⁶⁰⁰ verwendete SSTV, indem die bei der Videokamera generierten Buchstaben bzw. Zahlen über das Videobild einer Schreibmaschine geblendet wurden, das auf einem Monitor sichtbar war. Die Arbeit lieferte einen ironischen Kommentar zur Situation Brasiliens vor dem Eintritt in das Telekommunikationszeitalter.

„Still Life/Alive – Natureza Morta/ao Vivo“⁶⁰¹ wurde 1988 im Rahmen des oben beschriebenen Gemeinschaftsprojektes mit dem Namen „Intercities: São Paulo/Pittsburgh“ realisiert

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

(Vicente 1991; Matuck 1991): Ein gemaltes Stillleben in Form eines vor dem Monitor aufgestellten Objektes in São Paulo wurde mit Hilfe von SSTV und entsprechender Telefonverbindung zum Wiedergabegerät in Pittsburgh gesendet und dort als Hintergrund/Ausgangsbild für ein neues Stillleben benutzt. Das dort aus dem Monitorbild und dem realen Objekt neu entstandene Stillleben wurde wiederum als „Vorlage“ für die neue Zusammenstellung nach São Paulo übermittelt, so dass ein virtueller Kreislauf entstehen konnte:

“The continuity and fluidity of telematic space-time points to the notion of circularity, to the concept of a loop. A work is born, circulates, lives, and eventually is closed, being elaborated and re-elaborated in every node of the network” (Vicente 1997).

Das Prinzip der Zirkularität auch in topographischen bzw. geografischen Dimensionen verfolgte Fadon in einem nicht realisierten, breit angelegten Projekt („a family of works rather than a single event“ [Fadon]) mit dem Titel „Triangles“ (1993), das drei voneinander entfernte Orte mit Hilfe von u. a. LiveVideoverbindung oder SSTV verbinden sollte.⁶⁰²

Noch vor seiner Beteiligung am SSTV-Projekt „EarthDay Impromptu“ (1990) realisierte Eduardo Kac (1962) weitere Telekommunikationsprojekte, darunter „Conversation“ (1987), das zu den ersten in Brasilien gehört: Das Projekt verband zwei entfernte Kommunikationsstationen am Ausführungsort. Es bedurfte acht bis zwölf Sekunden, bevor jedes Bild aufgebaut werden konnte. Der LiveProzess der Bildformierung stellte für den Künstler das eigentliche Anliegen des Experimentes dar (vgl. Kac URL).

Das SSTV-Event „Three-City Link“ (1989), realisiert in Zusammenarbeit von Eduardo Kac und Carlos Fadon Vicente in Chicago, Dana Moser in Boston und der DAX Group in Pittsburgh, bestand aus einer Dreiwegtelefonkonferenz, innerhalb derer der Bildaustausch aus der Generierung einer visuellen Reflexion der Relation zwischen dem urbanen und telematischen Raum bestand. Kac übermittelte eine speziell für dieses Projekt gefertigte Serie von Flugzeug- und Satellitenaufnahmen („Spacescapes“).

Im SSTV-Projekt „Interfaces“ (1990) konzentrierte sich Kac insbesondere auf die Formierung und Auflösung von „online“-Identitäten: Die entsprechende „visuelle Konversation“ (Kac) wurde durch die charakteristische SSTV-Bildwiedergabe (von oben nach unten, zeilenweise) derart gestaltet, dass die ungewöhnlichen „Gesichtssamples“ in „Realzeit“ hergestellt wurden.

Die Teilnehmer am Ort A wussten nicht genau über die Bildausgabe am Ort B Bescheid, was – zusätzlich zur ca. 8-sekündigen Bildaufbauzeit – zur Unvorhersehbarkeit des Ausgabebildes beitrug; durch die Überlagerung von Bildern entstanden kontinuierlich „Gesichtshybride“ aus Einzelgesichtern, die gleichzeitig an beiden entfernten Orten durch CC-Videokameras aufgenommen worden waren.

“Improvisational and unpredictable, this piece addressed the emergence of a ‘collective identity’ through telematic networks. As the artists involved merged their faces in a continuing visual dialogue, they contributed to the creation of an ever-flowing image of a decentralized self. Without closure, conclusion, or clear-cut end, the piece was interrupted approximately one hour after the first images were exchanged. While exchanging images in real time, this piece explored – not space as form – but the time of formation of the image” (Kac URL).

Die extensive künstlerische Aktivität von Eduardo Kac, insbesondere seine CC-Video-/telerobotischen Installationen, werden im folgenden Kapitel ausführlich behandelt.

Artur Matuck (geb. 1949 in São Paulo), dessen Telekommunikationsprojekte und -beteiligungen zwischen 1987 und 1989 oben beschrieben wurden, realisierte bereits 1983 eine der ersten CC-Videoinstallationen in Brasilien, die außerhalb von Telekommunikationsprojekten entstanden sind:

„Alpha Centauri/Stelo Binara“⁶⁰³ wurde 1983 zur 17. Internationalen São Paulo Biennale in Ibirapuera Park in São Paulo präsentiert. Sie setzte sich aus zwei nebeneinander installierten Übertragungssystemen zusammen, die dem Publikum zwei unterschiedliche Erfahrungen der „Videosprache“ vermitteln sollten (Matuck 2002).

Der erste Teil bestand aus einem im Durchmesser ca. 8 m großen, aus zwölf Monitoren zusammengesetzten Kreis. Drei zweistündige Videoprogramme konnten sowohl von innerhalb als auch von außerhalb des Kreises vom Publikum wahrgenommen werden.⁶⁰⁴

Der zweite Teil, „The Ludic Space“ (Interactive video system), bestand aus drei nebeneinander aufgestellten Komponenten, die zusammen einen dreizackigen Stern bildeten. Jedes Modul war aus zwei nacheinander horizontal bzw. vertikal aufgestellten CC-Videokamera-/monitor-Arrangements zusammengesetzt. Die Kamera wurde auf einen nah an dem Monitor postierten Spiegel gerichtet, so dass im Monitor das LiveBild seines Bildschirms als kontinuierlich sich aufbauendes „Echobild“ erschien. Dadurch entstand ein „Bildkonvertierungseffekt“, erkennbar daran, dass jedes von der Kamera erfasste, dem Publikum zur Verfügung gestellte Objekt oder Person in einem scheinbar endlosen „Rückkopplungstunnel“ mehrfach erschien, jedoch jedes Mal entgegengesetzt orientiert.⁶⁰⁵ In seiner Arbeit der neunziger Jahre konzentrierte sich Artur Matuck weiterhin auf die Telekommunikationsexperimente, z. T. auch unter expliziter oder impliziter Einbeziehung der Science-Fiction-Thematik; dazu im folgenden Kapitel)

Der 1952 in Sao Paulo geborene Otávio Do Nascimento alias Otávio Donasci wurde vor allem durch sein „Videoteatro“ und/bzw. seine „Videocriaturas“ bekannt, mit denen das LiveBild der Betrachter und Performer mit tragbaren Videomonitoren in unterschiedliche Arrangements einbezogen wurde. Entsprechende Arbeiten entstehen bis heute: „Videotauro“ (1985), „Videobusto“ (1986), „Videovivo“ (1988), „Videopau“ (1990), „Wallcreature“ (1990), „Videocapacete“ (1990), „Videolão“ (1990), „Videoboca“ (1990), „Videopersonas“ (1990) u. v. a. (vgl. Donasci URL). Seit den siebziger Jahren arbeitete Donasci als Theaterschauspieler, -regisseur und Bühnengestalter, bevor er 1980 sein „Videotheater“ gründete, eine „neue Sprache“ im Sinne der Hybridisierung des Theaters mit Video und konsequenterweise der Hybridisierung des Menschen mit seinem technischen Bild. Der Künstler konzentrierte seine Aufmerksamkeit auf die Steigerung und Erweiterung der Ausdruckspalette von Schauspielern, die sich vor allem durch das Ersetzen des Schauspielerkopfes durch den Videomonitor manifestierte. Die in diesem Zusammenhang oft stark vergrößerte Augen- und Mundpartie verleiht der gesamten so geschaffenen „Videokreatur“ eine groteske Gesamterscheinung, gesteigert gelegentlich

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auch durch die „Science-Fiction“-Kleidung der Akteure und natürlich durch das Design der tragbaren Videoausrüstung. Dazu gehörten seit 1984 (Videobrasil Festival in São Paulo) auch CC-Videokameras, wodurch die „Videocriaturas“ technisch auch als CC-Video-Arrangements definiert werden können, welche innerhalb von CC-Videoperformances faktisch als interaktive Komponente fungierten. „Cristal Mask“, „Casal Cristal Masks“ oder „Videomasks“ (vgl. Abb./DVD) sind Beispiele solcher hybriden, im multimedialen Kontext eingesetzten „Kreaturen“, die im Rahmen der Performances auch in den physischen Kontakt mit dem Publikum eintreten, indem sie die umgebenden Menschen z. B. berühren oder um einen Kuss (mit ihrem „Kristallmund“) bitten.

Die multimedialen Performances wurden in den neunziger Jahren zum bevorzugten Betätigungsfeld des brasilianischen Künstlers, der zweifellos als einer der konsequentesten Vertreter des „Videotheaters“ (mit allen seinen Ausprägungen im internationalen Zusammenhang) angesehen werden darf. Die CC-Videoübertragung im Theater von Jacques Polieri, „Videotheater“ von Ruth Wilson, „Videotheater“ im Italien der achtziger Jahre (u. a. „Studio Azzurro“), das „Videotheater“ der frühen siebziger Jahre von Vlado Kristl (München) oder das „Vidéo théâtre“ von Michel Jaffrenou, „Videotheater“ von Mirosław Rogala sowie das Video- und Medientheater von Kain Karawahn sind einige Beispiele aus Europa und Amerika, welche die Einzelleistung von Otávio Donasci, gesehen im lateinamerikanischen Kontext, auch in einem internationalen Vergleich erscheinen lassen.

Das unvollendete Werk des früh verstorbenen brasilianischen Künstlers Rafael Franca (1957–1991) steht stellvertretend für die Entwicklungslinien, Leistungsfähigkeiten und Errungenschaften der durch Brüche und Diskontinuitäten gekennzeichneten lateinamerikanischen Medienkunst der achtziger Jahre.

Geboren in Porto Alegre, Rio Grande do Sul – also außerhalb der wichtigen Achse zwischen São Paulo und Rio de Janeiro – kam Franca 1978 nach São Paulo und studierte zwischen 1978 und 1981 Grafik am ASTER-Studienzentrum unter Leitung von Regina Silveira. Seine frühe Arbeit u. a. mit Offsetdruck und Xerographie, gekennzeichnet durch geometrische Formen, beendete der junge Künstler 1981 mit der Schließung des Zentrums. 1982 erhielt Franca ein Fulbright-Stipendium, das ihm das Studium am Art Institute in Chicago ermöglichte und zugleich seinem bisherigen, vielseitigen künstlerischen Engagement in Brasilien ein vorläufiges Ende setzte. Seine Beteiligung an den urbanen Interventionen der Gruppe „3NÓS3“ (Mario Ramiro, Hudinilson Jr. und Rafael Franca) zwischen 1979 und 1982 gehörte zu den bedeutsamsten Aktivitäten vor seiner Abreise in die Vereinigten Staaten.

Das Art Institute in Chicago war 1982 der Ort, an dem der junge Künstler endgültig die Entscheidung für eine eindeutige Verschiebung seiner ansonsten interdisziplinär ausgerichteten künstlerischen Arbeit in Richtung der Videoexperimente traf.

Seine erste CC-Videoinstallation mit dem schlichten Titel „Television Sets“ realisierte Franca bereits 1980 in der Cooperativa de Artistas Plásticos in São Paulo, noch eindeutig im Geiste seiner geometrisierenden und „ikonoklastischen“ grafischen Erforschungen: Vom Eingang des Raumes aus wurden bis zur Frontwand sieben weiße Stellwände aufgestellt, auf

denen zentral jeweils ein schwarzes Quadrat von der Fläche eines Quadratmeters aufgemalt war. Das Quadrat befand sich jeweils auf der Rückseite der Stellwände in der Laufrichtung des Betrachters. Vor den ersten sechs Stellwänden stand wieder zentral jeweils ein weißer Sockel mit einem Monitor in der Höhe der Bemalung auf der Rückseite. Alle sechs Monitore empfingen das Bild einer CC-Videokamera, die vor dem letzten Quadrat an der Schlusswand installiert war. Der Bildausschnitt zeigte das schwarze Quadrat auf weißem Hintergrund. Erst die sichtbare Installation der CC-Videokamera vor dem letzten Quadrat klärte den Betrachter über die Herkunft der Bilder auf den Monitoren auf.

Die CC-Videoinstallation „Regular Polygons“ (1981) beruhte auf dem ähnlichen Prinzip des einfachen Video-Eingabesignals und vielfachen Ausgangssignals, bezogen auf das gleiche Sujet: Im Raum wurden 18 Monitore zu vier verschiedenen geometrischen Figuren angeordnet. Alle Monitore zeigten das Bild einer CC-Videokamera, welche ein schwarzes Rechteck an der Wand aufnahm. Dieses wurde jedoch von den Bildschirmen bis auf einen kleinen weißen Rand beinahe formatfüllend wiedergegeben.

Das Gleiche gilt für „Comentary IX“, eine 1982, kurz nach Francas Ankunft in den USA, am School of the Art Institute of Chicago ausgestellte CC-Videoinstallation: Die Bestandteile der Installation waren wie „Television Sets“ in einer Achse aufgestellt. In der Mitte des Raumes befand sich ein tischähnliches Gestell, über dem an der Oberfläche eine kleinere matte Leinwand stehend aufgespannt war. Auf diese strahlte das Licht einer hinter dem Gestell auf einem Stativ montierten Quarz-Lichtquelle, die den Umriss eines rechteckigen Kubus als Schatten auf das Zentrum der Leinwand projizierte. Auf einem weiteren Stativ vor der Leinwand befand sich eine Kamera, die auf diesen Schatten gerichtet war und ihr Bild an einen Monitor weiterleitete. Dieser lag halbschräg auf einem weißen Sockel unmittelbar vor der Kamera, den Bildschirm dem eintretenden Betrachter zugewandt. Auf dem Bildschirm wurde das schattige Rechteck des Kubus auf mattem Hintergrund sichtbar.

Mit der CC-Videoinstallation „Projections (Homage to Holbein)“ von 1984 griff Franca thematisch seine frühere Videoarbeit „Third Commentary“ von 1981 wieder auf, in Anlehnung an das berühmte Gemälde „Die Ambassadors“ von Hans Holbein und die Deformierung eines realen Bildes in Abhängigkeit von seiner perspektivischen Darstellung.⁶⁰⁶ Hierzu übertrug ein Videoprojektor sein Bild auf eine schräg an der Decke in einem Holzrahmen aufgespannte, großformatige und lichtdurchlässige Stoffleinwand. Das Projektionsbild stammte von einer CC-Videokamera, die auf den eintretenden Besucher gerichtet war und als Schatten perspektivisch verzogen auf der Schräge des Projektionsträgers sichtbar wurde.

Francas Interesse für die multiplizierte oder diskontinuierliche Darstellung eines Sujets verschob sich mit der CC-Videoinstallation „Non-Continuous Time/Space“ von 1985 eindeutig in Richtung des Gesamttraumes, wie der Name der Arbeit suggeriert. Die Ausführung der Installation erfolgte auf die Einladung zur 18. Internationalen Biennale in São Paulo hin: Im Ausstellungsraum standen sich zwei Videowände gegenüber. Die eine bestand aus vier nebeneinander aufgestellten Monitoren, welche mit zwei unterschiedlichen Videobändern bespielt wurden. Die andere bestand aus einer die Schlusswand des Raumes ausfüllenden Installation von 25 Monitoren, die unregelmäßig teils hoch- und teils querformatig in einen Vorbau eingelassen waren.

Vor den vier Farbmonitoren hing eine CC-Videokamera von der Decke herab, die sich pendelartig bewegte. Sie nahm die Monitoren auf und sendete ihr Bild zeitgleich über einen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Computer an die 25 Schwarz-Weiß-Monitore gegenüber. Die Bildwiedergabe auf der großen Monitorwand bestand also aus einer großen Anzahl unterschiedlicher und unzusammenhängender Bilder, die von einer entsprechenden Geräuschkulisse aus den Lautsprechern begleitet wurden. Zwei Videobänder der kleineren Monitorreihe zeigten auf je zwei Bildschirmen eine Geschichte, die sich, beide Male gleichen Inhalts, jedoch unterschiedlicher Darstellung, in ihrem Ende unterscheiden würde. An dieser Arbeit ist der Einfluss von Al Robbins (vgl. oben) auf den brasilianischen Künstler nicht zu übersehen: Im Laufe seines erstes Jahres am Art Institute in Chicago, 1982, ergab sich für ihn die Möglichkeit, die Ideen, konkreten Techniken und Theorien von Robbins näher kennen zu lernen, denn in diesem Jahr verbrachte der dort geborene Künstler allein sieben Wochen als Artist-in-Residence am dortigen Art Institute. Aus genau dieser Zeit (1982) stammen die meisten von Robbins entworfenen CC-Videoinstallationsprojekte, darunter „Surveillance“, „Lost in Circuit Space“, „Touch Space“, „Twist Space“, „Straight Line“, „Mirror“ und „Flip Flop“. In der SAIC-Gallery hatte der Amerikaner die Gelegenheit, die meisten von ihnen auch vorzustellen. Die extensive Raumproblematik und auch die spezifische Verwendung der pendelnden CC-Videokamera sind als „inoffizielle“ Hommage des brasilianischen Künstlers an seinen zwei Jahre später früh verstorbenen amerikanischen Kollegen zu sehen.

Der frühe tragische Tod von Rafael Franca⁶⁰⁷ stoppte abrupt seine schnell und stramm aufsteigende künstlerische Entwicklungskurve, die sich offenbar auf dem Wege befand, eine eigenständige Ausdrucksform durch die Verarbeitung wichtiger Einflüsse zu erlangen. Die Videowände von Nam June Paik, die Videosemiotik und -(De-)Konstruktivismus von Takahiko Imura und Buky Schwartz, die Kinetik des „positiven“ und „negativen“ Raumes von Al Robbins und das computergestützte Image Processing von Daniel J. Sandin⁶⁰⁸ – alle diese Einflüsse vermochte der junge brasilianische Künstler in kürzester Zeit kreativ zu verarbeiten und in seinem eigenen – unvollendeten – Werk zusammenzuführen.⁶⁰⁹

Die intensive Beschäftigung mit den Möglichkeiten des CC-Videosystems verleitete Franca zur Erforschung der Immersionspotenziale auch der computerunterstützten, künstlichen Environments, die er mehrfach in seinen Schriften und Vorlesungen auch explizit ansprach:

“Video installations thus give the artists the capacity to create an environment that presents the spectator with an *artificial world*”⁶¹⁰ oder: „With digital technology, video-art begins a phase of its development as important as was access to editing systems in the '70s. *Artificial realities* invade the thoughts of videoartists who begin to manipulate this additional factor in their work [...] We have entered the age of productin of *digital realities*.”⁶¹¹

Es ist nicht möglich, im Rahmen dieser Studie viel mehr als einen Appell an die Forscher, Künstler, Kuratoren und Institutionen zu richten, eine kunsthistorische Erschließung der vorhandenen, aber in ihrer Existenz bedrohten Bestände aus dem Bereich der Medienkunst in Lateinamerika anzustreben. Dass die Einzelinitiativen vor Ort in Zusammenarbeit mit den internationalen Instanzen eine Erfolg versprechende Methode darstellen, davon zeugt der Einsatz

des peruanischen Kurators und Theoretikers José-Carlos Mariátegui, der dem internationalen Publikum durch seine Publikationen und Ausstellungen einen ersten, auch systematischeren Einblick in die Entwicklung der Medienkunst in Peru ermöglicht hat. Insbesondere auch die Künstler, die seit Jahrzehnten im Ausland leben und weder in ihren Heimatländern noch in ihrer jeweiligen Wahlheimat als „zu Hause lebend“ angesehen werden, bekommen auf dieser Weise die Möglichkeit, parallel in den beiden Kulturkreisen als Bereicherung anerkannt zu werden. Francesco Mariotti, ein 1943 in der Schweiz geborener Peruaner, entwickelte u. a. seit den sechziger Jahren Medienkunstwerke, in denen er vereinzelt, insbesondere zwischen 1981 und 1984, auch CC-Technologie/-Videokameras nutzte: Auf diese Weise erstellte Mariotti u. a. auch videotechnische „Portraits“ durch gleichzeitige Verwendung und Überschneidung von verschiedenen Ansichten von Personen oder auch Objekten, anzusehen als eine Art „Medienkubismus“ (z. B. Portrait von Vittorio Fagone; vgl. Mariategui 2002).

3.2.2 Europa

Frankreich

Forest, Ikam, Jaffrenou, Chevalier

Die zweite Dekade der künstlerischen Experimente mit elektronischen Kameras im Installationszusammenhang deckt sich mit der Zeit, in der die elektronischen Medien auch institutionell zunehmend zu anerkannten Kunstpraktiken avancierten. In Europa markieren zwei exemplarische Ausstellungen den Anfang und das Ende dieser Zeitperiode: die documenta 6 in Kassel 1977 und die Ausstellung „Passages de l'image“ im Pariser Centre Georges Pompidou 1990 (Paech [Hrsg.] 1994, S. 3). Die Ausstellungen „Luminous Image“ im Stedelijk Museum in Amsterdam 1984 (mit 22 Videoinstallationen) und „Video Skulptur“ in Köln, Berlin und Zürich 1989 kennzeichneten den Zenit der musealen Akzeptanz für die Videoinstallationen insgesamt.

Zur gleichen Zeit fand in Europa ein Videofestival-Boom statt, der zwar die Zahl der mit dem elektronischen Medium arbeitenden Künstler ansteigen ließ, der jedoch nicht in erster Linie die raumbezogenen Arbeiten – Installationen und Performances – in den künstlerischen Ausstellungskontext einbezog. In der folgenden Dekade, besonders seit Anfang der neunziger Jahre, wurden stärkere Bemühungen evident, auch auf Videofestivals zu präsentieren. Einige von ihnen, wie EMAF in Osnabrück (seit 1988, vgl. EMAF-URL) und später auch die „Transmediale“ in Berlin, sollten sich zu international anerkannten Medienkunstfestivals entwickeln, wie es seit 1979 mit der bis dato weltweit führenden Medienkunstausstellung „ars electronica“ in Linz der Fall war.

In Frankreich fand bereits 1983 die bedeutende Ausstellung „Electra“ statt, deren Schwerpunktsetzung allerdings nicht auf den videobasierten Medienkunstwerken lag (ARC des Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris; vgl. Popper 1993). Gefolgt wurde sie 1985 von der Ausstellung „Les Immatériaux“ im Centre Georges Pompidou in Paris.⁶¹²

Nach der ersten „Hauptepoche des militanten Videos“ (1969–1978) trat der Klassifikation von Jean-Paul Fargier zufolge das so genannte „Mittelalter der Videokunst“ (1978–1986) in Frankreich ein (Fargier 1993, S. 96 ff.), in dem Künstlerpersönlichkeiten wie Thierry Kuntzel, Robert Cahen, Dominique Belloir, Patrick Prado, Yan Nguyen Minh, Don Foresta und andere einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung der „Videosprache“ leisteten, jedoch relativ wenig

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Interesse für CC-Videoinstallationen zeigten.

Die für die Medienkunstförderung Verantwortlichen in den zuständigen Zentren unterstützten die jungen französischen, an Video und den anderen elektronischen Medien interessierten Künstler verhältnismäßig weniger, als es in einigen Nachbarländern der Fall war. Unterschiedliche Gründe spielten bei dieser Entwicklung eine Rolle, darunter auch die starke französische Filmtradition, mit der der „Videobereich“ zu keinem Zeitpunkt konkurrieren oder eine ernst zu nehmende Alternative bieten konnte.⁶¹³ Der seit Mitte der achtziger Jahre in Frankreich eingebürgerte Begriff „Vidéo création“ bezeichnete in einer Auslegung, im Unterschied zum amerikanischen Terminus „Video Art“

“a somewhat broader concept covering the many genres generated by using video as a tool, with an inherent awareness of video as a unique aesthetic domain [...] The term vidéo création signifies that, in France, video is seen as an autonomous and wide-ranging art form, on a par with film and its many genres” (Movin/Christensen [Hrsg.] 1996, S. 108).

Die hier positiv gewertete „Autonomie“ hing jedoch stark vom Verhältnis der Videoschaffenden zu den institutionellen Gravitationszentren ab und konnte für die Künstler auch einen schwer zu kompensierenden Ausschluss aus dem Produktions- und Distributionssystem bedeuten.

Fred Forest gehört zu den wenigen Künstlern in Frankreich, die eine Kontinuität in ihrer Arbeit auf dem hier relevanten Betätigungsfeld nachweisen können. Im vorigen Kapitel wurden einige seiner Arbeiten mit einem Fokus auf den öffentlichen Telekommunikationsprojekten vorgestellt, in denen die Verbindung der Videoübertragungstechnologie mit Kommunikationsnetzwerken und ihre Integration in andere Kommunikationsmedien eine wesentliche Rolle spielten. Die weiteren Projekte bestätigten diese früh eingeschlagene Richtung:

1982 organisierte Forest im Centre Georges Pompidou in Paris ein Event mit dem Titel „La Bourse de L’Imaginaire“, in dem diverse Kommunikationsgeräte (Telefone, Anrufbeantworter, Telexgeräte, Faxgeräte, Fotokopierer, Radioempfänger, Notiztafeln) im Ausstellungsraum angeordnet waren; durch Presse, Radio und Fernsehen war die Öffentlichkeit aufgefordert, Meldungen und Nachrichten zu erfinden und per Post oder telefonisch an das Centre Georges Pompidou zu schicken. Vierundzwanzig Stunden am Tag stand ein Team von 15 Leuten zur Verfügung, das die eingehenden Meldungen bearbeitete und auf den Stellwänden präsentierte, sie ordnete und in einer Computerdatenbank archivierte. Einige der Meldungen wurden täglich an die Presse weitergeleitet und veröffentlicht. Zu bestimmten Zeiten wurden in der Galerie und an verschiedenen Orten in Paris (U-Bahn-Ausgänge, Geschäfte, öffentliche Plätze, die Börse etc.) die Meldungen zugänglich gemacht.⁶¹⁴

Die CC-Videoinstallation „La conférence de babel“ (Galerie Creatis, Paris 1983) bestand aus einem großen Konferenztisch in der Mitte des Ausstellungsraumes und aus Regalen mit Einmachgläsern, die Buchstabennudeln und die Reden von Politikern und anderen bekannten Personen enthielten, jeweils eingeschlossen in einen Mini-Globus. Drei CC-Videokameras im Raum zeichneten das Geschehen im Raum auf und übertrugen die LiveBilder auf einige der zehn großen Monitore, welche in den Regalen angeordnet waren und auch das vorproduzierte Videomaterial von acht Videorekordern abspielten. Das Ereignis wurde von dem Piraten-Radiosender „Ici et Maintenant“ live aus der Galerie übertragen.

Die bereits Ende der sechziger Jahre begonnene künstlerische Auseinandersetzung mit der Kommunikationsproblematik setzte Fred Forest auch in den neunziger Jahren fort. Im Rahmen seiner Installationen, CC-Videoinstallationen und auch Internetprojekte gelang dies dem französischen Künstler unter Einbeziehung der jeweils avanciertesten Telekommunikationstechnologien.

Die Einweihung des Centre Georges Pompidou in Paris gehört zu den bedeutendsten kulturellen Ereignissen der letzten Jahrzehnte in Frankreich. Zu diesem Anlass bekam die französische Künstlerin Catherine Ikam (geb. 1942) die Gelegenheit, eine in mehrfacher Hinsicht einmalige CC-Videoinstallation zu realisieren und zu präsentieren.

„Dispositif pour un parcours vidéo“ (1980) umfasste drei einzelne Teile, „Identité I“ „Identité II“ und „Identité III“.

Der Besucher ging zunächst an einer seine Sicht versperrenden Wand des Innenraumes rechts vorüber und passierte einen halbdunklen Korridor, der aus der Außenwand des Innenraumes und der Innenwand des Hauptraumes gebildet wurde. Am anderen Ende des Korridors stand punktuell beleuchtet ein Stuhl vor einem Feuerlöscher, und diagonal dazu an der Ecke des Raumes hing ein Schwarz-Weiß-Monitor. Dieser zeigte das vorher aufgenommene Band einer Überwachungskamera, das den Stuhl frontal von oben mit dem dahinter sichtbaren Feuerlöscher wiedergab. Der Besucher glaubte auf eine typische Überwachungssituation zuzulaufen, sah sich jedoch entgegen seiner Erwartung nicht auf dem Bildschirm, wenn er sich auf den Stuhl setzte.

In dieser Situation betrachtete er weiterhin das Bild des offensichtlich unbesetzten Stuhls, auf dem er sich niedergelassen hatte. Hierbei war der im Raum hinter dem Stuhl installierte Feuerlöscher ein zusätzlicher Hinweis für den Besucher, dass es sich bei der Bildwiedergabe tatsächlich um denselben Raumausschnitt handelte, in dem er sich befand. Links über dem Monitor an der Wand stand in weißen Großbuchstaben:

„Identité I: présence/absence l'écran vidéo est comme un miroir ...“

Der zweite Teil der Gesamtinstallation schloss unmittelbar an den ersten an. Im weiterhin nur punktuell beleuchteten Korridor entlang der Außenwand des eingebauten Innenraumes standen auf einem Podest in einer Reihe sieben Schwarz-Weiß-Monitore (Überwachungsmonitore), die den gleichen Bildausschnitt wie der Monitor aus „Identité I“ zeigten. Diesmal jedoch handelte es sich tatsächlich um das LiveBildmaterial der im ersten Teil der Gesamtinstallation montierten Überwachungskamera. Mit dieser war das Band aufgenommen worden, das im ersten Teil gezeigt wurde, während sie jetzt ihre LiveBilder gleichzeitig an alle sieben Monitore des zweiten Teils der Installation ausgab. Der Besucher, der den Stuhl in „Identité I“ verlassen hatte und dem Korridor nach links folgte, glaubte zunächst, vor der siebenfachen Wiedergabe der von ihm zurückgelassenen Situation zu stehen. Er musste seinen Irrtum einsehen, wenn die Gestalt eines anderen Besuchers auf den sieben Monitoren erschien, der von dem dort abgebildeten Stuhl Gebrauch machte. Der zurückgelegte Weg im Installationsraum und die wiedergegebenen Bilder waren nicht zeitgleich, der Besucher schien seinem Bild in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

diesem Stadium der Gesamtinstallation gleichsam hinterher zu laufen (vgl. B. Nauman). Er konnte sich nicht dort sehen, wo er sich vermutete. Rechts über den Monitoren standen wie schon im ersten Teil mit Großbuchstaben die Worte: „Identité II: présence décalée le visiteur se voit, mais dans un temps révolu.“

Der dritte Teil der Arbeit präsentierte sich dem Besucher in einem Innenraum, der sich zur linken Seite in den Ausstellungsraum öffnete und den Korridor beendete. Dieser Raum bildete das Zentrum der Installation: Hier erwartete den Besucher eine wie zu einer Gruppe zusammengestellte Serie von acht Überwachungskameras und elf unterschiedlich großen Schwarz-Weiß-Monitoren (47 cm, 36 cm, 23 cm). Die Kameras waren z. T. auf Stativen oder unter den von hohen Sockeln getragenen Monitoren montiert. Vor dieser Gruppierung stand an einem bestimmten Punkt im Raum ein Stuhl, auf dem sich der Besucher niederlassen konnte. Alle Kameras waren so eingestellt, dass sie einen Teil des Gesichts des Betrachters fokussierten, jedoch je aus einem unterschiedlichen Winkel. Auf die Monitore verteilt sah der Betrachter zeitgleich verschiedene Ausschnitte seines Gesichtes.

Während an den ersten beiden Stationen der Installation das im Titel expressiv aufgenommene Thema der Identität „medial verschoben“ dargestellt und die erwartete Selbstansicht dem Betrachter gerade entzogen wurde, wurde er im letzten Raum mit Details überhäuft, die ihm allerdings nur eine fragmentarische Ansicht seiner selbst erlaubten.

Von Nam June Paik stammt die erste Beschreibung der Installation Ikams: Im Ausstellungskatalog sprach er sein höchstes Lob aus, den dritten Raum als „a historic breakthrough“ und „the first combination of video art and the art of cryptography“ bezeichnend (Paik 1980). Den ersten Raum/den Eingang nannte Paik „the room of disinformation“, den zweiten „the room of deception“ und den dritten „the room of decomposition“: Desinformation, Irreführung und Dekomposition können in der Tat als die wesentlichen formal-informationstechnisch eingesetzten Mittel des Gesamtenvironments angesehen werden. Zugleich stellten sie die herausragenden Dispositionen des üblichen Gebrauchs des „Massenmediums“ Fernsehen dar und beinhalteten die explizite wie implizite Analyse des eingesetzten Mediums und seines „großen Bruders“, gewiss in einer den Videobändern von Nam June Paik verwandten Manier.

Die (De-)Fragmentierung des LiveBildes im Rahmen einer CC-Videoinstallation, wie sie Catherine Ikam in „Identité III“ demonstrierte, gehört zweifellos zu den einprägsamsten dieser Art, überzeugend auch in den Gesamtkontext der Arbeit einbezogen. Auch sie gehört in die Reihe der künstlerischen Erforschung von medialen Wirklichkeitskonstruktionen und dadurch auch zur kunsthistorischen Genealogie der „Virtual“, „Augmented“ und „Mixed Reality“ *avant la lettre* – eine Reihe, zu der die vergleichbaren (z. T. weniger bekannten) CC-Videoinstallationen von Peter Weibel, Richard Kriesche, Friederike Pezold, Shirley und Wendy Clarke, Susan Milano, David Cort, „Electron Movers“ aus den siebziger Jahren gehören (vgl. das vorige Kapitel), genau so wie die Anfang der achtziger Jahre entstandenen Videoinstallationen von Fabrizio Plessi, Gary Hill, Bernd Kracke, Franziska Megert, Daniel Poensgen oder auch Michel Jaffrenou, um nur einige zu nennen (vgl. unten).⁶¹⁵

In ihrem Spiel mit den Erwartungen („Identité I“) und Wahrnehmungen des Besuchers kann die Installation von Catherine Ikam mit den frühen CC-Videoinstallationen von Bruce Nauman (vgl. oben) verglichen werden; der „zusammengesetzte“ Charakter des in sich geschlossenen, sich jedoch stets verändernden Ganzen mit seinen drei Parcours-Stationen und der konzeptuellen wie (kin-)ästhetischen Integration ihrer „desintegrierenden“ Bestandteile machen Ikams

„Dispositif pour un parcours vidéo“ zum Meisterwerk seines Genre. Historisch kommt ihm eine weitere Bedeutung hinzu, denn es zeigt an, dass der vermeintlich narzisstische Charakter des Videomediums (Krauss 1976), der allzu oft mit seiner „Spiegelfunktion“ verwechselt und zusätzlich auf die „Siebzigerjahre-Kunst“ (Gsöllpointner 1999) fixiert wird, zu den Klischees und Simplifizierungen gehört, die „Ausblendung“ der achtziger Jahre aus dem entsprechenden Diskurs und die folgerichtige Amnesie und Neuentdeckung in den neunziger Jahren mitzuverantworten hatten.

Michel Jaffrenou (geb. 1944) begann wie Catherine Ikam ab 1976 mit Video zu arbeiten. Seit Mitte der sechziger Jahre nahm er an den Aktivitäten einer multimedialen Gruppe teil, führte anschließend selbstständige Performances aus, blieb jedoch auch in seinen Videowerken stets dem Theater und anderen „performativen“ Kunstformen verbunden und führte weiterhin kooperative Projekte mit anderen Künstlern (Patrick Bousquet) durch.

Der spezifische Humor und die Parodie, die Zurschaustellung von parallelen realen und medialen Bild- und Objektebenen und vor allem die Einbeziehung des Publikums in seine Vorführungen und Installationen sind die auffälligsten Merkmale seiner Kunst geblieben, die sich aus ihrer grundlegenden Ausrichtung heraus naturgemäß der Mittel der direkten audiovisuellen Übertragung bediente.

Ein gutes Beispiel ist die 1981 realisierte CC-Videoinstallation mit dem Titel „Vu?“, die Jaffrenou als Hommage an „L'arroseur arrosé“ (Der gegossene Gießer) der Gebrüder Lumière konzipiert hatte: In eine Ziegelmauer war eine Tür mit einem Schlüsseloch eingelassen. An der angrenzenden Wand war ein Bild mit darauf aufgeklebten Objektiven installiert, darunter eine versteckte CC-Videokamera.

Durch das Schlüsseloch schauend sah der Besucher dort seine Seitenansicht auf einem Monitor – das eigene LiveBild, das von der CC-Videokamera übertragen wurde. Die Installation, die jedoch in dieser Form nicht realisiert bzw. weiterverfolgt wurde, sollte ursprünglich zu einer Serie von „vidéos pièges“ (Videofallen) gehören, inspiriert durch die zunehmende Videoüberwachung.

Neben seinen „Vidéo théâtre“-Ausführungen⁶¹⁶ entwarf Jaffrenou seit Ende der siebziger Jahre eine Reihe von „vidéosculptures“ wie z. B. „Le plein de plumes“ (11. Biennale de Paris 1980), in denen die Synchronisation des parallel abgespielten Videomaterials auf mehreren Monitoren zu suggestiven, oft humorvollen narrativen Zusammensetzungen führte. Auf der technischen Ebene sind sie mit einer Reihe von Videoinstallationen mit dem gemeinsamen Titel „Videolandschaften“ (1974) des österreichischen Künstlers Ernst Caramelle (1952) zu vergleichen, aber auch mit mehreren Videoskulpturen des italienischen Künstlers Fabrizio Plessi (1940).⁶¹⁷

In einer weiteren CC-Videoinstallation mit dem Titel „Videoscopie“ (1982/83) machte sich Jaffrenou ebenfalls die Synchronisation, diesmal in Realzeit, zunutze: Im Ausstellungsraum existierte eine Öffnung in der Größe in welcher eine weibliche Puppe mit entblößter Brust durch einen verdeckt war. In einer Öffnung im Ausstellungsraum in der Größe von 250 x 100 cm (einen Aufzug symbolisierend), stand eine weibliche Puppe mit entblößter Brust, verdeckt

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

durch einen Videomonitor. Der Monitor fuhr von oben nach unten am Puppenkörper entlang und übertrug die Röntgenaufnahmen eines weiblichen Skeletts, das mit Hilfe einer daran befestigten, jedoch versteckten CC-Röntgenvideokamera synchron aufgenommen worden war.
618

Die weiteren Anwendungsmöglichkeiten der (in-)direkten Videoübertragung erforschte Jaffrenou weiterhin in Form von „Vidéo spectacle“ („Electronique Video Circus“ [1984]⁶¹⁹) oder CC-Videoperformances: Zu den Letzteren gehörte „Videoperette“ von 1989, eine Performance, in welcher der aufführende Künstler mit einem Monitor hantierte und dort sichtbare, mit einer angeschlossenen mobilen CC-Videokamera „abgefangene“ Zuschauer spontan in sein Programm aufnahm, also zu (unfreiwilligen) Akteuren erklärte. 1991 griff Jaffrenou noch einmal seine zehn Jahre zuvor entstandene Idee der „vidéos pièges“, (Videofallen) auf und realisierte im Auftrag der Commande de la Vidéothèque de Paris (Forum des images) die CC-Videoinstallation „Impasse“ als Fragment einer permanenten (für zwei Jahre aufgebauten) Arbeit. Aus flachem Stahl wurde eine menschliche Figur modelliert, die auf ihren Knien eine offene Box mit dem Monitor hielt; eine im Karton versteckte CC-Videokamera nahm durch ein darin befindliches Loch den schmalen Korridor auf, an dessen Ende sich die Metallfigur befand. Die Anwesenden, die eigentlich keinen Zugang zu diesem Bürobereich hatten, wurden von der merkwürdigen, leicht beleuchteten Silhouette angezogen und mussten der Metallfigur buchstäblich über die Schulter schauen, um dann zu ihrer Überraschung auf dem Monitor ihr eigenes LiveVideobild zu sehen.

In Bezug auf die Synchronisierung als ein wichtiges und immer wiederkehrendes Motiv in seiner Arbeit kann Jaffrenou mit einigen frühen, oben angesprochenen Theaterinszenierungslösungen von Jacques Polieri in Verbindung gebracht werden, auf allgemeinerer Ebene natürlich auch mit Marinettis Stück „Simultaneität“ von 1915, das aus zwei Räumen bestand, in denen sich gleichzeitig zwei Handlungen abspielten. „Strukturell“ können die „Videofallen“ von Michel Jaffrenou ihrerseits noch präziser mit einigen CC-Videoinstallationen von Achim Mohné (D) aus den neunziger Jahren verglichen werden.

Der 1959 in Mexiko geborene und seit 1985 überwiegend in Paris lebende Miguel Chevalier gehört zur nächsten Medienkünstlergeneration. Insbesondere in den neunziger Jahren wurde er durch die weltweite Realisierung zahlreicher öffentlicher Großprojekte bekannt. Seine künstlerische Ausbildung setzte er nach den Abschlüssen an der École nationale supérieure des beaux-arts de Paris, der Sorbonne und der Université de Paris-Saint-Charles in New York fort. An der School of Visual Art am Pratt Institute⁶²⁰ erhielt Chevalier die Gelegenheit, mit einem der ersten computerbasierten Zeichenprogramme zu experimentieren und sich in seiner Arbeit intensiv auf interaktive, digitale und telekommunikative Technologien zu konzentrieren. Das zentrale Konzept des Netzwerks zieht sich durch seine raumgreifenden, in ihren Dimensionen oft gigantischen⁶²¹ Installationen bzw. „Performances“ hindurch, ersichtlich aus den Titeln seiner Werkkomplexe wie „méta cités“, „interconnexions“ oder „territoires“. Die Einbeziehung des Betrachters findet in seinen Installationen bzw. „œuvres in situ“ (Chevalier 2000) unter Verwendung unterschiedlicher Interfaces statt, oft mit realzeitlich generierten audiovisuellen Ergebnissen.

„Tableau de bord 1“ (1989) gehört zu einer Serie ortsspezifischer Projekte des Künstlers, gebündelt unter dem gemeinsamen Namen „Transit“. Die am Aéroport international de Montréal Mirabel realisierte CC-Videoinstallation beinhaltete folgendes Schema, das in späteren Ausführungen variiert wurde:

Das Bildmaterial aus hauseigenen Überwachungskameras, die auf die Einwanderungsschalter gerichtet waren, wurde digital aufbereitet, mit Hilfe eines Software-Treibers neu gemischt und an Monitorkonsolen weitergeleitet, die sich an den verlängerten Armstützen der Bestuhlung im Wartesaal des Flughafens befanden. Das Filmmaterial wurde nach dem Zufallsprinzip, der Häufigkeit der Passagierankünfte entsprechend, abgespielt.⁶²² Bei „Tableau de bord 2“, realisiert am Charles-de-Gaulle Airport, Paris 1990,⁶²³ handelte es sich um eine Version der vorherigen Installation, welche aus einer Replik des Teiles eines Flugzeugrumpfes erstellt wurde, in dem die Fenster durch Monitore ersetzt worden waren.

Der interaktive Charakter vieler Werke von Miguel Chevalier geht in der Regel Hand in Hand mit den kunsthistorischen Rekursen des auch klassisch ausgebildeten Künstlers, seiner Kommunikationsästhetik sowie lyrischen, „technologiesublimierenden“ Sensibilität:

“Tirant les conclusions de l'esthétique de la communication chère à Fred Forest, il a su imprégner les stratégies opérationnelles qui en découlent du souffle cosmique de la sensibilité d'Yves Klein. Voilà pourquoi la déflagration de ces images neuves les projette au seuil du sublime technologique” (Restany 2000).

Belgien

Ruptz, Lennep, Charlier, „Cirques Divers“, Develay, Minh, Orlan, Boushira, Miller, Snow, Sobell, Muntadas, Downsborough, Nyst, Lechantre, Bijl, Dewale, Muyle, Nussbaum, Azelte, Allart, Wiese, Keen, Wasko, Herguera, Tribout, Bigot, Matthijs, Francis, de Jaeger, van Kerckhoven

In Belgien setzten im Laufe der zweiten hier behandelten Dekade einige der vorgestellten Künstler wie Jacques Lizène ihre videotecnischen Experimente fort, diese Aktivität blieb jedoch nach wie vor institutions- und ausstellungsabhängig, so dass die realisierten CC-Videoinstallationen die Zahl der existierenden Entwürfe weiterhin klar unterschritten.

Die bei Catherine Ikam und Michel Jaffrenou beobachteten „(de-)strukturalistischen“ Tendenzen in der (De-)Fragmentierung und (De-)Synchronisierung der menschlichen Liveabbildung lassen sich am CC-Videoinstallations/-Performance-Konzept „Expérience du présent“ der Gruppe „Ruptz“ vom November 1977 verfolgen (vgl. Abb./DVD).

Jacques Lennep (geb. 1941) realisierte wie Jacques Lizène, Doctor Hugo und die meisten Künstler der ersten Generation verhältnismäßig wenige Videoprojekte. Obwohl er zwischen 1973 und 1983 intensiv mit Video gearbeitet hatte, wurden die wenigsten seiner CC-Videoinstallationskonzepte realisiert. Der eigenen Aussage zufolge entstanden diese Projekte infolge seiner Erarbeitung der „theory about relational art“ (Lennep 1999), in welcher Denker wie Barthes oder Eco eine prominente Rolle spielten. Die Kontakte mit Persönlichkeiten wie Magritte, Broodthaers, Forest oder Restany prägten ebenfalls sein künstlerisches Werk.

Charakteristisch für die „Pseudo“-CC-Videoinstallationen Lenneps aus der Mitte der siebziger Jahre ist „Tube – Vidéo“, vorgestellt zwischen dem 01. und dem 25.05.1975 in der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Serpentine Gallery in London: Ein Knüppel hing an einem Faden vor einem Fernsehmonitor, positioniert auf die mittlere Achse des Bildschirms; dort lief ein Videoband mit der Aufnahme derselben Röhre. Das Gleiche galt auch für die nicht realisierte Videoinstallation „Ballon! Ballon!“ von 1982, bei der die Interaktionen von Besuchern auch als LiveÜbertragung gedacht waren.⁶²⁴

Vom März 1975 stammt das Videoinstallationskonzept „Fuit hic“, in dem der ebenfalls Lennep kennzeichnende Einsatz von Spiegeln eine zentrale Rolle einnahm.⁶²⁵

Der besonders für Wallonien bzw. den vorwiegend französischsprachigen Teil Belgiens kennzeichnende Humor, die Parodie und „spielerische Leichtigkeit“ im Umgang mit (Medien-)Kunst kommt auch bei Lennep deutlich zum Vorschein. Gleichwohl weisen seine Arbeiten oft starke sozial- und gesellschaftskritische Hintergründe auf. Aus der Konzeptzeichnung für die im Palais des Beaux-Arts in Charleroi ausgeführte Videoperformance „Charbon – Mouton“ (07.12.1975) geht ein derartiger künstlerischer Einsatz eindeutig hervor (vgl. Abb./DVD).

Zeitgleich mit der oben beschriebenen CC-Videoinstallation „Identité III“ von Catherine Ikam entwarf Lennep 1981 eine 1982 realisierte CC-Videoinstallation mit dem Titel „Video-Capo“, in der eine CC-Videokamera, die sich zwischen zwei Monitoren befand, das Publikum davor aufnahm. Während der linke Monitor ein linkes Auge übertrug, sollte der rechte Monitor das rechte Auge zeigen. Dabei handelte es sich um zwei Augen, die von der gleichen Person stammten, vorher gleichzeitig von zwei verschiedenen Kameras aufgenommen (zwei Videobänder) Die aufgenommenen Blicke des Publikums wurden auf einen weiteren Monitor übertragen, auf dem der Satz zu lesen war:

„Votre nom ne nous intéresse que si vous êtes un suspect.“ (Ihr Name interessiert uns nur, wenn Sie ein Verdächtiger sind.)

Die mediale Spaltung des Abgebildeten und die mögliche Desorientierung des Betrachters in einem CC-Video-Environment war das Thema der 1982 von Lennep entworfenen CC-Videoinstallation „Re-bis“. Aufgrund von grafischen Zeichen (Pfeilen und senkrechten Bändern) entsteht der Eindruck, als ob die Person sich von einem zum anderen Monitor eines Monitorpaars bewegt, genauso wie im Fall des anderen Monitorpaars, aber in entgegengesetzter Richtung, als ob sie also in divergente Richtungen schreiten würde.

Zu den oben angeführten ersten Übersichtsausstellungen der medial unterstützten Installationskunst soll an dieser Stelle die 1983 von Laurent Busine im Palais des Beaux-Arts in Charleroi organisierte historische Ausstellung „Art Vidéo: Retrospektive et perspective“ erwähnt werden; genau zehn Jahre später fand im „MUHKA“ in Antwerpen eine „Retrospektive von belgischen Videoinstallationen“ statt, aus der mehrere Künstler und ihre CC-Videoinstallationsbeispiele in diese Historie übernommen worden sind.

Jacques Charlier, der bereits als Organisator der frühesten Videoprojekte in Belgien angesprochen wurde, beschäftigte sich als Maler im Gegensatz zu Lennep kaum mit Entwürfen von Videoprojekten, realisierte aber eine für seine künstlerische Vorgehensweise charakteristische CC-Videoinstallation: „Interlude“ (1983) wurde als Teil der erwähnten Ausstellung im Palais des Beaux-Arts in Charleroi ausgestellt. Es handelte sich dabei um eine Arbeit, die

zum umfangreichen Opus der Parodie-Darstellungen des Künstlers zu den unterschiedlichsten künstlerischen Techniken und Themen gerechnet werden kann. In der Manier der „nouvelle sculpture“ der achtziger Jahre wurde ein sehr hohes Wandrelief (ca. 30 x 60 cm) in grellen Farben gefertigt, das eine Felsenklippe darstellte: Der Künstler, mit Videokamera und -rekorder ausgestattet, vertiefte sich so sehr in das Filmen von Vögeln, dass er nicht merkte, den Rand der Klippe überschritten zu haben und einem Sturz in den Abgrund nicht mehr ausweichen konnte. Eine CC-Videokamera auf Stativ nahm aus etwa eineinhalb Metern Entfernung die Szene auf und übertrug das LiveBild auf einen Monitor. Diese Arbeit folgte einer Serie von Parodien zum Thema der „expressiven“ Malerei (Charlier 1983).

Die für Charlier, Lizène und einige andere Lütticher Künstler charakteristische Parodie und Satire kennzeichnete im besonderen Maße die 1977 in Lüttich gebildete Gruppe „Cirques Divers“ mit Jacques Lizène, Michel Antaki und B. Kaquet. Aus der fruchtbaren und in der Regel öffentlich und mit gezielter Medienbegleitung stattfindenden Aktivität der Gruppe – die gewissermaßen als das belgische Pendant der kanadischen Künstlergruppe „General Idea“ (vgl. das vorige Kapitel) bezeichnet werden könnte – können hier zwei Projekte, die den Beginn und das Ende ihrer Existenz markieren, angesprochen werden.

Unter dem Titel „Foncièrement la petite maison“ (pavillon psychiatrique) (Über den Tief-sinn des kleinen Hauses) organisierte die Gruppe im Sommer 1977 ein öffentliches Event in und um ein speziell gebautes, provisorisches „Haus“, das in vielfacher Weise durch das Publikum erkundet und auch als Hintergrund für die zahlreichen Aktivitäten während der Ausstellungszeit benutzt wurde. Unterschiedlichste übliche Gebrauchsobjekte wurden auf einen harten Stoff gemalt, der die äußere und innere „Haut“ des Hauses bildete, das durch eine Konstruktion aufgerichtet worden war. Ersichtlich wurde die Existenz von Tausenden von Gegenständen, die in einem solchen „normalen“ Haus existieren: Die Künstler haben darüber hinaus systematisch einige von ihnen als funktionell, die anderen als unnötig bzw. überflüssig gekennzeichnet: Die „notwendigen“ Gegenstände waren real in den dazugehörigen Räumen vorhanden, die Accessoires wurden an den Wänden durch weiße Konturen dargestellt, während die weniger notwendigen Gegenstände mit schwarzen Konturen umrahmt worden waren etc.

Das Haus war den Besuchern, denen auch die Führungen angeboten wurden, zur freien Verfügung gestellt. Eine „visite guidée“ wurde in der Publikation *Cirque Divers*, Tome 1, Editions Lebeer Hossmann, Lüttich veröffentlicht, in der auch ein aufklappbares Pappmodell von „La petite maison“ zu sehen ist. Das aufgebaute Haus hatte neben dem Bad, der Küche, dem Arbeitszimmer etc. auch einen Wohnraum („Télévision – salle de séjour et repassage – cuisine – Le living“) mit einem Fernsehapparat, der allerdings anstatt des regulären Fernsehprogramms mit Hilfe einer CC-Videokamera das LiveBild des davor sitzenden Besuchers übertrug, der dort „Journalist“ spielen konnte.

Gut zehn Jahre später initiierte „Cirque Divers“ ein groß angelegtes Ausstellungsprojekt in Lüttich, das offenbar an die oben vorgestellte, von Guy Jungblut organisierte historische Ausstellung „Propositions d’artistes pour circuit fermé de télévision“ in der Galerie Yellow Now anknüpfen sollte. Der Name des Gesamtprojektes umschreibt die Infrastruktur und Form

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

der 1988 stattfindenden öffentlichen Ausstellung: „Caméras de surveillance du trafic routier du centre ville connectées pour l'occasion au réseau câblé de la télévision locale RTC-Liège“. Aufgrund politischer Veränderungen, die im Zusammenhang mit den kommunalen Wahlen bevorstanden, wurde das Projekt jedoch kurz vor der Realisierung kurzerhand abgesagt. Das Gesamtkonzept verdient dessen ungeachtet Erwähnung, nicht nur aufgrund der klaren Parallele mit der oben angesprochenen Ausstellung „Surveillance“ von 1987 im LACE in Los Angeles, auch nicht nur wegen der Anzahl bedeutender internationaler Künstler und eingereichter CC-Videoinstallationsvorschläge: Die Idee der Verwendung des bestehenden polizeilichen Überwachungsarsenals für den künstlerischen Zweck der Auseinandersetzung mit der Überwachungsproblematik und vor allem auch die zunächst bestehende Zusage der Verantwortlichen machen diese – letztendlich nicht durchgeführte – Ausstellung und ihre Autoren außergewöhnlich interessant und erwähnenswert:

Fred Forest (F) schlug das Projekt mit dem Titel „Votre Fenêtre dans Votre Lucarne“ vor, das über die Presse angekündigt werden sollte; vorgesehen war eine Installation mit Verwendung von Überwachungskameras, welche auf Einzelorte in der Stadt (z. B. das Fenster eines Hauses, einen Balkon) gerichtet werden und die dort angetroffenen Bürger Lüttichs aufnehmen sollten. Diese könnten über die Telefonverbindung und auch über ihre Fernsehgeräte mit dem Künstler in Verbindung treten.

Frédéric Develay (F) schlug einen „Polylog“ unter 20 bis 30 Personen vor. Er sollte mit Hilfe dreier im öffentlichen Raum aufgestellten Leuchtkästen (für die Stadtnachrichten und Werbung) ermöglicht werden, über welche die schriftlichen Botschaften übermittelt und die Stadt als „offenes Buch“ repräsentiert werden sollte. CC-Videokameras sollten die Leuchtkästen aufnehmen, und vom Kontrollraum aus (Polizeigebäude in Lüttich) sollten diese zusammen beobachtet und kontrolliert werden.

Yan Nguyen Minh (F) konzipierte ein Wettrennen von futuristischen Schnellfahrzeugen, die mit Überwachungskameras ausgestattet sein und deren LiveBilder in das Kontrollzentrum übertragen werden sollten.

Orlan (F) plante, die Einwohner Lüttichs dazu einzuladen, sich an den Orten zu treffen, an denen Überwachungskameras installiert sind, um sich dort zu küssen, während Mariana Boushira (F) die Einwohner einlud, vor den Überwachungskameras zu tanzen.

Brenda Miller (USA), die Kuratorin der 1987 in Los Angeles veranstalteten „Surveillance“-Ausstellung, schlug eine CC-Videoperformance mit dem Titel „Target“ vor: Sechs Akteure sollten sechs Überwachungskameras gegenüber stehen und unterschiedliche „Überwachungsinstrumente“ als „Waffen“ tragen – ein Fernglas, einen Fotoapparat, eine Kamera, einen Monitor, einen Spiegel und einen Revolver – und damit die „Wächter“ – die in der Stadt fest installierten Überwachungskameras – „überwachen“ (vgl. u. a. D. Beaubois [AUS] in der dritten Dekade).

Michael Snow (USA) wollte eine Art „Straßenverkehrsballett“ veranstalten, an dem die Autos teilnehmen; in einer chronologischen Ordnung, mit Hilfe von Überwachungskameras sollte der Straßenverkehr aufgenommen werden, im Moment des Übergangs der Ampel von Rot über Gelb zu Grün. Die Aufnahmen sollten einer beigefügten Matrize entsprechend zusammengeschnitten und als Videoband vorgestellt werden.

Nina Sobell (USA) schlug eine CC-Videoperformance als „Stadtkonzert“ vor, in dem vier Gruppen von professionellen Chorsängern gleichzeitig an Orten in vier verschiedenen Himmelsrichtungen in der Stadt eine Reihe von Liedern singen sollten.

Antoni Muntadas (ESP/USA) plante eine Montage von mehreren 30-sekündigen Aufnahmen unter Benutzung von Verkehrskontrollkameras: Großaufnahmen jeder CC-Videokamera, ihre Markenbezeichnung und ihr Standort sollen in diese Montage integriert und dadurch bekannt gemacht werden.

Peter Downsbrough (USA) unterbreitete eine Art Filmszenario mit Benutzung von Überwachungskameras („Des regards ... des temps“), ähnlich wie die Gruppe der Initiatoren „Cirque Divers“ (B) mit „Attaque d'une diligence, par ses bandites“ (Überfall auf die Postkutsche, durch ihre eigenen Räuber) eine Art Parabel auf die Überwachung im Kontext des Wilden Westens entwarf.⁶²⁶ Die CC-Videoinstallation „L'argent surveille“, konzipiert von der gleichen Gruppe, lässt sich mit einigen oben angesprochenen Arbeiten von Michel Jaffrenou (vgl. oben) vergleichen: Ein Wort sollte auf dem Straßenboden mit einem Haufen von 1-Franc-Münzen zusammengebaut werden; es sollte durch eine Überwachungskamera registriert werden, auch in der Zeit danach, als das Publikum das Geld frei aufheben durfte.

Von den einheimischen Künstlern unterbreiteten Jacques-Louis Nyst (B), („Question de points de vue“), Jacques Charlier (B), („Traffic-Clip“) und Jacques Lizène (B), („Ballet d'amour“) weitere Vorschläge, genauso wie Rudy Lechantre (B) („Video Maton“), Guillaume Bijl (B), Daniel Dewale (B) und Johan Muyle (B) (vgl. Materialteil/DVD).

Zu den internationalen Gästen gehörten noch Guido Nussbaum (CH), Daniel Azelte (F), Hugues Allart (F), Anja Wiese (D), Kenneth Keen, Ryszard Wasko (PL), Isabel Herguera (ESP), Laurence Tribout (F) und andere (vgl. Materialteil/DVD).

In Flandern spielte seit 1977 das von Flor Bex gegründete „Internationaal Cultureel Centrum“ (ICC) in Antwerpen für die Videoproduktion Belgiens eine herausragende Rolle. Es war einer der wenigen auch für Ausstellungen mit Videoinstallationen kontinuierlich offenen Orte. Künstler wie Lili Dujourie, Hubert van Es oder Leo Copers prägten mit ihrer Arbeit diese Zeitperiode.

Gary Bigot realisierte in dieser Zeit einige CC-Videoperformances und -installationen, in denen er insbesondere den Einfluss spezifischer Wahrnehmungsqualitäten auf das menschliche Verhalten und seinen Erkenntnisgewinn untersuchte („Perception vague Vidéo“) oder auch frühe Versuche des Biofeedbacks unternahm, wie es in der CC-Videoperformance „Miroir cognitif“ im Palais des beaux arts, Charleroi 1983, der Fall war:

Die zerebrale Aktivität des Künstlers wurde zunächst mittels eines Elektroenzephalographen gemessen, grafisch ausgedruckt und auch am CC-Videomonitor verfolgt, wobei sich der Künstler-Performer nur auf die CC-Videokameraaufnahme des Elektroenzephalographen auf dem Monitor konzentrierte; danach wurde Bigot auch physisch aktiv, indem er aus feuchtem Ton eine skulpturale Darstellung seines Kopfes knetete, dabei seine Konzentration auf das LiveMonitorbild seiner Gehirnaktivität aufrechterhaltend.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Auch Danny Matthijs konzipierte am Anfang dieser Zeitperiode (insb. 1977–79) im Rahmen seines umfangreichen malerischen, fotografischen und Installations-Œuvre einige, in Verbindung mit Polaroidfotokamera dokumentierte räumliche Anordnungen, die auch CC-Video-Arrangements („gesloten video-circuit“) beinhalteten. Die Polaroidfotografie, vom Künstler verstanden als „fundamentales Medium“ im Sinne der möglichen Addition der aufeinander folgenden Augenblicke des fotografischen Prozesses, verband Matthijs mit seiner Zahlen-, Muster- und Rahmen“obsessionen“ in einem auch videobedingten, „realzeitlichen“ und zugleich kumulativen Archivierungs- und Übertragungsprozess (vgl. Abb. und Materialteil/ DVD)⁶²⁷

Filip Francis (1944), der bereits seit den frühen siebziger Jahren das Medium Video in seine künstlerische Arbeit aufnahm, realisierte zwar keine CC-Videoinstallationen, führte jedoch 1981 eine ungewöhnliche CC-Videoperformance mit dem Titel „Egg Music“ aus, deren ebenfalls „kumulativer“ Charakter diesmal mehrere Teilnehmer und Akteure und 4.000 eingesetzte Hühnereier einschloss (vgl. Abb. und Skizzen/DVD).

Mit der Installation „La Mort de Narcisse“ (1979) lieferte Stefan de Jaeger eine raumgreifende und videomediumspezifische, „immersive“ Version des Gemäldes mit dem bezeichnenden Titel „Le faux miroir“ von René Magritte aus dem Jahr 1927: Im Ausstellungsraum aufgestellt war ein nachgebauter Kamin mit einem Buch von E. A. Poe auf dem Kaminaufsatz und dem „Spiegel“ aus dem Gemälde, in dem die Rückenansicht des Mannes zu sehen war, der sich im Spiegel beobachtet. Der Betrachter tritt an die Stelle des Mannes, wenn er sich in den Blumentopfkorridor begibt und eine auf den Kaminnachbau gerichtete CC-Videokamera auf Stativ passiert:

Von der Kamera von hinten aufgenommen, konnte der Beobachter seine LiveRücken/Kopf-ansicht auf einem kleinen Monitor beobachten, der in den dreidimensionalen „Spiegel“ genau an der Stelle eingebaut war, an welche der Hinterkopf des gemalten, in Schwarz gekleideten Mannes gehörte. Diese CC-Videoinstallation steht in der Tradition der frühen, mediengestützten „appropriativen“ Installationen, wie sie oben u. a. an den Beispielen von Juan Downey und Katsuhiko Yamaguchi gezeigt wurden. Die Spiegelproblematik, verbunden mit dem Narcissus-Mythos, wurde ebenso an den CC-Videoinstallationsbeispielen von David Hall und Fujiko Nakaya beobachtet und wird in den neunziger Jahren eine erhöhte Konjunktur erleben.

Anne-Mie van Kerckhoven (geb. 1951) dagegen äußerte ihren „ethical view on an aesthetic of virtue“ (Raes 1999) seit Mitte der siebziger Jahre in zahlreichen emotional-assoziativen und transmedialen Installations-Arrangements, in denen das Mann/Frau-Machtverhältnis eine essenzielle Rolle spielte. Ein gutes Beispiel für die oft eingesetzte, persönlich-archetypische Ikonographie der Künstlerin mit extensiver Verwendung der eigenen Malerei in einem interdisziplinären Medieneinsatz ist die CC-Videoinstallation „De mens in het dier“ (1985): An drei beidseitig bemalten Paneelen mit gemalten Bildern (Nonnen, ein Interieur, ein Kentaur, ein Männerkopf, ein Huhn und eine Frau) wurden zwei CC-Videokameras angebracht, die sowohl

diese Bilder als auch die Besucherreaktionen auf beiden Seiten der Tafelflächen (vgl. die Zeichnung) registrierten und ihre LiveVideobilder auf zwei angeschlossene Monitore übertrugen. Die Monitore flankierten eine Filmleinwand, auf die ein Film der Künstlerin mit dem Titel „Der Mann im Biest“ projiziert wurde. Der hier zur Schau gestellte, emotional-symbolische Gehalt mit der Frau als einem bindenden und zugleich entgleitenden, kontradiktorischen Element⁶²⁸ stellt jedoch nur eine Seite der komplexen „Strategie“ der Künstlerin dar, die Koen Raes als „melancholische Revolte“ (Raes 1999) bezeichnet hatte, einer künstlerischen Vorgehensweise, welche die „postmodernen“ appropriativen Bestandteile vor allem bildhafter und textueller Natur in diagrammähnliche Zusammensetzungen (z. T. vergleichbar mit D. Matthijs) einfügt und auf originelle Weise – quasi im Streifzug – die malerische, filmische, massenmediale und Comicästhetik in eine auf ihre (selbst-)therapeutische Wirkung hin ausgerichtete Kunst überführt.

Niederlande

Hooykaas/Stansfield, Cárdenas, Hoover, Goulart, Vos, van Stiphout, Spinhoven

Die frühesten CC-Videoinstallationen entstanden in den Niederlanden – von früheren Ausnahmen abgesehen (vgl. das Kapitel 1) – in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre. Das dezentralisierte Kunstförderungssystem, das nach wie vor anstatt der Ausbildung von „Künstlerstars“ eher auf eine ausgeglichene Verteilung der Ressourcen ausgerichtet war, begünstigte die Entfaltung mannigfaltiger Ansätze, auch unter Einbeziehung von internationalen Kunstschaffenden, die insbesondere in den siebziger Jahren aus verschiedensten Teilen der Welt eingereist und oft in den Niederlanden geblieben waren. Die frühen Medienkünstler teilten jedoch das „Schicksal“ der entstehenden Medienkunst insgesamt, das sich noch in den achtziger Jahren in dem Mangel an Produktions-, Präsentations- und Distributionsmöglichkeiten manifestierte. Im vorigen Kapitel wurde die Bedeutung der 1975 gegründeten Stätte für die (Video-)Performance-Kunst, DeAppel in Amsterdam, bereits hervorgehoben; bald kam die erste Institution der Niederlande hinzu, die sich programmatisch der „Videokunst“ widmete: „MonteVideo“ wurde 1978 als Galerie für Videokunst von René Coelho (1936) in den Räumen seines eigenen Hauses am Singel in Amsterdam gegründet. Seine Leitidee der Humanisierung der Technologie durch die Kunst, die sich derselben Technologie bedient, teilte Coelho mit den anderen Pionieren der Videound Medienkunst in der Niederlande.

Livinus van de Bundt, der als erster Künstler in „MonteVideo“ eine Ausstellung erhielt, gehörte zu seinen frühesten Mitstreitern (Coelho 1997; Boomgaard/Rutten [Hrsg.] 2003). Die in der Regel fehlende Unterstützung, ja Ignorierung seitens traditioneller, akademischer Kunstkreise machte die ersten Schritte nicht einfacher, sie erlaubt jedoch im Rückblick eine bessere Einschätzung der überragenden historischen Leistung, die Coelho und „MonteVideo“ für die niederländische Video- und Medienkunst erbracht haben.⁶²⁹ Die spätere Fusion von „MonteVideo“ mit der 1983 gegründeten niederländischen Vereinigung von Medienkünstlern, „Time Based Arts“ (TBA), führte schließlich zur staatlichen Unterstützung des Zentrums und seiner Ernennung zum „Nederlands Instituut voor Mediakunst“. Zum Schluss der hier behandelten Zeitspanne organisierte Coelho 1990 auf Anfrage des Rijksdienst Beeldende Kunst (Niederländisches Amt für die schönen Künste) die erste Wanderausstellung der niederländischen Medienkunst: „IMAGO, fin-de-siècle in Dutch Contemporary Art“ präsentierte 13 Videoin-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

stallationen von 14 Künstlern nach der Inaugurationsausstellung in Amsterdam noch in der Schweiz, in Ungarn, Italien, Spanien, Portugal, Japan und Taiwan und wurde von insgesamt einer Million Menschen besucht.

Zu den unbestrittenen Pionieren der niederländischen Video- und Medienkunst gehört das Künstlerpaar Hooykaas-Stansfield. Else Madelon Hooykaas (geb. 1942, NL) und Elsa Stansfield (geb. 1945, GB) begannen 1972 unter dem Namen „White Bird“ zusammenzuarbeiten. Seit 1975, als sie Video zum ersten Mal in ihre künstlerische Arbeit einbezogen, realisierten sie über ein Dutzend CC-Videoinstallationen und eine Vielzahl von Videobändern und Installationen mit vorproduziertem Video- und Fotomaterial. Während Stansfield sich zunächst überwiegend mit LiveVideo, Sound und Environment beschäftigte, konzentrierte sich Hooykaas mehr auf die Fotografie, das Medium, in dem sie künstlerisch zu arbeiten begann, Videoband und bewegliche Videokonstruktionen. Zusammen schufen sie ein markantes Opus von Videoarbeiten und Skulpturen von bemerkenswerter poetischer Qualität, dessen überragender inhaltlicher Schwerpunkt sich mit dem Begriff „Natur“ umschreiben lässt.

Das Verhältnis von „Innen“ und „Außen“ blieb in diesem übergreifenden Zusammenhang ebenfalls von grundsätzlicher Bedeutung, in Form von CC-Videoinstallationen zunächst demonstriert in der Arbeit „What’s it to You?“ (1975) und „Memory Window“ (1977) (vgl. die Beschreibungen, auch der anderen erwähnten, hier nicht ausführlicher behandelten Arbeiten, im Materialteil/DVD).

In den beiden Installationen verwendete das Künstlerpaar bereits die charakteristische Interpenetration des Live- mit dem vorher aufgenommenen Material, einschließlich anderer Medien wie der Fotografie. Die faktische und fiktive Zweiteilung und Juxtaposierung des öffentlichen Stadt- und Ausstellungsraumes und die Einbeziehung des Betrachters in den Prozess der medialen Erinnerung/Speicherung und Übertragung wurden in den folgenden Arbeiten in komplexen und vielschichtigen Konstruktionen entwickelt, wie es in der CC-Videoinstallation „Video Pond/Video Vijver I“ (1978) der Fall war:

Sie bestand aus einem runden Wasserbecken mit einem darin schwimmenden kreisförmigen Spiegel und vier Monitoren in einer kreisförmigen Konstruktion. Die über dem Wasserbecken installierte CC-Videokamera nahm die Reflexe des Wassers und des Spiegels auf und übertrug diese auf die Monitore. Drei weitere kreisförmige Spiegel waren diagonal auf dem Fußboden angeordnet. Dazu wurde ein Tonband abgespielt: Zu hören war, wie das Wort „mooi“ („schön“) in Wassergeräusche übergeht und wieder zurück. Auch wenn sich diese Arbeit vordergründig mit der Reflexion verschiedener Oberflächen – Wasser, Spiegel, CC-Video, glänzender Boden⁶³⁰ – beschäftigte, zeigte sie bereits die formale Strenge, wissentlich verknüpft mit Zufallselementen, die insbesondere in der stereometrischen Anordnung skulpturaler Bestandteile – in der Kombination des Zylinders und des aus vier angeordneten Monitoren gekennzeichneten griechischen Kreuzes – einen Hinweis auf spätere Arbeiten mit der Thematisierung von Himmelsrichtungen bereithielt.

Die aleatorischen Elemente fanden einen ausgeprägten und zugleich unaufdringlichen und lyrischen Einzug in die CC-Videoinstallation „Labyrinth“ aus dem gleichen Jahr:

Im Innenraum waren zwölf Monitore in einer geschwungenen Linie aufgestellt. Zwei Videobänder waren zu sehen, die am Ufer eines Flusses aufgenommen waren und vom Wind verwehtes Herbstlaub zeigten. Die Außentüren des Raumes waren geöffnet, so dass das Herbstlaub von draußen hereinwehen konnte. An den Wänden waren vierzehn Videostandbilder auf Leinen angebracht, die ebenfalls Herbstlaub zeigten. Die Spiralstruktur der Blätter wurde vergrößert und strukturierte nun den Raum. In der Mitte der Spirale befand sich ein Wasserbehälter mit verspiegeltem Boden; auf der Wasseroberfläche schwammen Blätter. Darüber hing eine CC-Videokamera, die die Oberfläche aufnahm. Zu hören war die Wiederholung und Bearbeitung des Wortes „Traum“. Mit der Zeit trockneten die Blätter, die Leinenbilder wurden wellig und das Wasser trüb.

Von den gerne in seine Videobänder einbezogenen „Elementen“ aus der Natur wie Wasser, Erde und Wind war insbesondere der Wind dasjenige „Motiv“, das als spürbare und zugleich unsichtbare, nur indirekt vermittelbare Energie eine hervorgehobene Stelle in den Installationen des Künstlerpaars Hooykaas-Stansfield einnahm. Den Höhepunkt dieser Phase sollte 1982 in der CC-Videoinstallationsserie „on site“ erfolgen, die jedoch bereits mit „Labyrinth“ in Bezug auf das „Element Wind“ angekündigt worden war.

Angesichts der Historie der CC-Videoinstallationen des Künstlerpaares Hooykaas-Stansfield lässt sich eine nachvollziehbare, logische wie organische Entwicklung und Verschiebung der Schwerpunkte verfolgen: Das Innen/Außen-Verhältnis, der Wind und die Einbeziehung von Naturelementen in die präzisen sowie zufallsabhängigen Arrangements können als Spezialfälle bzw. Manifestationen eines noch umfassenderen Themenkomplexes beschrieben werden – der „Richtungsproblematik“.

Mit der CC-Videoinstallation/-Performance „Video Void“ (1980) und „Finding Directions“ (1981) trat sie unter Einsatz von mobilen Konstruktionen mit sich drehenden CC-Videokameras in den Vordergrund, gefolgt von Arbeiten, in denen die Orientierung in der Zahl möglicher Richtungen durch ein Zusammenspiel der „zufallsabhängigen“, manifesten Naturkraft des Windes und der immer präsenten, verborgenen Kraft des Magnetismus sowohl „makrokosmische“ als auch sich auf die menschlichen Beobachtungsfähigkeiten beziehende Anhaltspunkte erhielt.

Während in „Two Sides of a Story“ (1981) eine beobachterabhängige Polarität der Landschaft aus einem sich verändernden Standpunkt thematisiert wurde, richteten sich die CC-Videoinstallationen „Magnetic North“, „Wind Direction“, „Wind Sound“ und „Outside/Inside“ (alle 1982) auf die sich ununterbrochen ändernden visuellen, physischen und konzeptuellen/psychologischen Austauschprozesse zwischen den dem Wind und dem Magnetismus ausgesetzten „Außensonden“ – meistens handelte es sich um eine auf dem Wetterhahn befestigte CC-Videokamera – und den medialen „Rezeptoren“, den entweder in der Natur oder in einem Ausstellungshaus aufgestellten LiveMonitoren, welche das Innen/Außenverhältnis in Bewegung gesetzt hatten.

Die zwei Jahre später realisierte CC-Videoinstallation „Compass“ ergänzte die Gegenüberstellung und Interpenetration von unterschiedlichen, natürlichen und künstlichen Materialien (die früheren Arbeiten) bzw. von konkurrierenden Richtungsansichten (1982) mit der Juxtaposition medialer Erfahrungsebenen, der „realen“/zeitgleichen und „virtuellen“/vergangenen Erfahrung: Aus einem gerade fertig gestellten Videoband entwickelt⁶³¹, setzte sich die Installation aus vier Monitoren und vier darauf laufenden Videobändern zusammen, die unterschiedliche Himmelsrichtungen bezeichneten. Auf dem Dach des Ausstellungshauses wurde eine

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

CC-Videokamera an einer windsensitiven Konstruktion (einem Wetterhahn) angebracht und ihr LiveBild ersetzte je nach der Windrichtung das jeweils laufende Videoband und erschien auf einem der Monitore.

Der gebürtige Kolumbianer Miguel-Ángel Cárdenas begann seine künstlerische Karriere im Umfeld des „Neuen Realismus“ und arbeitete zunächst an „Vitrinen“, vergleichbar mit D. Spoerri. 1962 kam Cárdenas zum ersten Mal in die Niederlande und erhielt bereits 1963 unter Kuratierung von Wim Beeren in der Galerie Orez in Den Haag eine Einzelausstellung, die sich als Erfolg herausstellte und dem jungen Künstler neue Möglichkeiten für seine Arbeit, bald auch für die erste Lehrtätigkeit und weitere Ausstellungen eröffnete. 1966 zog Cárdenas nach Amsterdam um, wo er bis heute lebt und arbeitet. In den sechziger Jahren experimentierte er mit Fotografie, Super-8-Film und seit 1969 auch mit Video. In seinen CC-Videoperformances und -installationen lassen sich die formaltechnischen und geometrischen Versuche feststellen, die von mehreren lateinamerikanischen (Medien-)Künstlern der ersten und zweiten Generation zeitgleich entwickelt worden waren, darunter von Regina Silveira, Juan Downey, auch Rafael Franca und anderen, also ein künstlerischer Zugang, der weniger auf den Körper des Performers im Sinne von „Body Art“ (z. B.) als auf die ihn umgebenden Kontexte und Interdisziplinarität konzentriert war und somit auch Nähe zum „Fluxus“ aufwies.

In „Searching for Unity“ (1977) ging es im Wesentlichen um die Feststellung von räumlichen und medialen Koordinaten und Konkordanzen durch die Balance von vier CC-Videokameras, die an Holzplatten befestigt und vom Künstler bedient wurden und deren Perspektiven parallel auf vier Monitoren überprüft werden konnten.

„Black and White and sometime Colorful“ (1977), eine CC-Videoperformance für zwei Tänzer mit zwölf Kameras und drei Monitoren, lässt sich formal, vor allem durch den Tänzeinsatz und die Kameraanordnung, mit der zweiten, im Museum of Art in Syracuse 1976 ausgeführten Version der CC-Videoperformance „Transamericas“ von Juan Downey und auch mit der CC-Videoinstallation „Optical Sockets“ von Peter Campus (u. a.; vgl. Materialteil/DVD) vergleichen.

Die CC-Videoinstallation „25 caroms and variations“ (25 Caramboles en variaties, 1979) bestand aus einem Billardtisch, der von drei CC-Videokameras unter Beobachtung gestellt worden war. Die LiveVideobilder waren zeitgleich auf drei Monitoren zu sehen und dadurch ergab sich für das Publikum die Möglichkeit, die entsprechenden Realitätsausschnitte mit ihrer medialen Wiedergabe zu vergleichen und in die physischen Konstellationen auch selbst aktiv einzugreifen.

Die gebürtige Amerikanerin Nan Hoover (geb. 1931) studierte zwischen 1950 und 1955 Malerei an der Corcoran School of Art in Washington, D.C., siedelte früh in die Niederlande über

und blieb mit ihrem ständigen Wohnsitz und ihrer künstlerischen Aktivität in Amsterdam bis heute ein fester Bestandteil der niederländischen Kunstszene. Zugleich ist der zwischen 1973 und 1986 mit Video arbeitenden Künstlerin eine Sonderstellung unter den „Medienkünstlern“ zuzuweisen, nicht zuletzt dank ihrer direkten, manuellen Arbeitsweise, die sich keinem speziellen Medium – vielleicht mit Ausnahme der Malerei und der Grundlage aller manuellen Kunstgattungen, der Zeichnung – verpflichtet fühlt:

“I believe the medium one works in is not important, but rather how a particular medium can expand one’s vision. This is my quest” (Hoover 1991; vgl. auch Daniels 1991).

Die Erweiterung und Sensibilisierung der „Vision“ durch das fundamentale Medium des Lichts, seine Bewegung und die Bewegung in ihm blieb das bestimmende Bedürfnis und Ausdrucksmittel der Künstlerin, das in ihren einmaligen, mit „simpelster Komplexität“ erstellten Videobändern den denkbar konzentriertesten Ausdruck fand. „Movement in Light“ (1976, 3’25”), „Light Poles“ (1977, 10’), „Movement from Either Direction“ (1979, 8’), „Returning to Fuji“ (1984, 8’) oder „Watching Out – A Trilogy“ (1986, 12’) sind die klassischen Beispiele einer kompromisslos auf die audiovisuelle und emotionale Empfindsamkeit des Wahrnehmenden hin konzipierten Kunst, die sich in den CC-Videoinstallationen und -performances um wichtige raumgreifende und kinästhetisch-interaktive Komponenten erweitern wird. Die Wirkungen der sich verändernden Lichtverhältnisse und der daraus entstehenden Schatten baute Nan Hoover als die neben der Spiegelerfahrung wohl genuinsten „naturalen“ Interaktionspotenziale der Umwelt in ihre Installationen ein und erreichte durch ihre Multiplizierung und gezielte Wiedergabe dank elektronischer Feedback-Funktion eine hohe „Sensibilisierung“ des Raumes, bemerkbar bei den geringsten Betrachteraktionen. Die bereits im Katalog der Ausstellung „Video-Skulptur“ von 1989 abgedruckte Äußerung der Künstlerin über ihre Videoinstallationen ist der aufschlussreichste Text zu diesem Sujet, aus dem ihre raumzeitlichen Anordnungen und konzeptuellen Hintergründe grundsätzlich erfasst werden können:

„Meine Installationen sind ortsspezifische, interaktive Videoinstallationen. Jede Installation ist für einen Raum komponiert, in jeder werden eine oder zwei Kameras, drei oder vier Monitore und sechs Diaprojektoren eingesetzt. Ich möchte subtile Ebenen der Wahrnehmung schaffen, große Schatten der Bewegungen der Betrachter, die verschwinden, dann plötzlich wieder auftauchen, wie es zugleich auch für das Blickfeld der Kamera gilt. Die Installationen sind stumm in der Hoffnung, einen Eindruck von Zeitlosigkeit, Spannung und Überraschung zu erzeugen. Ich möchte, dass meine Installationen unserer Realität diametral entgegengesetzt sind, das heißt einen Raum konstituieren, in dem man Reflexionen über geringe Veränderungen im Video und die eigenen Bewegungen anstellen kann. Die Bilder auf den Monitoren werden malerisch durch das schwache Licht im Raum. Ich denke, meine Installationen sind ein völlig von Licht und Video bestimmtes Environment“ (S. 138).

Die CC-Videoinstallation „Walking in Any Direction ...“, zum ersten Mal ausgeführt im Rahmen der erwähnten wichtigen Ausstellung „Luminous Image“ im Stedelijk Museum in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Amsterdam 1984, bestätigt stellvertretend die wichtigsten erwähnten Prinzipien von Hoovers Annäherungsweise an die Videoinstallationen:

Die Installation fand in einem abgedunkelten Raum statt, beleuchtet nur durch bläuliches Licht von drei Diaprojektoren. Zwei Monitore, in rechteckige Säulen in Bauchhöhe eingebaut, zeigten das aktuelle Videobild einer CC-Videokamera. Beim Betreten des Raumes unterbrach der Besucher die unterschiedlich positionierten Lichtstrahlen der Diaprojektoren und erzeugt große, z. T. sich überlagernde Schattenbilder an den Wänden. Die CC-Videokamera war auf eine schmale, sich entlang des Bodens durchziehende Lichtspur ausgerichtet; betrat der Besucher dieses „LiveFeld“, erschienen seine Füße bzw. die von ihnen erzeugten Schatten auf den beiden Monitorbildern. Auch in „Wat Amsterdam Betreft [...] as far as Amsterdam goes“, ausgeführt ein Jahr später am gleichen Ort, machte Hoover von hohen, rechteckigen Holzsäulen und ihrem kräftigen Schattenwurf Gebrauch (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Die emotionale Wirkung der Farbe gehörte ebenfalls zu den von Hoover eingesetzten Mitteln, wie es die zum Festival Nacional Video in Madrid 1986 oder zum Australian Video Festival in Sydney 1988 präsentierten Installationen eindrucksvoll unter Beweis stellen (vgl. Materialteil/DVD).

In der zweiten Hälfte der neunziger Jahre, nach der Beendigung ihrer Professur an der Düsseldorfer Kunstakademie (1987–1995), nahm Hoover ihre charakteristische Arbeitsweise mit Video wieder auf und realisierte zwei weitere CC-Videoinstallationen, „Movement from either direction“ (1995) und „Moving towards 13“ (1997–2000) (vgl. das folgende Kapitel).

Der 1954 in Porto Alegre in Brasilien geborene und in Amsterdam lebende Claudio Goulart engagierte sich künstlerisch, organisatorisch und als Kurator seit Anfang der achtziger Jahre im Bereich der Videoperformance und -installation. In seinen medien- und gesellschaftskritischen Arbeiten bediente sich Goulart in den oft raumgreifenden Arrangements mit konzeptueller, jedoch stark auf die „nomadistische“ Position des Künstlers rückbezüglicher Provenienz u. a. der Film-, Pop-, politischen und „Exotismus-Ikonographie“. Eine seiner Werkserien bestand aus mehreren CC-Videoinstallationen, die auf Drehschreiben rotierende Pappvorlagen mit verschiedenen Mustern und Darstellungen videoteknisch übertrugen.

Bei „Night and Day“ (1983) waren in einem kleinen abgedunkelten Raum drei Monitore, drei CC-Videokameras und drei Plattenspieler zu je drei Einheiten verteilt installiert. Die Kameras waren jeweils auf den Plattenspieler gerichtet und sandten ihr entsprechendes Live-Videobild an den daneben stehenden Monitor. Auf dem Plattenteller befanden sich verschieden bedruckte viereckige und runde Kartons, deren Motive (u. a. Sternenhimmel, Buchstaben, Rosen, eine scheinbar endlose, ins nichts laufende Straße) auf den Bildschirmen sichtbar wurden. Das Publikum hatte die Möglichkeit, das Motiv auszusuchen. Darüber hinaus wurde in den ganzen Raum die fotokopierte Vergrößerung einer Außenaufnahme des Sternenhimmels hineinprojiziert, so dass es den Anschein hatte, der Raum selbst befände sich im interstellaren Raum.

Die Installationen „The World Around“ (1984), „Onze Mooin Bloem Bollen Velden“ („Our Beautiful Blooming Tulip Fields“) (1984), „Beyond Babel“ (1985) sowie die Portabelversion „Juke-Box“ (1985) variierten das oben angegebene Thema:

Die CC-Videoinstallation „The World Around“ (1984) verwendete zum Beispiel einen Videoprojektor und mehrere Monitore, welche die von CC-Videokamera(s) stammenden, auf Drehscheiben rotierenden Pappvorlagen mit Bildern von Galaxien und Oberflächen entfernter Planeten wiedergaben.

Unter dem Namen „Morgen is Vandaag Niet“ („Tomorrow is not today“) realisierte Goulart 1983 eine mobile, auf einen fahrenden Bus zugeschnittene CC-Videoinstallation, die starke formale Ähnlichkeiten mit der CC-Videoinstallation „Zeitkunst“ (1973) von Richard Kriesche aufwies: Die beiden Fensterseiten des Gefährtes waren schwarz verhüllt. Im Innenraum befanden sich beim Fahrer und im Heck des Busses je ein Monitor, verbunden mit einer CC-Videokamera. Die Monitore zeigten aufeinander und empfingen zeitgleich das Bildmaterial der Kameras, die an der Außenseite bzw. an der hinteren und vorderen Stoßstange montiert waren. Ihr Blickwinkel war so eingestellt, dass sie die Straße mit dem Mittelstreifen sowie gerade noch das voraus oder hinterher fahrende Auto aufnahmen. Über eine Sound-Installation wurde der nicht sichtbare Straßenverkehr im Inneren hörbar. Der Bus trug die Endhaltestellenaufschrift „Future“ und die Gäste erhielten beim Eintreten in das dunkle Innere des Busses anstelle eines Fahrscheins ein Ticket mit der Aufschrift: „We are in the present, we ride from the past into the future“.

Die formale Anordnung der Monitore in einem Kreis im Rahmen einer CC-Videoperformance wie in „Compass“ (1983) oder eines multimedialen Ereignisses wie in „The Ball“ (1987) bezeichnet einerseits die Zuneigung Goularts zu den „performativen“, dem Theater verwandten Kunstformen, jedoch mit Schwerpunkt auf der Interaktion und Einbeziehung des Publikums, sichtbar durch die Anwendung von CC-Videokameras und -monitoren. Einige dieser formalen Mittel und vor allem die „politische Ikonographie“ wie z. B. die Verwendung von (brennenden) Flaggen kehrten in mehreren Arbeiten wieder („Compass“; „Perspectiva“ (beide CC-Videoperformances von 1983). Die Multimedia-Events wie „The Ball“ (1987⁶³²) oder „Videokonzerte“ (1981⁶³³) und andere gemeinschaftliche Projekte mit Flavio Pons zeugen der Bedeutung der Aufführung für diese Arbeiten.

Das von Goulart konzipierte und in Time Based Arts in Amsterdam 1983 und 1986 realisierte Videoperformance-Projekt „Live Video“ fügte sich nahtlos in dieses Interessenspektrum ein und versammelte namhafte Künstler und Künstlergruppen wie Jeffrey Shaw (AU), Lydia Schouten (NL), Ulrike Rosenbach (D) oder Mouna Hatoum (IRA/GB) und Studio Azzurro (I).

Die Elemente des „Offenkundigen“ durch das „Mediale“ zusammenzustellen oder auseinander zu dividieren und dadurch neue Ansichten und verborgene Botschaften – auch im öffentlichen Raum – zu transportieren, kann als eine Konstante im künstlerischen Anliegen von Giny Vos (geb. 1959) angesehen werden. Die in Rotterdam geborene Bildhauerin und Medienkünstlerin realisierte als eine der ersten ihrer Videoarbeiten die CC-Videoinstallation „Giovanni Arnolfini en zijn jonge vrouw“ (1984), in der sie durch einen medienspezifischen Einsatz der Videotechnologie ein Kunstwerk aus früheren Zeiten als den Träger verborgener, auch beobachterabhängiger Semantik interpretierte: In eine vergrößerte Kopie des Gemäldes von van Eyck baute die Künstlerin anstelle des gemalten Spiegels einen Monitor und eine Überwachungskamera

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ein, die aus dem gleichen Winkel die Besucher aufnahm und gleichzeitig als beweglichen Teil des Gemäldes erscheinen ließ. Während diese verhältnismäßig einfache „Intervention“ in der Tradition der oben besprochenen „appropriativimmersiven“ CC-Videoinstallationen von Juan Downey (CHI) Katsuhiko Yamaguchi (J), Stefan de Jaeger (B) und anderen stand, zeigte Vos mit der aufwendigen, sich durch mehrere Museumsräume ausbreitenden CC-Videoinstallation „12 SCULPTUREN MET BEWAKING, EEN BEELD VOOR DE SUPPOOST“ von 1988 eine außerordentliche Lösung, die sich zwar formaltechnisch in die Reihe der oben vorgestellten CC-Videokonstruktionen von Buky Schwartz (ISR), Peter Weibel (A), Carles Pujol (ESP) – um nur einige charakteristische Beispiele aus den siebziger und achtziger Jahren zu nennen – einfügen lässt, welche aber zugleich in einer hervorragenden und präzisen Ausführung das genuine Arbeitsprinzip der Künstlerin auch in ihren späteren (ausgeführten und nicht ausgeführten) Großprojekten⁶³⁴ widerspiegelte: Eine 12-Monitorbank übertrug das LiveBild von zwölf CC-Videokameras aus unterschiedlichen Museumsräumen, in denen schwere, großformatige Metallsulpturen installiert worden waren und deren mediale Entsprechung auf den Bildschirmen das Wort „WATCH“ ergab. Das englische und französische Wort „concept“ in seiner Bedeutung von „Idee“ und „Begriff“ wurde im Konzept der Künstlerin ein mediumund beobachtungsabhängiges Rohmaterial, offen für die Einbeziehung in die verschiedensten Zusammenhänge, fruchtbar für semantische Neuinterpretationen. Giny Vos:

“I do not ‘invent’ anything that was not there as part of the material in the first place. I look, combine and I order facts so that the imagination may create a new reality. Electronic media such as video, projected images and digital LEDs are important to achieve a link between palpable objects and the illusion evoked. Objects trouvés become concepts trouvés; in this process the environment may be the decisive factor. The activity of viewing (=controlled interpretation) determines the final image on the interface of the composite parts, which are equivalent and at the same time subservient to each other. This paradox gives my sculptures their layering, which is brought out by viewing and reflection” (Vos 1995, S. 18).

Ivo van Stiphout, der 1960 in Tilburg geborene und in Amsterdam lebende Medienkünstler und -produzent, setzte sich bereits in der zweiten Hälfte der achtziger Jahre künstlerisch mit den Möglichkeiten der analogen und digitalen Technologie auseinander und realisierte seitdem mehrere interaktive Sound- und Videoinstallationen.

Die CC-Videoinstallation „Portraits“ (1987) wurde zum Anlass der Neueröffnung des bekannten kulturpolitischen Literaturzentrums „de Balie“ in Amsterdam erstmals realisiert. Van Stiphout griff die orts- und zeitspezifische Situation auf, die es verlangte, eine Vielzahl prominenter Gäste während ihrer Ankunft zu porträtieren, jedoch unter Verzicht auf die übliche „Verfolgungsjagd“ von Fotoreportern, wie es bei den üblichen Veranstaltungen mit aufgerolltem roten Teppich der Fall ist. Im Stil des Gebäudes, jedoch mit hypertrophierten und grell gefärbten Girlanden wurde eine Eingangspassage errichtet, die alle eintretenden Personen leitete, auf eine der drei dort positionierten CCD-CC-Videokameras zuzugehen. Mit Hilfe eines

Infrarot-Bewegungsmelders wurde sie ausgelöst, computertechnisch „eingefroren“ und das Bild des Eröffnungsbesuchers auf einem Display sichtbar gemacht. Sobald der nächste Besucher dieselbe Stelle passierte, wurde das alte Portrait überlagert, so dass zahlreiche übereinander gelegte Videostandbilder gleichzeitig zu sehen waren. Das „Ausstanzen“ der einzelnen Besucherbilder und ihr Einsetzen vor dem gleichen neutralen Hintergrund wurde ermöglicht durch den Einsatz des „Blue Screen“⁶³⁵, der gleichen Lösung, die van Stiphout zwei Jahre später in seiner bekanntesten Arbeit „IC/You watch“ (1989) wieder verwendete:

Auf einem Podest wurde auf Blickhöhe ein Monitor in ein „Gehäuse“ eingebaut, das zusammen mit seinem Postament einen gigantischen Chip⁶³⁶ darstellte. Der sich darauf zu bewegendem Betrachter wurde durch eine versteckte CCD-CC-Videokamera erfasst, und der oben beschriebene kumulative Vorgang mit den sich überlagernden Videostandbildern konnte so in Gang gesetzt werden.⁶³⁷ Ergänzt wurde das Ensemble durch Straßengeräusche.

Inhaltlich gehört „IC/You watch“ in die Reihe der CC-Videoinstallationen, deren Hauptanliegen es ist, die Möglichkeiten und auch Gefahren der Datenerfassung und -kontrolle zu untersuchen und öffentlich zu präsentieren. Die in den achtziger Jahren in den USA und Europa insbesondere auf dem Höhepunkt vor dem Kollaps des Kalten Krieges laut gewordene Debatte über Überwachung und Spionage⁶³⁸ bekam Ende der achtziger Jahre angesichts der sich auch im Individualektor ausbreitenden Computertechnologie und der bevorstehenden Netzwerkrevolution eine neue Qualität. Der gigantische, insektenähnliche überwachende „Chip“ von Ivo van Stiphout stellte eine sich von dieser technologiefeindlichen Atmosphäre distanzierende Reflexion dar.

Bill Spinhoven (geb. 1956) repräsentiert zusammen mit David Rokeby in Kanada, Toshio Iwai und Masaki Fujihata in Japan, Ken Feingold und Jim Campbell in den USA diejenige Generation der Medienkünstler, die Ende der achtziger/Anfang der neunziger Jahre wesentlich zum internationalen Durchbruch der interaktiven Medieninstallationen beigetragen haben. Durch die von ihnen eigenständig entwickelten Hardware- und Softwarekomponenten in Verbindung mit visuellen Interfaces – CC-Videokameras – gelang es diesen Künstlern, durch ihre innovativen CC-Installationslösungen die Vorteile und innewohnenden Eigenschaften von realzeitlich rückkopplungsfähigen analogen und digitalen Medien zur Interpenetration zu bringen: Der Übergang von der analogen „Videokunst“ zur digitalen „Medienkunst“ war damit endgültig vollzogen und die „Interaktionswelle“ in der Medienkunst der neunziger Jahre miteingeleitet worden.

Während seines Studiums an der Technischen Universität in Twente (1978–81) und der Akademie voor Kunst en Industrie in Enschede (1982–87; u. a. unter Noel Harding [vgl. oben]) entwickelte Spinhoven aus seinem Interesse an der Quantenphysik und der Relativitätstheorie eine Reihe von Konzepten zur Visualisierung entsprechender, intuitiv schwer vorstellbarer Zeitabläufe: Einsteins Postulat von der sich verändernden Form bewegter Objekte inspirierte letztendlich die Entwicklung von Spinhovens berühmt gewordenem „Zeitstrecker“, der in Symbiose mit CC-Videokameras die Grundlage seiner ersten interaktiven Medieninstallationen bildete. Kurz nach seinem Studienabschluss gelang es Spinhoven, durch die finanzielle

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Unterstützung der INKA Foundation in Amsterdam den Prototyp seines „Zeitstreckers“ zu entwickeln, der auf dem relativ simplen Konzept einer linear verschobenen Zeitlupe basierte: Das von einer CC-Videokamera auf den Monitor übertragene LiveBild wurde in seinem Aufbau zeilenweise – also dem grundlegenden Aufbau des televisorisches Bildes entsprechend (vgl. SSTV) – progressiv um wenige Einzelbilder zeitverzögert, so dass das in Realzeit beobachtbare Ausgangsbild einer sich bewegender Person die „Spuren“ ihrer Gebärden sichtbar machte und eine Art Realzeitanalyse der Bewegungen vergleichbar mit der Muybridge-Chronofotografie ermöglichte. Den ersten „Zeitstreckers“ kann man technisch als einen auf nur diese Zeitlupenfunktion reduzierten, entsprechend „einfältigen“ Computer beschreiben, der praktisch nur aus Hardware-Komponenten und einem winzigen 8-Byte-Prozessor bestand (Spinhoven 2002).

Seine erste Anwendung fand der „Zeitstreckers“ in einer Installation mit dem Titel „It's about Time“ von 1988, gefolgt von einer „portable“-Version der gleichen Arbeit mit dem Titel „Time Window“. 1989 stellte Spinhoven in der Galerie René Coelho in Amsterdam eine weitere CC-Videoinstallation mit dem „Zeitstreckers“ unter dem Titel „Look Out Into the Fourth Dimension“ aus, gefolgt von „Another Time“ (1990) und „Albert's Ark“ (1990) (die erste Version, in der die Farbbilder verwendet wurden) sowie „It's about Time II“ (1992).

„It's about Time II“ demonstrierte auf beeindruckende Weise nicht nur das formaltechnische Prinzip des „Zeitstreckers“, sondern brachte in gleichem Maße das ihm kongruente philosophische und physikalische Konzept der linearen und dennoch reversiblen Zeit zur Anschauung: Der Betrachter sieht ein großes und funktionierendes, sich um die eigene vertikale Achse drehendes „Uhrenskelett“, den ihm zugewandten CC-Videomonitor und die Kamera. Begibt sich der Besucher zwischen die beiden Installationsteile, sieht er sein LiveBild, das spiralförmig eine Drehung vollzieht und damit die Bewegung der sich hinter seinem Rücken drehenden Uhr wiederholt. Im Raum ist noch ein Porträt von Albert Einstein an der Wand angebracht und es ist ein Violinkonzert von Mozart zu hören, dem Lieblingskomponisten des Entwicklers der Relativitätstheorie (Kinetik und Interaktion 1996).

Bill Spinhoven entwickelte Anfang der neunziger Jahre eine weitere Werkgruppe, die aus einer Vielzahl von LEDs zusammengesetzte Installationen beinhaltete („Untitled #5“), zugleich intensiviert er nicht zuletzt aufgrund einer starken Nachfrage von Museen und anderen Ausstellungshäusern seine Ausstellungsaktivitäten: Allein 1991 konzipierte Spinhoven sechs neue Installationen, darunter auch „Untitled #3“, entstanden während des einjährigen Atelieraufenthaltes in P.S. 1 in New York. Das Konzept hatte neben dem zeitspezifischen auch einen ortsspezifischen Sozialaspekt, der gemeinsam mit den wahrnehmungstechnischen Komponenten in einer „organischen“ Einheit resultierte. Der auf die Straße gerichtete „Zeitstreckers“ wurde so justiert, dass nur die sich nicht bewegenden Personen und Objekte auf dem Monitor sichtbar blieben, während die „normalen“ Straßenpassanten nicht registriert werden sollten. Als Resultat blieb eine hochfrequente Ecke der Fifth Avenue in New York in ihrer medialen Übertragung menschenleer – bis auf einen auf dem Trottoir verweilenden Bettler (Spinhoven 2002).

Während seines New York-Aufenthaltes begann Spinhoven mit dem Aufbau seines nächsten Werkkomplexes, der aus einer Kombination von mechanisch gesteuerten Installationen unter

Anwendung von verschiedenen Materialien, Medien und Stroboskoplichtern bestand („The Logic of Life“ [1994], vgl. Materialteil/DVD).

Im gleichen Jahr, 1991, realisierte der niederländische Künstler die Installation „Birds Eye“, welche als ein logischer Schritt auf dem Weg zur Entwicklung seiner wohl bekanntesten Arbeit, der CC-Videoinstallation „I/Eye“ von 1993, zu sehen ist. Diese CC-Videoinstallation kann wie die meisten von Spinhovens Kunstwerken als Produkt eines längeren Entwicklungsprozesses verfolgt werden; ihr exemplarischer Charakter verdient an dieser Stelle eine kurze Genealogie:

1986/87, in der Zeit, als Spinhoven in „MonteVideo“ in Amsterdam als Video-Editor arbeitete, ergab sich für ihn die Gelegenheit, auch mit dem herkömmlichen Video-Equipment zu experimentieren, darunter analoge Videokameras der ersten Generation, die mit Vidicon-Aufnahmeröhren ausgestattet waren. Während der direkten CC-Videoübertragung seines stark ausgeleuchteten Gesichtes bzw. seiner Augenpartie, welche das starke Licht auf die Aufnahmeröhre reflektierte, erschien auf dem Monitor während seiner Bewegungen ein mediumspezifischer „Nachzieheffekt“, der dem jungen Künstler ein bewegungskontrolliertes „Lichtzeichnen“ am Bildschirm ermöglichte. Der Effekt und die „Zeichnung“ konnten einfach durch das Schließen der Augen unterbrochen bzw. „ausradiert“ werden. Obwohl mit dem Resultat seines Experiments hochzufrieden, wartete Spinhoven einige Jahre mit der Realisierung des Konzeptes mit dem aufgenommenen/aufnehmenden Auge. Ende der achtziger Jahre reifte die Idee u. a. durch Diskussionen mit Fred Coleman, dem Entwickler von „Big Eye“ und erlebte 1991 mit der Installation „Birds Eye“ einen Zwischenschritt, bevor schließlich auf Anfrage von „MonteVideo“ zum Anlass ihres Sitzwechsels von Singel in die Keisersgraacht 164 das Konzept für eine ortsspezifische CC-Videoinstallation entstand: Im Schaufenster wurde ein Monitor installiert, auf dem ein bildfüllendes Auge zu sehen war. Eine CC-Videokamera wurde zur Registrierung der Bewegungen von vorbeilaufenden Passanten eingesetzt und über ein eigens geschriebenes Computerprogramm⁶³⁹ mit dem Ausgabebild, dem großen Auge, verknüpft, so dass der Eindruck entstand, das Auge verfolge die Vorbeigehenden. Dabei setzte Spinhoven nur fünf eigene Schwarz-WeißAugenaufnahmen (mit 180° weitem Fischaugobjektiv) als Interaktionsoptionen ein. Weniger auffällig, aber letztendlich auch als zweiter visueller Output, fungierte die Pupille des großen Auges, die das LiveVideobild des Beobachters mitreflektierte (vgl. Kinetik und Interaktion 1996).

Den darauf folgenden Versionen von „I/Eye“ 1994 folgte eine Reihe von öffentlichen, ortsspezifischen Auftragsarbeiten, die Spinhoven seit 1995 überwiegend beschäftigten. Seit 1997 realisierte er eine Werkserie mit dem Namen „Time studie“, sieben CC-Videoinstallationen, die das Thema und die Technologie von Spinhovens „Zeitstrecker“ bzw. „Boredom Machine“ erneut aufnahmen.

Das immer wieder aufgegriffene Motiv und der Gedanke der Einbeziehung von veralteten Technologien, wie z. B. bei der Installation „The Logic of Life“ (1994), verband Spinhoven mit der dem Publikum zugesprochenen Rolle des alleinigen In-Kraft-Setzers des Kunstwerks in der CC-Videoinstallation „Turn On“ von 2000: Die Besucher mussten einen Dynamo manuell in Kraft setzen, um die nach dem „Zeitstrecker“-Prinzip funktionierende Arbeit einzuschalten und am Laufen zu erhalten. Dieser eindringliche Appell an die „Verantwortung des Betrachters“ kann mit der oben angesprochenen CC-Videoinstallation der belgischen Gruppe „Cirque Divers“ formal verglichen werden, auch wenn in Spinhovens Ansatz die parodistische Komponente der Wallonier nicht in diesem Maße vorhanden ist.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Als Fazit dieses kurzen Überblicks über die von Bill Spinhoven realisierten CC-Videoinstallationen soll vor allem erneut die Rolle und Bedeutung des niederländischen Künstlers für die internationale Anerkennung von interaktiven Medieninstallationen hervorgehoben werden. Seine beiden konzeptuell-technischen Zugänge zu den konkreten Interaktionsfragen im Installationszusammenhang lassen sich für die mit digitalen Technologien arbeitenden Künstler als Modell geltend machen: Sowohl in der Datenminimierung (vgl. M. Krueger, z. B.) als auch in den Nachbesserungen und Adaptionen durch den Aufbau spezifischer Hardware-Komponenten setzte Spinhoven parallel mit einigen seiner oben erwähnten Kollegen neue Maßstäbe für die Medieninstallationen: zwischen Input und Output einer CC-Videoinstallation eingesetzte digitale, in Realzeit reagierende Hardware und Software machte die erste, früher als „Videoinstallation“ bezeichnete künstlerische Arbeit zur „Medieninstallation“. Die für Spinhoven entscheidende Kommunikation mit dem Publikum, manifestiert durch die Aktivität von Beteiligten wie auch durch die Beobachtungsmöglichkeiten für die Außenstehenden, gehört zu den inzwischen zu Allgemeinplätzen gewordenen Kriterien. Neben dem zweifellos herausragenden Thema von Spinhovens Arbeit insgesamt, der zum „Phänomen“ avancierten „Kategorie“ der Zeit – welche erst durch die „objektiv“ eingesetzte Subjektivität zum Erfahrungswert⁶⁴⁰ emporkam – muss auch die Bedeutung des Ortschafts spezifischen sowie die Erforschung der Grenzen des Sichtbaren zu den bedeutsamen Motiven der Kunst Spinhovens gezählt werden.

Österreich: Wirklichkeitskonstruktionen, Datenerfassung und Telekommunikation Weibel, Kriesche, Adrian, Mark, Tanterl, Ruprechter, Schnell

In Österreich war Anfang der siebziger Jahre ein bedeutsamer europäischer Beitrag zur Entstehung der Medienkunst geleistet worden. Aus den ersten Anstößen und Erfolgen erwuchsen in der kommenden Dekade neue Initiativen wie das 1979 gegründete Medienkunstfestival „Ars Electronica“ in Linz, das sein internationales Ansehen vor allem einem systematisch vollzogenen, theoretisch-thematischen und künstlerisch-technologischen Übergang in das Zeitalter der interaktiven Medienkunst zu verdanken hat. Bereits an dieser Stelle ist die Tatsache hervorzuheben, dass die meisten Gewinner der dort verliehenen „Goldenen Nica“ für ihre computerunterstützten CC-Videoinstallationen ausgezeichnet wurden. Peter Weibel spielte in diesem Prozess eine herausragende Rolle.

Die ersten Ansätze der Telekommunikationskunst in Österreich fielen ebenfalls in diese Zeitperiode und in dieser Hinsicht ist die Bedeutung der dort entwickelten Projekte mit denen in Kanada (Bill Bartlett) oder in Kalifornien (Galloway/Rabinowitz) und an der amerikanischen Ostküste (Aldo Tambellini) zu vergleichen. Neben Richard Kriesche ist hier vor allem eine Gruppe von Künstlern aus der zweiten Generation zu nennen, angeführt von dem in Kanada geborenen und in Österreich lebenden Robert Adrian.

Peter Weibel setzte seine u. a. mit der Serie „Epistemische Videologie“ (1974) begonnenen künstlerischen Experimente mit den konstruierten virtuellen Zeichnungen und Objekten auch nach 1977 fort, sich besonders auf die Konstruierung von „Mischräumen“ konzentrierend, in

denen der Betrachter sowohl als Zeuge als auch als Mitgestalter der Interpenetration von realen und medialen Realitätsebenen fungiert.⁶⁴¹

Während in der CC-Videoinstallation „Inverser Raum“ (1977) der endophysikalisch begründete „innere Beobachter“ in seiner durch CC-Videokamera konstruierten Modellwelt ausnahmsweise getrennt von dem zugänglichen Raum blieb (Weibel 1999, S. 215)⁶⁴², demonstrierte Weibel in seiner 1979 begonnenen, aus einem Dutzend CC-Videoinstallationen aufgebauten Werkserie eine Reihe von hybriden Modellräumen, in denen „der Betrachter im künstlichen Bildraum sich bewegt, sozusagen auf der Endo-Seite der Schnittstelle wie auch auf der Exo-Seite.“ (ebd., S. 214). Das Grundprinzip lässt sich mit dem des oben vorgestellten israelischen Bildhauers Buky Schwartz oder dem des zur gleichen Zeit an ähnlichen Modellen arbeitenden katalanischen Künstlers Carles Pujol (vgl. unten) vergleichen: Durch die Bemalung oder Einsetzung von plastischen Körpern in bestimmte Raumsegmente konstruierte Weibel für die CC-Videokamera und den ihr gleichzusetzenden „inneren Beobachter“ perspektivisch konsistente Modellwelten, die von den (externen) Beobachtern betreten und mittels Videoausgabegeräten mit der realen Raumsituation verglichen werden konnten.

„Die Kamera konstruiert aus verschiedenen verzerrten Raumsequenzen die Illusion eines kontinuierlichen klassischen Raums auf dem Bildschirm, in dem sich der externe Beobachter bewegt, der aber gleichzeitig die Künstlichkeit der Konstruktion erkennt und die Entzerrung vornimmt.“ (ebd.)

Neben der stereometrischen Positionierung der CC-Videokamera gehören zu den dafür wichtigsten, eingesetzten technischen Mitteln vor allem die Videomischer und -konverter. In der ersten CC-Videoinstallation dieser Serie, „Imaginärer Raum“ (1979), nahmen z. B. zwei CC-Videokameras komplementäre Linienvläufe auf dem Boden des Ausstellungsraumes auf und sandten ihre Signale an ein Mischgerät, das die ankommenden Bilder zu neuen Linienvläufen zusammensetzte. Diese wurden auf einen Bildschirm übertragen, auf dem die Bodenverhältnisse zu neuen Verhältnissen „mutierten“. Der der ganzen Serie zugrundeliegende epistemologische und ontologische „Konstruktivismus“ wurde in einer unterhaltsamen, das Publikum animierenden Weise weiterhin vorgeführt durch die Erschaffung dreidimensionaler Illusionen durch die zweidimensionalen „Raumzeichnungen“ in der CC-Videoinstallation „Imaginärer Tetraeder“ (1979) oder durch die Deckung von einund zweidimensionalen „Objekten“ in „Gerade und geschwungene Linie“ (1981).

Die Virtuosität in der Kombination von Konstruktionen aus gefärbtem Holz kann man an der Installation „Imaginärer Raum 5“ (1982) oder „Video Labyrinth“ (1984) verfolgen, während ein komplexes Zusammenspiel unterschiedlicher Raumsituationen in der dreiteiligen CC-Videoinstallation „Der Traum vom gleichen Bewusstsein aller“ (1979) mit der beinhaltenden Botschaft inhaltlich über die Endo-/Exo-Problematik hinaus zielte (vgl. Materialteil/DVD).

Mit der CC-Videoinstallation „Österreich-Zimmer (mit einem Gasherd zur Erzeugung echt österreichischer Stimmung)“ (1982) griff Weibel ein aus seinen Arbeiten der sechziger und siebziger Jahre bekanntes gesellschaftskritisches Thema wieder auf und kombinierte es mit einem virtuellen, „raumgreifenden Videozeichen“:

In einem weißen Zimmer war ein Ensemble aus unterschiedlichen Möbeln und Materialien im Stil der fünfziger Jahre aufgestellt. Die Gruppierung aus Gasherd, Stuhl, Tisch, Radio,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Teppich usw. ergab ein vordergründig wohnliches Interieur, das durch das Bild des österreichischen Bundespräsidenten pointiert wurde. In einer Ecke des Raumes stand ein für die Zeit typisches Fernsehgerät, darüber eine CC-Videokamera, die das Zimmer aufnahm. Ein Großteil des Mobiliars war mit roter Farbe übermalt, ein Teil mit weißer und ein Teil mit schwarzer Farbe. Auf den eintretenden Betrachter wirkte das Farbspiel auf den Möbeln im Gegensatz zu der gewöhnlichen Anordnung der Gegenstände im Raum vorerst unzusammenhängend. Erst wenn er den Bildschirm betrachtete, der das Bild aus der Perspektive der Kamera wiedergab, konnte er erkennen, dass die Farben der Einrichtung des Zimmers auf dem Fernseher ein Fragezeichen auf der rechtslaufenden Diagonale des Bildschirms ergaben. Nahm er die Einladung wahr, sich auf dem vor dem Fernseher ausgerichteten, an einem Lesetisch bereitstehenden Sessel niederzulassen, sah er sich auf dem Bildschirm nicht nur selbst als Bestandteil des Zimmers, sondern auch inmitten eines diesen überschreibenden Fragezeichens.

In den CC-Videoinstallationen „Europa(t)raum“ (1983) und insbesondere auch „Kykladen“ (1988) oder „Scanned Space“ (1990) manifestierte Peter Weibel weiterhin sein Anliegen, in seinem künstlerischen Werk überregionale und globale Fragen anzusprechen. Weibels vielseitiges Engagement und seine Arbeit an unterschiedlichen internationalen Kunst- und Medienausbildungsstätten, die bereits erwähnte Mitorganisation und -konzipierung des „Ars Electronica“-Festivals sowie seine umfassende kuratorische, theoretische, publizistische und herausgeberische Tätigkeit machen den österreichischen Künstler und Wissenschaftler zu einer historisch herausragenden Erscheinung mit großen Verdiensten für die Medienkunst. Anfang der neunziger Jahre setzte Weibel seine bereits in den sechziger Jahren begonnene „Erforschung der Welt des inneren Beobachters, der Welt als Interface, die Konstruktion virtueller Räume und Realitäten“ (Weibel 1999, S. 215) fort, diesmal unter Einbeziehung der verfügbar gewordenen digitalen Technologien, neuer Interfaces und Einsowie Ausgabegeräten (vgl. Materialteil/DVD). Auch in diesen Arbeiten blieb das Feedback-Prinzip und die Form der CC-Videoinstallation oft beibehalten und wurde mit taktilen oder bewegungsabhängigen Schnittstellen kombiniert. Als solches liefert das Gesamtwerk von Peter Weibel ein bedeutungsvolles Argument für die in der vorliegenden Historie und Theorie vertretene These von der Kontinuität der künstlerischen Bemühungen um eine interaktive Medienkunst, die – wenn auch nicht ohne Turbulenzen – seit den sechziger Jahren in Form von CC-Videoinstallationen zu verfolgen und mit hunderten von Beispielen bedeutendster zeitgenössischer (Medien-)Künstler zu belegen ist.

Die Erfassung dieser Kontinuität will das neu Hinzugekommene, vor allem die Bedeutung des digitalen Computers für die heutige Medienkunst, keineswegs relativieren, sondern sowohl das Alte als auch das Neue in einem existenten historischen, ästhetischen, technologischen und gesellschaftlichen Wechselverhältnis sehen. Indem die wichtigen „strukturellen“ gemeinsamen Nenner der Medieninstallationen wie das „Closed Circuit“-Verhältnis zwischen dem Ein- und Ausgabegerät, -Bild und -Ton erkannt werden, eröffnet sich zum ersten Mal der Weg auch für eine kunsthistorische und zugleich medientheoretische Vergleichsanalyse entsprechender Werke. Die bisherigen Konfusionen einerseits – die Fälle, in denen bestimmte CC-Videoinstallationen als solche bezeichnet werden, und andere aus unerklärlichen Gründen nicht⁶⁴³ – und die gezielten Verklärungen bestimmter Leistungen andererseits – dies gilt sowohl für die „Videokunst“ als auch für die „interaktive Kunst“ – können auf diese Weise effektiver als bisher diagnostiziert und den historischen und zeitgenössischen Phänomenen angemessen behandelt

werden.

Auch Richard Kriesche setzte seine vielseitige künstlerische Aktivität in der folgenden Dekade fort. Die experimentelle und interaktive Ausrichtung seiner Arbeit erweiterte Kriesche nicht zuletzt durch die Einbeziehung neuester technologischer Entwicklungen, auch wenn die medienkritische Position in Bezug auf die Besorgnis erregenden Begleiterscheinungen ein fester Bestandteil seiner Analysen und Konzepte blieb.

Dies gilt auch für die organisatorischen Tätigkeiten des österreichischen Künstlers, der 1977 im Audiovisuellen Zentrum (AVZ) in Graz die erste große Retrospektive österreichischer Videokunst veranstaltete. Die internationalen Konferenzen⁶⁴⁴ und Ausstellungen⁶⁴⁵ gehörten ebenfalls dazu. Kriesche realisierte 1977, „am Rande“ einer Konferenz über Video, Medien und die Künste im Rahmen der Biennale in Venedig,⁶⁴⁶ zusammen mit Marshall McLuhan eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „The world's first doublesided TV-set“ (Videodemonstration Nr. 20):

Als Aufnahmegerät diente eine hoch empfindliche Videokamera, die sich permanent an die Raumhelligkeit adaptierte. Als Wiedergabegerät diente ein Monitor, dessen Bildschirm vergoldet war. Auf ihm konnte sich der Betrachter, abhängig von der jeweiligen Raumhelligkeit, vom Spiegelbild/seitenverkehrt bis zum Videobild/seitenrichtig wiederfinden (meist aber als changierendes Doppelbild).

Die „Verdoppelung“ der „Realität“ durch ihre mediale Entsprechung und die damit zusammenhängenden Manipulationsmöglichkeiten wurden bereits im vorigen Kapitel als wichtiger Problemkomplex der künstlerischen Arbeit von Richard Kriesche angesprochen. Die CC-Videoinstallationen „Zwillinge“ (1977), „Mariazell TV“ (1978), „Technology is the Moral of the Ruling Class“ (1979) oder „1+1=3“ (1980) bestätigten diese Tendenz.

In „Zwillinge“ saßen in zwei identischen Räumen gleichzeitig zwei scheinbar identische Personen (zwei eineiige Zwillingmädchen) und lasen jeweils in einem Buch. Eine CC-Videokamera nahm jeweils ein Mädchen auf und gab das Bild auf dem Monitor des anderen Raumes wieder. Nur beim genaueren Betrachten des Monitorbildes und seinem Vergleich mit den Bewegungen des sich darunter befindenden Mädchens konnte ersichtlich werden, dass es sich um eine Aufnahme handelte, die aus dem anderen Raum stammte. An der Wand wurde folgendes Zitat angebracht: „Das (der) reproduzierte Kunstwerk (Mensch) wird in immer steigendem Maße die Reproduktion eines auf Reproduzierbarkeit angelegten Kunstwerkes (Menschen)“ (aus: Benjamin, „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“).

Die am Modellbeispiel von Catherine Ikam vorgestellte, Anfang der achtziger Jahre sich verdichtende „dekonstruktivistische“ Tendenz der medialen „Zersetzung“ des Körpers manifestierte sich in Kriesches Arbeit in der CC-Videoinstallation „Jesus-Richard“ (1981) (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Seine CC-Videoperformance „Brainwork“ (1980), formal vergleichbar mit ihrem Pendant des belgischen Künstlers Gary Bigot von 1983, kann als „ikonoklastischer“ Vorgänger der zehn Jahre später realisierten und in weiteren Kreisen durch ihre frühe künstlerische Verwendung der „eye-tracking“-Technologie bekannt gewordenen CC-Videoinstallation „Zerseher“ von

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Joachim Sauter und „ART+COM“ (D, vgl. unten) angesehen werden: Die Gehirnwellen des Künstlers steuerten die Bildgröße seines LiveVideo-Portraits auf dem Monitor; die Größe wurde bestimmt durch den Rhythmus der Hirnströme. Je stärker der Alphanrhythmus wurde, desto größer erschien das LiveVideo-Portrait. Je größer das Live(CC-)Video-Portrait erschien, desto stärker wurde der Beta-Rhythmus, der wiederum das Portrait verschwinden ließ: Das subtile „Zerdenker“-System als „Zerseeher“ *avant la lettre*.

Die für das künstlerische Vorgehen Kriesches charakteristische Einbeziehung des Publikums bzw. auch das Einsetzen mehrerer „Versuchspersonen“, einschließlich seiner eigenen, in die mediale interaktive Versuchsanordnung ging weiterhin Hand in Hand mit der Behandlung gesellschaftskritischer und brennender politischer Themen:

„2000 Jahre Kunst“ (1982–1984), „Ewiges Licht“ (1983)⁶⁴⁷ oder „Kunst gegen Wissenschaft“ (1986) sind Beispiele solcher CC-Videoinstallationen und -performances.

In der zweiten Hälfte der achtziger Jahre realisierte Kriesche einen weiteren Komplex von CC-Videoinstallationen, in dem der Einsatz verschiedener Aufnahmetechniken erprobt wurde: In „Sarkophag Tschernobyl“ (1987) wurde das Publikum in eine große Sandkiste platziert (die Gefahr der Verstrahlung ging nach Tschernobyl von der Erde aus), an Tischen, an denen es nur Milch zu trinken gab (die Kinder waren nach dem Ausbruch der Katastrophe über die Milch besonders gefährdet). Nachdem das Publikum Platz genommen hatte, wurde das gesamte Licht ausgeschaltet und eine hoch empfindliche Kamera eingeschaltet: Auf einer Großprojektion wurde dem Publikum „das eigene Szenario“ der Installation, in der es sich befand, wiedergegeben. Die hoch empfindliche Infrarot-CC-Videokamera wurde von einem programmierten Roboterarm durch die Impulse von Geigerzählern gesteuert (Kriesche 2002). In der thematisch vergleichbaren CC-Videoinstallation „Steiermark“ („Wärme-Kraftwerk“, 1991, Dauer: zwölf Stunden) wurden die Wärmeströmungen des Kraftwerks durch eine ca. 100 m entfernte Wärmekamera auf Stativ zur Anschauung gebracht.

Die Sichtbarmachung des Unsichtbaren kam auch in der Aktion „Digitale Seele“ als Motiv ins Spiel: Kriesche hielt, in einem Computertomographen liegend, einen Videomonitor in seinen Händen, der mit Hilfe einer CC-Videokamera sein Portrait zeigte; auf der „Fahrt durch den Computertomographen“ wurde das Videoportrait Kriesches einschließlich der CC-Videoapparatur gescannt und ein durch den Videomonitor verstrahlter Künstler gezeigt.

Von den Telekommunikationsprojekten, die Richard Kriesche konzipiert oder organisiert hat, sollen an dieser Stelle zwei gegensätzliche, „Low-“ und „Hightech“-Projekte erwähnt werden: 1985 installierte Kriesche gemeinsam mit Peter Hoffman eine SSTV-Verbindung zwischen dem Forum Stadtpark in Graz und Wien, die unter dem Titel „Handschlag“ einen Kommentar über ein brisantes politisches Thema liefern sollte – den Empfang eines österreichischen NS-Kriegsverbrechers am Flughafen Graz mit Handschlag durch den amtierenden österreichischen Verteidigungsminister (Reder-Frischenschlager). Der Künstler erstattete Anzeige bei der Staatsanwaltschaft und setzte „symbolisch und aktivistisch“ (Kriesche) diesen Handschlag mit Hilfe der Slow-Scan-Television um.

Eine andere Art von (symbolischem) Handschlag – zwischen Kriesche und dem ersten österreichischen Astronauten Franz Viehböck auf der sowjetischen Weltraumstation „Mir“ – fand 1991 über Videokonferenz statt. Die Aktion mit dem Namen „ARTSAT“⁶⁴⁸ beinhaltete darüber hinaus eine gemeinsame „Teleperformance“ des Astronauten und des Künstlers via Videokonferenzschaltung zwischen Graz, der Moskauer Flugleitzentrale und der Raumstation:

Die Botschaften des Astronauten wurden z. B. durch Donauwalzer-Melodien verfremdet und umgekehrt. Die Botschaft aus dem Weltraum wurde quasi zum LiveDirigenten des Donauwalzers. Der dadurch verfremdete Donauwalzer wurde als Steuersignal für ein stummes Klavier verwendet, das durch die imaginäre Hand des Astronauten gespielt wurde. Es war das erste Kunstexperiment in der bis dahin dreißigjährigen Geschichte der sowjetischen Raumfahrt.

Die von Richard Kriesche thematisierte Kunst im telematisch vernetzten Raum vor dem Hintergrund politischer und gesellschaftlicher Veränderungen wurde u. a. auch zum Thema der von ihm organisierten, international hochbesetzten Veranstaltung „Entgrenzte Grenzen II“.⁶⁴⁹

Der 1935 in Toronto geborene und seit 1972 in Österreich lebende Robert Adrian gehört zu den Pionieren der Telekommunikationskunst in Österreich. 1979 nahm er zusammen mit Richard Kriesche an einer durch Bill Bartlett in Toronto organisierten Computerkommunikationskonferenz teil, die an zwölf Stationen in Kanada, USA, Österreich, Japan und Australien stattfand („Interplay“). Bereits im folgenden Jahr konzipierte Adrian mit Hilfe von Bill Bartlett und Gottfried Bach ein elektronisches Mailprogramm für Künstler im Rahmen des weltweiten I. P. Sharp-Netzwerkes, das bis 1991 eingesetzt wurde („ARTEX“ [Artists' Electronic Exchange System]).

Am 16.02.1980 nahm Adrian an einer weiteren von Bill Bartlett organisierten Computerkommunikationskonferenz teil, die zwischen San Francisco („La Mamelle“ und dem San Francisco Museum of Modern Art) und mehreren weltweit verteilten Stationen stattfand (vgl. auch oben, A. Tambellini). Wieder gab I. P. Sharp computer timesharing network die technische Unterstützung. Bei diesem Event handelte es sich auch um die erste globale Verwendung des SSTV-Systems zur Realzeitübertragung der Videobilder über die Telefonleitung.⁶⁵⁰ Die Teilnehmer in der einzigen errichteten europäischen Station im Museum des 20. Jahrhunderts in Wien waren neben Adrian Peter Weibel, VALIE EXPORT, Richard Kriesche, Helmut Mark, Karl Kowanz, Ernst Caramelle und die Organisatorin Grita Insam.

Die folgenden von Robert Adrian mitgetragenen Telekommunikationsprojekte (in Zusammenarbeit mit Bill Bartlett und Waltraut Cooper⁶⁵¹ sowie Tom Klinkowstein⁶⁵²) kulminierten in der am 27./28.09.1982 im Auftrag der „Ars Electronica“ in Linz von Adrian konzipierten Aktion „Die Welt in 24 Stunden“ (vgl. den Stundenplan in: URL „24 Stunden“). Dieses „lowtechnology“-Projekt (ebd.) bestand grundsätzlich aus drei Kommunikationsarten: 1) Computer Timesharing (I. P. Sharp Network), 2) SSTV- und 3) Fax-Datenaustausch. Für das hier besonders relevante SSTV waren vor allem die in den USA und Kanada befindlichen Stationen zuständig (vgl. Zeitplan, Anm. 43).

In seinem Text aus dem „Ars Electronica“-Katalog von 1982 erklärte Robert Adrian die wichtigste Aufgabe des Projektes, den individuellen Benutzern die neuen Kommunikationstechnologien näher zu bringen und die entsprechende, auf die Körperschaften und das Militär zugeschnittene Entwicklung in eine demokratischere Bahn zu lenken:

„wir können wenigstens versuchen, Wege zu entdecken, wie man menschliche Inhalte in die kommerzielle/militärische Welt einfließen lassen kann, die in diesem

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

elektronischen Raum schwebt. Und hier liegt traditionellerweise die Stärke der Kunst – im Entdecken neuer Wege, Medien und Materialien zu verwenden, im Erfinden neuer und widersprüchlicher Bedeutung für bestehende Organisationen und Systeme und im Untergraben von sich selbst dienenden Machtstrukturen im Interesse fast aller Künstler, die von elektronischer Telekommunikation Gebrauch machen, in einem elektronischen Raum einen menschlichen Sinn zu finden.“⁶⁵³

Im folgenden Jahr gründete Adrian zusammen mit Helmut Mark, Zelko Wiener, Karl Kubacek und Gerhard Taschler eine offene Gruppe namens „Blix“, die bis 1986 in unterschiedlicher Zusammensetzung mehrere Telekommunikationsprojekte realisiert hat, darunter „Wiencouver IV“ (1983), ein Projekt, das durch den kanadischen Künstler Hank Bull (1949) bereits 1979 (Wiencouver I) ins Leben gerufen worden war: Es handelte sich um eine imaginäre, zwischen dem kanadischen Vancouver und Wien telekommunikativ konstituierte, virtuelle Stadt, deren Existenz aus zahlreichen Ähnlichkeiten und auch Verschiedenheiten zweier realer Städte in einem dynamischen Kommunikationsprozess von Künstlern „konstruiert“ werden sollte. Die eingesetzten Kommunikationsmittel schlossen neben dem oben erwähnten Computernetzwerk Fax und Telefon, auch die SSTV-Videoübertragung mit ein.⁶⁵⁴

Ein einwöchiges SSTV- und Amateurradioprojekt fand 1984 unter dem Namen „Kunstfunk. Die Freiheit des Äthers“ und Beteiligung von Robert Adrian, Helmut Mark, Zelko Wiener u. a. statt (vgl. Materialteil/DVD).

Adrians zweite Teilnahme an der Biennale von Venedig 1986 fiel zeitlich zusammen mit einem weiteren weltweiten SSTV- und Fax-Computernetzwerk-Projekt, das zusammen mit Don Foresta, Roy Ascott, Tom Sherman und Tommaso Trini realisiert wurde (vgl. hierzu Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 53/54).

Als ein weiterer Schwerpunkt der künstlerischen Arbeit von Robert Adrian ist seine 1979 begonnene Überwachungsserie zu sehen, welche die unterschiedlichen Aspekte der öffentlichen Überwachung zur Anschauung brachte, indem sie vor allem bestehende Systeme mit CC-Videokameras für künstlerische Installationen, Videobänder, -performances oder Fernseh-/Kabelübertragungen verwendete: Das Videoband „Überwachung I“ (zusammen mit Karl Kowanz) verwendete so die neu installierte Überwachungskamera in der U-Bahn-Station Karlsplatz in Wien, die den durch alle Kamerabereiche hindurchgehenden Robert Adrian aufnahm. „Überwachung II“ war dagegen eine Fernsehübertragung (ORF, 16.06.1981), welche die üblichen „Pausenfüller“ durch Bilder der Überwachungskameras aus dem UBahn-Bereich in Wien ersetzte (15–45 Sekunden); „Überwachung III“, realisiert mit Helmut Mark⁶⁵⁵ 1984, war eine im Museum des 20. Jahrhunderts in Wien realisierte Videoinstallation, die aus zwei synchronisierten sowie auf zwei Monitoren ablaufenden Fahrten durch Wien bestand: Die eine wurde durch die Schutzscheibe eines LKW, die andere durch eine Verkehrsüberwachungskamera gefilmt (vgl. Adrian URL).

Viel später, 1997, realisierte Robert Adrian zwei ortsspezifische CC-Videoinstallationen, „Tunnel Vision“, (1997) und „Culture Control“ (2001), die sich ebenfalls mit jeweils bestehenden Überwachungssystemen auseinander setzten:

Bei „Tunnel Vision“ wurden in einer populären Cafébar in Bregenz („Café Neptune“) vier Videomonitor aufgestellt, welche die LiveBilder der Überwachungskameras im sieben Kilometer langen „Pfänder“-Tunnel auf der Strecke nach Deutschland mit Hilfe des lokalen Kabelsystems

übertragen.

„Culture Control“ dagegen lässt sich mit den frühen CC-Videoinstallationsprojekten von Bill Beirne und Julia Scher (beide USA) aus den achtziger und von Achim Mohné (D) u. a. (vgl. unten ausführlicher) aus den neunziger Jahren vergleichen (vgl. Materialteil/DVD).

Unter dem Titel „Reflections“ entwarf Adrian außerdem ein „permanentes LivePortrait des Donaukanals“, der in der gesamten Länge von 17 km mit 56 CC-Videokameras erfasst werden sollte.

Helmut Mark (geb. 1958) teilt mit Robert Adrian, Zelko Wiener, auch Richard Kriesche und anderen Künstlerkollegen aus Österreich den „Vermittlungsgedanken“, der sich oft dadurch manifestiert, indem die mediale Kommunikation und Interaktion zum herausragenden „Inhalt“ und Zielbegriff des jeweiligen „Werkes“ stellt. Marks Beteiligung an den oben angesprochenen kollektiven Großprojekten wie „Die Welt in 24 Stunden“ (1982) oder Aktionen wie „Surveillance III“ (1984, mit Robert Adrian und Zelko Wiener), seine Teilnahme an der Gruppe „BLIX“ – u. a. durch Organisation von SSTV- und Amateurradioprojekten (z. B. „Kunstfunk. Die Freiheit des Äthers“ vgl. oben und Abb.) – gehören zum vielseitigen und andauernden Engagement des österreichischen Künstlers, einem Engagement, das in Mitbegründung und Betrieb des Internet-Kulturservers „Thing“ (<http://thing.at/>) einen vorläufigen Höhepunkt erreicht hat. Nicht nur die Multimedia- und Telekommunikationsprojekte, sondern auch die Einzelinstallationen, darunter auch CC-Videoinstallationen, gehörten seit den achtziger Jahren in das künstlerische Repertoire von Helmut Mark.

„Skulptur“ war z. B. eine im Mai 1985 produzierte CC-Videoinstallation, ausgestellt im Rahmen des „Schrägspur Videofestivals“, die aus Betonziegeln, drei Monitoren, drei CC-Videokameras und einem Pendel bestand, eine Arbeit von hoher Präzision und ästhetischem wie konzeptuellem Anspruch (vgl. Abb./DVD).

(Für die Beispiele von CC-Videoinstallationen von Dietmar Tanterl und Fritz Rupprechter vgl. Materialteil/DVD.)

Ruth Schnell (geb. 1956) gehört zur nächsten Generation der österreichischen Medienkünstlerinnen, die insbesondere seit Anfang der neunziger Jahre eine extensive Produktions- und Ausstellungsaktivität nachweisen kann. Die für sie wichtige Phänomenologie der visuellen Wahrnehmung und ihr Abhängigkeitsverhältnis zu den Realitätskonstruktionen stehen in der Tradition der frühen künstlerischen Experimente von Peter Weibel und entwickeln sich zugleich über ihre inszenatorischen und raumgreifenden Eigenschaften zu den „Immersionensvironments“ mit „verschiebbaren“ Zeit- und Raumebenen.

Die CC-Videoinstallation „Tür“ von 1988 stellt eines der frühen Beispiele dar: Der Besucher steht einem Portal von ca. 5 m Breite und 3 m Höhe gegenüber und sieht darin die Videoprojektion einer Fassade mit Fenster und Tür, zu der ein Laufsteg führt. Wird dieser betreten, öffnet sich die computeranimierte Tür und gibt den Blick frei auf die Außenwelt, die von einer CC-Videokamera übertragen wird.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die auf der Ars Electronica in Linz gezeigte CC-Videoinstallation „Tür für Huxley“ (1989) übernahm die Türmetaphorik in einer komplexeren Zusammensetzung mit zunächst drei Türen, zwei Videoprojektionen und einer realen Tür. Die linke projizierte Tür war bereits halb geöffnet und der Betrachter sah in ihr Szenen mit Treppen und Türen aus Filmen von Alfred Hitchcock und Robert Siodmac. Trat der Besucher in den Sensorenbereich, so öffnete sich die mittlere Tür. Darin sah er sein eigenes Abbild aus der Perspektive einer Person, die hinter ihm steht. Versuchte nun der Betrachter sich seiner Projektion zu nähern, entfernte sich diese und verschwand im Scheinraum oder die Tür schloss sich und ließ sein Videobild verschwinden. Vor der letzten, realen Tür lag ein Bild der amerikanischen surrealistischen Malerin Dorothea Tanning. Zu sehen waren ebenfalls Treppen und Türen, deren Bilder von einer Schwarz-Weiß-Kamera auf einen Monitor hinter dem Schlüsselloch übertragen wurden.

Ruth Schnell realisierte Anfang der neunziger Jahre auch öffentliche und ortsspezifische, rechnergestützte CC-Videoinstallationen („The Space Between 2“, 1991, mit Gudrun Biel) und demonstrierte auch das für die Künstlerin bedeutsame Verhältnis des menschlichen Körpers zur Architektur mit Hilfe der Computergrafik („Body Scanned Architecture“, 1995) (vgl. Materialteil/DVD). Zum Ende der achtziger Jahre kann in Bezug auf die Situation in Österreich bereits von einer langen individuellen, kollektiven und auch institutionellen Tradition der Medienkunst gesprochen werden. „Ars Electronica“, aber auch die seit 1985 in Wien stattfindende „1. Internationale Video-Biennale“ und die inzwischen neu gegründeten Ausstellungsorte sind in diesem Zusammenhang zu erwähnen. Zu Beginn der neunziger Jahre kann ein weiteres Anwachsen der Produktionen im künstlerisch-medialen Bereich registriert werden (Lampalzer 1992, S. 198).

Deutschland: Der Generationswechsel

Vostell, Kahlen, Geißler/„VAM“, Römer/„NTV“, Gerz, Bernhardt, Odenbach, Hammann, Frenzel, Hutt, Klein, Klessinger, Hörl, Kubisch, Kracke, Günther, Kolb, Golf, Kiessling

Der Anbruch der zweiten Dekade und der neuen Phase in der Entwicklung der Medienkunst in Deutschland markierte die 1977 abgehaltene documenta 6 in Kassel. Unter der entscheidenden Einwirkung von Wulf Herzogenrath, dem für den Medienteil verantwortlichen Kommissar, wurde die sechste documenta zur „Medien-documenta“ erklärt – zu Recht, wenn die zahlreichen (CC-Video-)Performances und Videobänder sowie elf Videoinstallationen im Kontext einer international bedeutsamen Ausstellung berücksichtigt werden.

Die „Videowochen Essen '79“ im Museum Folkwang, die auch Videoinstallationen zeigten, boten ebenfalls ein Forum für die noch junge Videokunst in Deutschland. Zusätzlich zu den Werken der ersten Generation der Medienkünstler mit Nam June Paik, Shigeo Kubota, Steina Vasulka und Peter Weibel wurden Installationen von Fabrizio Plessi, Raffaello Galizzi (geb. 1938), Serge Spitzer (geb. 1951) und Susan Russell (geb. 1948) gezeigt. Den einzigen deutschen Installationsbeitrag lieferte Marcel Odenbach (Kacunko 1999). In der Ausstellung „Videokunst in Deutschland 1963–1982“ wurden die Videoinstallationen in einem noch größeren Umfang gezeigt. Dem Autor dieser Ausstellung, Wulf Herzogenrath, ging es weniger darum, einen Gegenpol zum aktuellen Aufschwung der neuen Malergeneration um die „Mühlheimer Freiheit“ (Köln) und die „Neuen Wilden“ (Berlin) zu schaffen, sondern vielmehr eine

Kontinuität der künstlerischen Beschäftigung mit dem Medium Video in Deutschland zu dokumentieren. Die ebenfalls von Herzogenrath 1989 organisierte Ausstellung „Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963–1989“ markierte (neben der documenta 8 [1987] in Kassel) den Wendepunkt zu einer breiteren Akzeptanz dieser Ausstellungsform auch von institutioneller Seite. Auch wenn der Titel der Ausstellung ein auf den Skulpturbegriff reduziertes Verständnis suggeriert, spiegeln viele der ausgestellten (CC-)Videoinstallationen die raumgreifenden und „immersiven“ Möglichkeiten der Videoinstallationsform wider.⁶⁵⁶ Den enormen Stellenwert der CC-Videoinstallationen in dieser gewaltigen internationalen Ausstellung symbolisierte die neben der Titelseite im Katalog reproduzierte Zeichnung einer bedeutenden CC-Videoinstallation von Al Robbins und auch das auf dem Katalogumschlag – neben einem Zitat aus Wagners „Parsifal“ – abgedruckte Zitat von Peter Campus:

„Bei dem geschlossenen Video-Kreislauf der Closed-Circuit-Installation hat man es nicht mehr mit Bildern zeitlich begrenzter Natur zu tun, die Dauer des Bildes wird zu einer Eigenschaft des Raumes“ (Campus 1974).

Der amerikanischen Beobachterin Margaret Morse kann in ihrer Feststellung von 1990 bedingt zugestimmt werden, dass Europa in Bezug auf die Entdeckung der Potenziale der (CC-Video-)Installationskunst im Vergleich zu den USA eine Zeitverzögerung zu verzeichnen hatte. Im institutionellen Bereich war dies zweifellos der Fall⁶⁵⁷, angesichts der Quantität und Qualität der hier vorgestellten, in Europa konzipierten und realisierten CC-Videoinstallationen kann jedoch von einer parallelen Entwicklung gesprochen werden.⁶⁵⁸

Die in der Performance-Szene bis dahin relativ weit verbreitete Skepsis der Technik gegenüber führte zur Abgrenzung jener Vertreter der jungen Künstler, welche die konsequente Antwort auf die gegenwärtige Situation in der medialen Verbreitung ihrer Ideen sahen. Die von wichtigen Autoren als wesentliche Eigenschaft der Performance genannte Konzentration auf die „LiveErscheinung des Autors in der Performance“ (Roselee Goldberg) und die grundsätzliche „Authentizität“ der Performance durch den realen Bezug von Zeit und Raum (E. Jappe) wurden durch den Einsatz der Videotechnik z. T. infrage gestellt. Insbesondere war diese Tatsache in den Konzepten und in den ausgeführten Performances von den mit Video arbeitenden Künstlern der zweiten Generation wie z. B. Marcel Odenbach, Klaus vom Bruch oder Ulrike Rosenbach spürbar. Die von ihnen von Anfang an gepflegte „hybride“ Form der Performance war ein deutlicher Hinweis auf die für die zweite Generation deutscher und europäischer Videokünstler bezeichnende Wende hin zu einer sich erst ab Anfang der achtziger Jahre durchsetzenden Kunstform der Videoinstallation.⁶⁵⁹

Der bereits vorgestellte Wolf Vostell realisierte in der kommenden Dekade einige CC-Videoinstallationen, deren Bestandteile, einschließlich der Einbeziehung von LiveModellen, nach wie vor zur festen Ikonographie der Künstler gehörten: „Les vents“ (1981), „TVMontparnasse“ (1982; vgl. auch Materialteil/DVD).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Der zweite Künstler der ersten Generation, der neben Vostell mehrere CC-Videoinstallationen aus der ersten Hälfte der siebziger Jahre nachzuweisen hat, ist Wolf Kahlen. Es wurde bereits darauf hingewiesen, dass Kahlens Videoperformances und Videoskulpturen oft auf einem Spannungsverhältnis zwischen dem „immateriellen“ Medium und den Naturelementen bzw. Tieren aufgebaut waren. Diese Tendenz machte sich in den kommenden CC-Videoinstallationen besonders bemerkbar:

Die erstmals im August 1977 im Haus am Waldsee in Berlin realisierte CC-Videoinstallation „Hundeterritorium“ verwendete zwei aneinander grenzende Räume. Ein für die Hunde vorgesehener Raum wurde mit acht verschiedenen Geruchsmarken präpariert. Eine CC-Videokamera war in etwa 20 cm Höhe über dem Boden so angebracht, dass sie den Raum und die Hunde möglichst vollständig erfasste. Ihr LiveBild ohne Ton war auf einem winzigen Schwarz-Weiß-Monitor im zweiten Raum – dem Warteraum für die Hundebesitzer – zu sehen, denen jedoch sowohl körperlich als auch olfaktorisch der Zugang zum eigentlichen Geschehen in der Galerie verwehrt blieb.⁶⁶⁰

In einer CC-Videoinstallations- und -performancereihe mit dem gemeinsamen Titel „Ich kann tun und lassen, was ich will“ (1977–1980) schloss Kahlen Bienen, Fliegen bzw. Schnecken mit ein, indem er die materielle Präsenz der Tiere unmittelbar mit dem Bildausgabegerät des „immateriellen“ Mediums in Verbindung brachte. Der darüber hinaus wichtige Prozesscharakter der jeweiligen Performance oder Installation wurde durch den Lebenszyklus der Tiere in der künstlichen „medialen“ Umwelt und auch unter Publikumsbeteiligung wesentlich mitbestimmt und zur Schau gestellt.⁶⁶¹

In „Ich kann tun und lassen, was ich will I“ (1977) wurde ein Monitor in Augenhöhe auf einem Postament aufgestellt, wobei sein Bildschirm mit einer flachen Plexiglashaube abgedeckt war. Darin befanden sich Bienenlarven. Hinter dem Monitor war eine CC-Videokamera so angebracht, dass sie einen vor dem Monitor stehenden Betrachter über den oberen Rand des Monitors hinweg erfasste, und zwar so, dass sein Kopf formatfüllend auf dem Monitor zu sehen war. Während der Ausstellungsdauer verpuppten sich die Bienenlarven, die Bienen schlüpfen und legten wiederum neue Eier, aus denen Larven schlüpfen usf. In der TV-Strahlung lebten die Bienen jedoch nur wenige Tage. Der Betrachter konnte sein LiveBild auf dem Monitor betrachten, während beim Nähertreten die Insekten sichtbar wurden.

Ein ähnliches Ensemble wurde in der CC-Videoperformance „Ich kann tun und lassen, was ich will II (Schneckenterritorium)“ (1977)⁶⁶² aufgebaut, in der der Künstler virtuell zwischen siebzig lebenden, auf dem Monitorbildschirm gesetzten Schnecken in Richtung des Publikums hindurchschaute.

„Ich kann tun und lassen, was ich will III (Fliegenterritorium)“ (1978) bestand analog zur „Bieneninstallation“ aus einer hinter der Plexiglasscheibe vor dem Monitor angesammelten Fliegenlarvenkolonie.⁶⁶³

Bei den letztgenannten Arbeiten drängt sich der Vergleich mit der Bieneninstallation „Life Cycle“ (1971) von Juan Downey und „Terraquae“ (1973, u. a.) von Frank Gillette auf, um nur die frühesten und prominentesten zu nennen. Der prozessurale Charakter wurde in der Interpretation von Wolf Kahlen durch den kompromisslosen Zusammenprall der realen und medialen, der natürlich-biologischen und künstlichen Ebene jedoch vordergründig medienkritisch, den Beobachter auf-sich-zurückwerfend eingesetzt; Kahlen:

„Diese stille psychologisch wirksame Installation über die Ironie des unabhängigen, selbständigen Handelns muß so aufgebaut werden, dass der Besucher darauf zugeht und den Vorgang des Voyeurs an sich selber ‚gestört‘ durch die Fliegen oder auch sich über die hinwegsetzend in Zeit erfahren kann“ (Kahlen 1982).

Aus der darauf folgenden Zeit (1980–1981) stammt eine weitere Werkreihe des deutschen Künstlers mit dem Sammelnamen „Video Entropy“, die sich mit den medialen „Entwicklungs-“ bzw. „Verfallsprozessen“ beschäftigte, wie es Kahlen auch in den bereits davor ausgeführten CC-Videoinstallationen/-performances demonstriert hatte:

Zu Beginn der CC-Videoinstallation und -performance „Return to sender, zurück/retour/Al mittente“ (1976) wurde der Ausstellungsraum vollständig abgedunkelt, bevor das Licht beim Betreten des Publikums angeschaltet wurde. Die Besucher erblickten einen Monitor und ein daneben aufgehängtes Foto von gleicher Größe, das frisch entwickelt und noch unfixiert war. Es wurde von einer von der Decke hängenden CC-Videokamera erfasst, deren Bild auf dem Monitor erschien. So war das Schwarzwerden des Bildes auf dem Abzug selbst und auf dem Monitor zu sehen. Für die Ausstellung wurde danach ein fixiertes gleiches Foto auf die andere Seite des Monitors gehängt.⁶⁶⁴ Eine weitere Fotoperformance unter Einbeziehung der CC-Videokameras und -monitore wurde 1979 im Palazzo dei diamanti in Ferrara ausgeführt („Kommen und Gehen“, Freiburg 1978), genauso wie die gänzlich ikonoklastische CC-Videoinstallation „Video Corridor“ (1979), realisiert in der Galeria Slad in Lodz:

Wiederum auf einem starken Hell-Dunkel-Kontrast des Raumes basierend, verwendete diese Installation eine große, auf eine Wand gerichtete Studiokamera; auf dem Sucher dieser CC-Videokamera war ein Bereich mit weißem Klebeband abgeklebt. Der Bereich der Wand, der durch diesen Bereich sichtbar war, war ebenfalls mit weißem Klebeband markiert, und zwar so, dass nur die leere Fläche, nicht aber das Klebeband zu sehen war. Dabei wurde die Verzerrung durch die Linse durch entsprechende Krümmung der Markierung nachvollzogen. Vier weiße Seile waren von der Kamera zu den Ecken der markierten Fläche gespannt und ebenfalls durch den Sucher gerade eben nicht mehr sichtbar. Der markierte Bereich der Wand befand sich unmittelbar neben der Eingangstür des vollständig abgedunkelten Raums und war durch Scheinwerfer sehr hell ausgeleuchtet. Die den Saal betretenden Besucher wurden zunächst geblendet: Wenn sie in den Sucher der Kamera blickten, sahen sie eine leere schwarze Fläche.

Aus den vorgestellten Installationen und ihren Ausstellungsorten wird ersichtlich, dass ein beträchtlicher Anteil der Ausstellungsaktivität Wolf Kahlens – nicht zuletzt auch aufgrund der damals noch isolierten Position West-Berlins und seiner Kunstszene – außerhalb Deutschlands, in Italien, Spanien, Portugal, Polen oder in den USA stattgefunden hat. In diesem Zusammenhang soll erwähnt werden, dass sich Kahlen als erster westdeutscher Künstler 1980 über die übliche kulturpolitische Praxis hinwegsetzte und in der Galerie von Jürgen Schweinebraden zusammen mit dem ostdeutschen Maler A. R. Penck die erste Videoperformance in Ost-Berlin realisierte.⁶⁶⁵ Hierzu die Beschreibung des Künstlers:

“the unauthorized private gallery of Jürgen Schweinebraden, was of course a delicate space. The action: Wolf Kahlen moved a camera without viewfinder across people, objects, the room in an endless sway, while – closed circuit – the flowing

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

images were shown at TV. At the same time, Penck assisting Kahlen drummed endless rhythm and Freudenberg played chaotic melodies on the saxophon, until Kahlen periodically cried out: ACHTUNG AUFNAHME, which was meant not to start, but to stop action, freeze it, freeze people as well. The frozen image on the screen was photographically documented, Penck stood up and painted on a glass pane, put in front of the TV, with the structure of the image or against it or covering it [...] Then the moving camera and the moving music continued for the next freeze, 16 times. The impact of the action lies in the game in front of reality on the street and even within the room”.⁶⁶⁶

Danach folgten einige nicht ausgeführte CC-Videoperformances, die in der zweiten Hälfte der achtziger und in den neunziger Jahren nicht mehr die bedeutsame Rolle spielten, wie es in der frühen Videoarbeit von Wolf Kahlen der Fall war. Der Künstler aus Berlin betätigte sich seitdem auch weiterhin an weltweiten künstlerischen Projekten, darunter an Gründung und Aufbau des Projekt- und Ausstellungsortes „Ruine der Künste“ in Berlin (Eröffnung 1985), an dem zahlreiche internationale Künstler auf unterschiedliche Weise partizipierten.⁶⁶⁷

Die sich in Berlin seit den siebziger Jahren entwickelnde Videoszene konzentrierte sich zur gleichen Zeit um einige – mit Ausnahme des seit 1972 funktionierenden NBK und des oben angesprochenen Mike Steiner – ständig wechselnde Knotenpunkte. Zu erwähnen sind die Berliner Videogruppe „Intermedia“ um Konrad Schnitzler, die am Institut für Theaterwissenschaften aktiven Künstler wie Gerd Conradt oder Michael Klier, der mit seinem Überwachungsvideoband „Der Riese“ von 1983 weltweit bekannt wurde. Der in Berlin aktive ungarische Videopionier Gábor Bódy mit dem ebenfalls weltweit bekannt gewordenen, 1980 gegründeten Videomagazin „Infermental“ gehörte zu einer dort sehr aktiven ungarischen Videokünstlergemeinschaft mit Antal Lux und Gusztáv Hámos. Christoph Dreher, Friederike Anders, Ilka Lauchstädt, Hanno Baethe und Egon Bunne gehörten zur nächsten Generation Berliner Video- und Medienkünstler, die jedoch weniger mit „Realzeit“-Videoinstallationen experimentierten.

Im Kontext des vorliegenden historischen Überblicks soll ein documenta-6-Realisationsvorschlag des Videokünstlers und -aktivisten Michael Geißler/„VAM“ aus Berlin erwähnt werden, eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Elektronisches Labyrinth“ (1977):

In einem sonst leeren Raum sollten vier große Projektionen bzw. Monitoreihen so zusammengestellt werden, dass sie einen quadratischen Innenraum freigeben. In der Mitte an der Decke sollte eine CC-Videokamera installiert werden, die das Geschehen im ganzen Raum von oben aufnehmen und an einen im Raum nicht sichtbaren Videomischer weitergeben sollte. Ebenfalls an den Mischer sollte eine zweite Kamera angeschlossen werden, die auf einen Monitor gerichtet war, auf dem ein Labyrinth zu sehen sein sollte.

Die beiden Bildquellen sollten über Mischer zusammengefügt und an die Projektoren weitergeleitet werden. Im Resultat sollte sich der Betrachter auf jeder der vier Wände mit dem

gleichen Bild konfrontiert sehen, das ihn selbst und die anderen Besucher von oben in einem scheinbaren Labyrinth gefangen zeigen sollte.⁶⁶⁸

Zu erwähnen ist ein weiterer CC-Videoinstallationsvorschlag für die documenta 6, „L.I.V.E.“ (1977) von Tillmann Römer und „NTV“ aus Berlin (Nachbarschaft-Tele-Vision; Römer 1977), der vorsah, ein aufwendiges „elektronisches Umfeld (environment) [herzurichten], in dem die Videospieler (Zuschauer) unmittelbar mit den Anwendungsmöglichkeiten von Video im lokalen und globalen Bereich konfrontiert werden. Sie haben dort die Möglichkeit einer direkten Interaktion und persönlichen Beurteilung und Beeinflussung des Mediums“ (ebd., Projektionsvorschlag). Die „Videosphäre“ (ebd.) sollte einen geodätischen Dom von 12 m Durchmesser und 6 m Höhe darstellen, in dem drei Beobachtungskameras, eine hydraulische Hi-Spy-Kamera mit 350 Grad Rundblick, eine Zeitwechselschaltung für Überwachungsanlagen sowie vier Tribünen und Monitore installiert werden sollten (vg. Abb.).

Der in Berlin geborene und inzwischen in Paris lebende Jochen Gerz (vgl. das vorige Kapitel) konzipierte bzw. realisierte auch Ende der siebziger Jahre weitere CC-Videoinstallationen (vgl. oben, Abb. und Materialteil/DVD).

Noch während seiner klassischen künstlerischen Ausbildung an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart verzeichnete Ulrich Bernhardt (geb. 1942 in Tübingen, 1942) einen Erfolg mit seinem 1967 erstellten SDS-Plakat (mit Jürgen Holtfreter, vgl. Abb./DVD), wonach er sich der Arbeit am Rundfunk und seit 1973 künstlerischer Arbeit mit Video zuwandte. 1976 verfasste er zusammen mit dem Argentinier Carlos Stoll für das von Jorge Luis Borges eröffnete Videofestival in Caracas, Venezuela ein „futuristisches Videokonzept“, gefolgt von weiteren futuristischen Projekten wie z. B. dem eines interaktiven Videospiele, das IBM in Deutschland 1977 als „fantastisch“ im Sinne von nicht realisierbar zurückwies. 1978 realisierte Bernhardt seine einzige CC-Videoinstallation „Der Fluss“ (1977), die seinen (neben griechischer Mythologie [vgl. Gerz]) wichtigsten Themenkomplex der Zeit behandelte:

Das Environment bestand aus drei Fernsehmonitoren, einer CC-Videokamera, einem Videorekorder/Wiedergabegerät, einem Zelt und einer Kontaktschwelle sowie drei Uhren mit der Uhrzeit aus drei verschiedenen Zeitzonen. Ein in einem Zelt in der Mitte des Raumes befindlicher Monitor zeigte die Quelle eines Flusses. Von dort führte eine Bahn Metallfolie zu zwei übereinander installierten Monitoren und einer darüber angebrachten Kamera, die in den Raum gerichtet war. Vor diesen beiden Monitoren befand sich eine Kontaktschwelle; trat der Betrachter auf sie, wurde ein Mechanismus ausgelöst, der das obere Videobild Zeile für Zeile verschwinden ließ, während sich auf dem unteren Monitor Zeile für Zeile das Bild des Betrachters aufbaute (der obere der Monitore zeigte das aktuelle Fernsehprogramm, der untere nichts). Die thematische und metaphorische Darstellung des Zeitflusses und seine Potenzierung durch den „objektiven“ Aspekt dreier Uhren als „Zeitmesser“ nahm Bernhardt als Mittel zur Darstellung der rational-intuitiven Ambivalenz der Erfassung der (all)umfassenden „Kategorie“ der Zeit; die dafür verwendete technische Lösung ist angesichts ihrer Entstehungszeit insofern interessant, als die benötigte Schaltung und Signalübertragung von einem zum anderen Ausgabegerät eine technische Neuigkeit bedeutete.⁶⁶⁹

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

1979 realisierte Bernhardt seine Idee eines Künstlerhauses für die neuen Produktionen und Rezeption durch die Konzipierung und Leitung des Künstlerhauses Stuttgart in der Reuchlinstraße, ein Projekt, dem er die darauf folgenden Jahre widmete. Aus einem Vorwort zum fünfjährigen Jubiläum des Hauses lassen sich die typischen Aufgabenbereiche der Künstlerhäuser in Deutschland wiedererkennen: Die Erprobung grenzüberschreitender Kunstaktivitäten und die Auflösung des durch die Trennung von Kunst und Alltag markierten Widerspruchs wurden als Hauptziele ihrer Tätigkeit genannt. Zu den weiteren Aufgaben gehörte im Fall des Stuttgarter Künstlerhauses auch die Förderung der Videokunst, durch die zur Verfügung-Stellen des Videostudios und der Ausstellungsräume für die jungen Künstler (vgl. Kacunko 1999).

Auch wenn er keine weiteren interaktiven Installationen realisierte und sich für einen „rein technischen Interaktionsbegriff“ nicht interessierte („er barg keine Utopie“, Bernhardt 2001), bleibt im hiesigen Zusammenhang der von Ulrich Bernhardt geprägte Begriff des „Videolog“ als „Faszination des unverstellten Dialogs“ mit Hilfe der direkt auf den Monologisierenden gerichteten Videokamera erwähnenswert (Kunstlandschaft Bundesrepublik 1984, S. 30).

Marcel Odenbach (geb. 1953) ist einer der international erfolgreichsten deutschen Künstler seiner Generation, deren Hauptausdrucksmittel das Medium Video ist. Seit 1977 entwarf Odenbach eine Reihe von nicht ausgeführten Konzepten für CC-Videoperformances, die sich mit persönlichen und gesellschaftskritischen Themen, einschließlich der medialen Überwachung, auseinandersetzen (vgl. Materialteil/DVD und Kacunko 1999).

1978/79 entwarf Odenbach eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Die 1.000 Augen des Doktor Mabuse oder Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser“.

Vorgesehen war ein Raum, in dessen Seitenwände die beiden Monitore eingebaut werden sollen, so dass jeweils nur die Mattscheibe sichtbar bleibt. Einer der Monitore sollte mit einer externen Überwachungskamera verbunden werden und das Geschehen von dem Ort, an dem die Kamera installiert ist (z. B. an der Kasse des Museums ([vgl. oben M. Snow]) direkt übertragen. Auf dem gegenüberstehenden Monitor sollte das von der RAF aufgenommene Video-Bild von Hanns Martin Schleyer gezeigt werden. Gegenüber dem Eingang, an der Längswand zwischen den beiden Monitoren, sollten zwei Texte hängen. Das rechte Zitat sollte dem „Überwachungsmonitor“ zugeordnet werden. Es handelte sich um einen Ausschnitt aus dem Video-Katalog einer Firma:

„Und so lange der Mensch nicht um Ecken und durch Wände sehen kann, muss er technische Hilfsmittel einsetzen, um Leben und Sachwerte optimal zu schützen.“

Links daneben, dem linken Monitor zugeordnet, sollte folgendes Zitat von Herbert Marcuse hängen: „Die Technik ist in ein mächtiges Instrument ultramoderner Herrschaft verwandelt worden – um so mächtiger, je mehr es seine Leistungsfähigkeit beweist, den Beherrschten und der Politik der Herrschaft zu dienen“.

Die einfache formale Gegenüberstellung der Elemente und ein konzentriertes, inhaltlich teilweise kristallklares Konzept sind die typischen Merkmale für die Arbeitsmethode Odenbachs,

die in diesem Konzept besonders deutlich zum Ausdruck kommen. Zwei Möglichkeiten der Nutzung desselben Mediums werden hier thematisiert: Einerseits des Autors kritische Betrachtung des Eindringens des Staates in die private Sphäre des Menschen durch den Einsatz der Überwachungsanlagen, andererseits die Bloßstellung einer anderen, besonders brutalen Art der Freiheitsberaubung, die mit derselben Technik erfolgt. Genauso wie die neue Technik der Befreiung der Menschen dienen kann, kann ihr Missbrauch zum Gegenteil führen und einen *Circulus vitiosus* in Gang setzen, dessen Folgen immer weniger voraussehbar sind. In diesem Sinn beschreibt Odenbach diesen geschlossenen Kreis, ohne dramatische Ausrufe zu scheuen:

„Die Technik steht kurz vor der Verselbstständigung! [...] Durch diesen Missbrauch ist sie unmenschlich geworden, sie wird brutal, indem sie die totale, perfekte Kontrolle stützt und nicht der Aufklärung dient. So wurden durch die RAF die Leute ohne Erbarmen der Technik ausgeliefert, die selbst diese Technik ohne Erbarmen anwenden. Es ist der gleiche Missbrauch gegenüber dem Medium und die gleiche Brutalität gegenüber dem Menschen [...] Auf diese Antwort wendet sich wieder der Staat, indem er die Technik gegen subversive Elemente einsetzt und die freie Handhabung der Bürger mit dem Medium Video (professionell) erschwert und kontrolliert, damit die Einwegkommunikation verhärtet, weiterer Entzug des Vertrauens. (Auch wenn zunehmend mehr Videorekorder auf dem Markt sind), so sollte man sich darüber klar sein, dass es keine Profianlagen sind, Sony hat z. B. bei 3/44-Zoll-Bändern scheinbar ständig Lieferungsschwierigkeiten, und das schnelle Rekonstruieren von Wackernagel war auch aufgrund des Kaufes einer Videoanlage möglich! Nicht Menschlichkeit, sondern die Technik ist zu einem Machtfaktor erhoben worden, sie ist Vehikel der Herrschenden, im Dienste eines scheinbar demokratischen Deckmantels“.

Der etwas längere Auszug aus dem Konzept zeigt auch teilweise die zu diesem Zeitpunkt in der Bundesrepublik gängigen Ansichten, die durchaus auch als eine der Folgen des „Deutschen Herbstes“ zu betrachten sind. Diese Ansichten sollten aber im Kontext der künstlerischen Entwicklung Odenbachs, jenseits der Zugehörigkeit zu den ihm ohnehin fremden, programmatisch festgelegten, kollektiven Ideologien, betrachtet werden. Zum Missbrauch der Technik kann auch die unvollständige Ausnutzung ihrer Potenziale werden: Insbesondere betont Odenbach die herrschende Form der Einwegkommunikation-Kommunikation beim Medium Video (Fernsehen) und knüpft damit ausdrücklich an die Rundfunktheorie Brechts (1932) an.⁶⁷⁰

Mit zwei ausgeführten CC-Videoperformances aus dieser Zeit – „Das große Missverständnis“ (1978) und „Jeder Schritt könnte der falsche sein“ (1981) beendete Marcel Odenbach endgültig die Phase seines künstlerischen Schaffens, in der er selbst als Performer auftrat, mit Ausnahme gelegentlicher Auftritte in den Videobändern der achtziger Jahre. Seit dieser Zeit widmete sich Odenbach überwiegend der Herstellung von Videoinstallationen, jedoch ohne den Einsatz von CC-Videokameras. Die bislang einzige Ausnahme war die CC-Videoinstallation „Safer Video“, die zum ersten Mal 1993 in einer Einzelpräsentation Odenbachs in der Villa Merkel in Esslingen realisiert wurde:

Eine auf einem Stativ befestigte CC-Videokamera nahm den Betrachter auf und übertrug sein LiveVideobild zum Monitor; dort zu sehen war jedoch nur ein verschwommenes Bild,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

verursacht durch ein über die Kameralinse gezogenes Kondom. An der Wand stand der Satz: „Safer Video – gib dem Zuschauer keine Chance“.

Diese einfache Blick-Verweigerungsgeste, die eine Vielfalt von Konnotationen und möglichen Anspielungs- und Interpretationsmöglichkeiten eröffnet, macht diese Installation zu einem gelungenen Kabinettstück, einer Art Abbreviation einer künstlerischen, an das Publikum gerichteten medien- und rezeptionskritischen Aussage.⁶⁷¹

Barbara Hammann (geb. 1945) erforschte im Laufe der achtziger Jahre mit ihren Videoinstallationen die Möglichkeiten der medialen Fragmentierung des Körpers und die Materialität und Erscheinungsweisen des Lichtes in seiner Zeit- und Ortsgebundenheit. Die Voyeurismus-Problematik beschäftigte die Künstlerin in mehreren Arbeiten, darunter auch in der CC-Videoinstallation und -performance „Dirty Eyes“ (1980). Sie bestand einerseits aus einem Stoffobjekt mit Monitor, die im ersten Stock des Münchener Kunstvereines ausgestellt waren; auf dem Monitor war das LiveBild der Situation im zweiten Stock zu sehen: Dort befanden sich in einer Raumecke eine CC-Videokamera, eine Glasplatte, Mehl und eine Leuchte sowie an der Wand die Aufschrift: „Dirty Eyes“.

In der CC-Videoinstallation „Walking of Yourself“ (1984) inszenierte Hammann eine Situation, in der der Betrachter auf sein eigenes LiveVideobild treten muss, eine formaltechnische Lösung, welche die CC-Videoinstallation von Dalibor Martinis „On Your Own“ (1990) vorwegnahm (vgl. folgendes Kapitel).

Einige eindrucksvolle und psychologisch wirksame CC-Videoperformances unter Verwendung von halb durchsichtigen, elastischen Kautschuk-Membranen realisierte Anfang achtziger Jahre in München Hanna Frenzel (geb. 1957).

In „Von Innen nach Außen“ (vgl. Abb./DVD) handelte es sich um eine plastische Demonstration innerer, auf die eigene Umgebung bezogener Zustände und Konflikte, wie sie z. B. in vielen Videoperformances und -bändern von Marcel Odenbach zu beobachten waren. Frenzel:

„Ich zeige in einem mir eigenen Innenraum meine Bilder von Zwängen, Widerständen und Angst und versuche sie zu überwinden. Ich drücke mein Empfinden in diesem Raum, in diesem Moment aus, wortwörtlich mit Händen und Füßen“ (Frenzel 2002).

In der CC-Videoperformance „Under Pressure“ (1983) benutzte die Künstlerin eine durchsichtige Kautschuk-Membrane als Trampolin in Verbindung mit CC-Videokamera und projektor.⁶⁷²

Gelegentliche künstlerische Experimente mit CC-Videoinstallationen realisierten Anfang der achtziger Jahre auch Reiner Hutt (geb. 1943), Friedhelm Klein (geb. 1938) und Reinhard Klessinger (geb. 1947) (vgl. Materialteil/DVD).

Der 1950 geborene Ottmar Hörl entwickelte Anfang der achtziger Jahre seine Fotokonzepte und Fotoserien mit dem Namen „Landscape for Sprinters“, in denen er sich einer Aufnahmetechnik bediente, die weit gehend befreit von seinen eigenen „Auslöserentscheidungen“ blieb. In „Die große Vertikale I“ (1983) warf der Künstler z. B. vom Dach eines Hochhauses in der Frankfurter Innenstadt eine Fotokamera, die dafür präpariert war, ihre Umgebung bis zum Zeitpunkt der eigenen Zerstörung aufzunehmen. Es handelt sich um eine sehr ähnliche Idee, wie sie im Zusammenhang mit E. Camerons Projekten von 1972 beschrieben worden sind („Fall from the Empire State Building“ u. a.), mit dem Unterschied, dass dort eine eingeschaltete Videokamera benutzt worden war. Das Interesse an dieser und ähnlichen Arten der aleatorischen Erfassung des Raumes, das auch Alfons Schilling, Al Robbins und viele Künstler der jüngeren Generation teilten, zeigte Hörl auch in seinen CC-Videoinstallationen und -Installationsvorschlägen der achtziger und frühen neunziger Jahre, in denen die Videokamera erneut als ein neutrales Registrierungsinstrument interpretiert wurde:

Die erste von ihnen behandelte die Innen/Außen-Problematik und wurde im Rahmen einer Ausstellung in der Organisation der Galerie ak in Frankfurt 1983 ausgestellt. Eine Überwachungskamera und ein Richtungsmikrofon waren im öffentlichen Raum aufgestellt, sie übertrugen ihre Aufnahmen auf einen sich im Ausstellungsraum befindenden Monitor.

„Movement of no return“ (1990) ist der Titel einer weiteren CC-Videoinstallation im öffentlichen Raum (Fußgängerbrücke Eiserner Steg in Frankfurt). Unterhalb des nördlichen Pfeilers der Brücke war eine Kamera montiert und auf den darunter fließenden Main gerichtet. Sie übertrug ihr LiveVideobild an einen Monitor, der in einen Stahlkasten eingebaut am nördlichen Fußgängeraufgang der Brücke für die Passanten gut sichtbar aufgestellt war. Das Bild zeigte die formatfüllende, zeitgleiche Wiedergabe eines kleinen Ausschnittes der Wasseroberfläche, die den ahnungslosen Passanten dargeboten wurde, bevor sie die Brücke benutzten. Die Installation bestand für die Dauer eines Jahres.

In einem Wettbewerbsbeitrag für die künstlerische Gestaltung am Neubau der Werner-von-Siemens-Schule mit dem Titel „Moving Cross“ (1991) erweiterte Hörl das ein Jahr zuvor angeschnittene Thema mit drei am Mainufer in drei verschiedene Richtungen aufgestellten CC-Videokameras und -monitoren.

Christina Kubisch (geb. 1948) studierte Musik und Komposition, bevor sie 1974 auf die Laufbahn als Flötistin und Interpretin verzichtete und sich der künstlerischen Arbeit mit anderen Medien zuwandte. Die Performances und Installationen, auch unter Einbeziehung des Mediums Video, wurden seitdem zum Bestandteil ihrer Arbeit. Kubisch realisierte eine Reihe von Arbeiten in Zusammenarbeit mit dem 1940 in Italien geborenen Fabrizio Plessi, einem in Venedig lebenden Künstler, der sich seit den frühen siebziger Jahren künstlerisch konsequent mit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Wasser beschäftigte und mit seinen aufwendigen Videoinstallationen einen weltweiten Erfolg erlangte.

Die von Kubisch und Plessi gemeinsam konzipierte und mehrfach ausgeführte CC-Videoinstallation und -performance mit dem Namen „Tam-Tam“ entstand im Auftrag des Folkwang-Museums Essen und kann als ein real-medialer Dialog zwischen den beiden Künstlern aufgefasst werden, der unter Einbeziehung von zwei CC-Videokameras und Monitoren und einer länglichen Baukonstruktion vorgeführt wurde (vgl. Abb./DVD).

Kubisch und Plessi saßen sich an einem langen Holztisch einander gegenüber mit je einem Monitor davor. Die Aktionen beider Künstler, die als Thema die Infragestellung der medialen Kommunikationsmittel hatten, wurden direkt auf den Monitor übertragen und das Publikum konnte sowohl die agierenden Künstler als auch die Videopartner auf dem „Duell-Tisch“ sehen und vergleichen. Es musste ständig hin- und hersehen, wie einem einem Tischtennispiel. Die Arbeit wurde von Christina Kubisch und Fabrizio Plessi als ein Werk im Progress beschrieben, das reale Gesten, Töne und Geräusche, Instrumente und Objekte, Live- und vorproduziertes Material sowie die Künstler selbst und ihr Publikum einschließt. Als solche repräsentieren die Videoinstallation, die -performance und das Konzert „Tam-Tam“ die für das damalige Künstlerpaar charakteristische Arbeitsweise, aus der eine klar definierte Auffassung des Potenzials von Video als Liveübertragungsmedium hervorgeht. Kubisch:

„Für uns ist die Videokamera ein autonomes Element und nicht ein technisches Mittel, das nur zur Reproduktion dient. Wir versuchen, die Kamera so einzusetzen, als wäre sie eine dritte Person, die als Filter zum Publikum dient und uns selbst in Spannung hält. Und so wird Video ein integrierter und unentbehrlicher Teil unserer Performances. Im Übrigen ist ein live event wohl dokumentierbar, aber nie wiederholbar [...] Für uns ist jede Performance auch mit einer Installation verbunden [...] Wenn eine Performance gelingt, arbeiten beide: der Künstler und das Publikum. Das Publikum muß genau so aktiv sein wie der Performer. Nur aus dieser lebendigen Beziehung zwischen Publikum und Performance entsteht etwas wirklich Kollektives, wo der Unterschied von Illusion und Realität sich aufhebt“ (Kubisch in: Kubisch & Plessi 1979, S. 13/14).

Der wie Christina Kubisch in Bremen geborene Bernd Kracke (1954) entwickelte Anfang der achtziger Jahre, insbesondere während seines Studien- und Forschungsaufenthaltes am C.A.V.S./M.I.T. in Cambridge, Mass. (1979–1984) eine Anzahl aufwendiger SSTV-Telekommunikationsprojekte, die in der Interpretation des deutschen Künstlers zu den ungewöhnlichen Übertragungs- und Endpräsentationslösungen geführt haben:

In „Translocation/Transmission – Ornament der Masse“ (1980) wurde im Treppenhaus des M.I.T. in Cambridge, Mass. eine Stoffbahn aufgehängt. Dem diagonalen Verlauf des Treppengeländers folgend, wurden an den Stoff kleine (Fernseh-) Bilder geheftet, und das so entstandene Band wurde von der CC-Videokamera aufgenommen, mit SSTV übertragen und auf eine neue Stoffbahn in der Halle des Gebäudes aufgebracht.

„Transmitted Sculpture I“ (1980) folgte dem gleichen Prinzip, mit dem Unterschied, dass jetzt ein weiblicher Akt in zwanzig Teilbildern aus dem M.I.T. nach Atlanta übertragen wurde. In „Transmitted Sculpture II“ handelte es sich um einen interkontinentalen SSTV-Datenaustausch zwischen dem Kunstverein Hamburg und C.A.V.S., M.I.T. in Cambridge, in Zusammenarbeit mit der „Communicationsphere Group“ und Aldo Tambellini.

In der CC/SSTV-Installation „Fernweh/elektronisch ...“ (1982) behandelte Kracke auf interessante Weise das Phänomen der medialen und zugleich telematischen „Selbstspiegelung“, in dem das in einer CC-Videoinstallation oft auftretende partizipative/interaktive Exponatwerden des Zuschauers als Folie zur Exponierung der möglichen (und aktuellen) heimlichen Datenerfassung und Kontrolle diente: Mit einem Fernrohr sah man auf einen in einiger Entfernung stehenden Monitor. Der Betrachter wurde dabei von einer CC-Videokamera aufgenommen, die wiederum ihr Signal an den Monitor lieferte. Dort baute sich das Bild langsam zeilenweise auf, und der Betrachter sah sich selbst, wie er sich beobachtet. „Fernweh/elektronisch ...“, das gewisse Gemeinsamkeiten mit einem nicht ausgeführten Projekt von David Hall aus den siebziger Jahren aufweist, kann als früher Vorgänger einer ganzen Reihe vergleichbarer narzisstischer CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre angesehen werden, die im theoretischen Teil aufgeführt werden.

„Video Faces“ (1982) ist die wohl bekannteste CC-Videoinstallation Bernd Krackes, die in die Reihe von CC-Videoinstallationen mit fragmentierten, menschlichen Körpern gehört: Vier CC-Videokameras nahmen jeweils Augen, Mund und Nase von vier Personen auf. Die entsprechend angeordneten vier Monitore zeigten jeweils ein Auge, eine Nase, einen Mund und unternahm so eine Art realzeitlicher Zusammensetzung einer nicht existierenden virtuellen Person. Die formaltechnische Umsetzung der medialen Fragmentierung des menschlichen Körpers als Manifestation des spätestens im Poststrukturalismus der siebziger Jahre verabschiedeten „Subjekts“ bekam ungefähr zur gleichen Zeit, besonders konzentriert Anfang der achtziger Jahre, in zahlreichen CC-Videoinstallationen deutliche Konturen, insbesondere in den beschriebenen und angedeuteten Arbeiten von R. Kriesche (1981), C. Ikam (1981), S. & W. Clarke (1971), D. Cort (1973) und *Electron Movers* (1975), die auch formal vergleichbar sind mit den collagierten, vorher aufgenommenen Körpersequenzen in den Mehrmonitoranordnungen von Friederike Pezold, Franziska Megert, Michel Jaffrenou, Fabrizio Plessi und Gary Hill, um nur einige zu nennen. Diese Fragmentierungen sind als formale, medientechnische und auch philosophisch-ästhetische und epistemologische Voraussetzungen und klare Vorboten bevorstehender, digital unterstützter Syntheseanstrengungen zu sehen, wie es bereits z. B. Ed Tannenbaum oder Nancy Burson und andere in den neunziger Jahren gezeigt haben.

Einen (massen-)medienkritischen Hintergrund offenbarte die 1983 realisierte, die Straßenpassanten einbeziehende CC-Videoinstallation „Prime Time“ (vgl. Materialteil/DVD). Die aufwendige, aus 72 CC-Videokameras und 128 Monitoren zusammengesetzte CC-Videoinstallation „Video Matrix“ aus dem gleichen Jahr hingegen brachte Krackes formalen „Ornamentalisierungswillen“ durch Zersetzung und Zusammenfügung analoger Daten in neue, flexible weil aleatorische Konstellationen besonders deutlich zum Ausdruck, durchaus mit dem Ansatz von Nam June Paik vergleichbar, wenn auch erweitert um die „Live“-Komponente, welche in Paiks Multimonitoren-Arrangements grundsätzlich nicht vorhanden war⁶⁷³.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Einer der international erfolgreichsten deutschen Video- und Medienkünstler der achtziger und neunziger Jahre, der sich bereits 1981 in New York niederließ, ist Ingo Günther, der seit seiner Studienzeit an der Düsseldorfer Kunstakademie eine enge Verbindung zu dem dort lehrenden Nam June Paik pflegte.

Geboren wurde Günther 1957 in Westfalen. Bereits als Vierzehnjähriger begann er sich mit der Fotografie zu beschäftigen, laut eines frühen Lebenslaufs des Künstlers „lebte [er] eigentlich seitdem durch die Kamera“. Die zahlreichen Reisen des werdenden Künstlers nach Mittel- und Ostasien und Amerika gaben noch vor dem Beginn seines Studiums der Kulturanthropologie und Ethnologie in Frankfurt sowie Kunst in Kassel die Richtung vor, in die sich sein späterer künstlerischer Ansatz entwickeln sollte. 1978 schrieb sich Günther an der Staatlichen Kunstakademie in Düsseldorf ein und wechselte zwei Jahre später aus einer Malereiklasse (Fritz Schwegler) zur Skulptur- und Videoklasse von Günther Uecker und Nam June Paik. Der Einfluss der beiden letztgenannten Professoren brachte den entscheidenden Einschnitt in Günthers künstlerischer Entwicklung.

Seine erste Videoinstallation mit dem Titel „Reali-TV“ (1980) zeigte noch einen starken ikonoklastischen Fluxus- und Zero-Einfluss seiner Kunstlehrer:

Ein Monitor zeigte das Videoband, auf dem ein Monitor zu sehen war, über dessen Bildschirmdiagonale ein breiter Streifen mit weißer Farbe gemalt wurde. Der Monitor, der das Band zeigte, war ebenfalls mit weißer Farbe bemalt, diesmal aber so, dass genau der gemalte Streifen frei blieb. Ein zweiter, auf gleiche Weise bemalter Monitor/Bildschirm wie der als Videoband beschriebene, zeigte das Videoband gleichen Inhaltes, aufgenommen durch eine CC-Videokamera, die ihr LiveVideobild auf einem dritten, ebenso bemalten Monitor zeigte.⁶⁷⁴

Der mediale und materielle Zirkel zwischen verschiedenen manipulierten Bildträgern und Modi ihrer medialen Darstellung machte in der darauf folgenden CC-Videoinstallation „Novideo Voodoo“ (1980) der direkten Fernsehübertragung und Manipulation entsprechender medialer Forminhalte Platz:

Im abgedunkelten Ausstellungsraum war ein Fernsehgerät auf einem Postament aufgestellt und zeigte das aktuelle Fernsehprogramm. Vor dem Bildschirm, der etwas dunkler eingestellt war als normal, wurde eine Neonröhre diagonal angebracht; das Fernsehprogramm wurde dadurch gestört. In einer zweiten Fassung dieser Arbeit (1982) war vor dem Bildschirm, etwas niedriger angebracht als das Postament, eine CC-Videokamera postiert, die den Bildschirm erfasste. Das LiveBild wurde auf einem zweiten, baugleichen Fernsehgerät gezeigt, das im rechten Winkel zum ersten ebenfalls auf einem Sockel platziert war. An dieser frühen Arbeit kann am deutlichsten der Einfluss von Paik auf den jungen Günther festgemacht werden.

Im gleichen Jahr, in dem er die CC-Videoinstallation „Germany back!“ (1981) konzipierte, realisierte Günther eine wenig bekannte Arbeit mit dem Titel „1981. Closed Circuit Installation für 11 weiße Ratten und 5 TVs“, die unter Anwendung eines unmissverständlichen „Endzeitvokabulars“ die Zeit markierte, in der der junge Künstler sein Vorhaben realisierte, seinen Arbeits- und Lebensmittelpunkt nach New York zu verlagern (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Dort erhielt Günther einen für seine frühe künstlerische Entwicklung nicht unwichtigen und bislang in der Kunstkritik kaum beachteten Impuls durch Al Robbins.⁶⁷⁵ Er manifestierte sich auf formal-funktioneller Ebene durch den Einsatz pendelnder Fernsehmonitore mit dem Ziel einer gemeinsamen raumgreifenden Wirkung der Videobilder und ihrer Träger/Ausgabegeräte.

„Fernsehschleudern II (TV-Hurler)“ (1983) kann als Modellbeispiel genommen werden: Ein Monitor wurde auf einem etwa 2 m hohen Metallständer montiert und darüber ein zweiter Monitor mittels einer Metallstange an der Decke des Raumes so befestigt, dass er hin- und herpendeln konnte. Eine CC-Videokamera filmte den pendelnden Monitor, während ihr Bild auf dem stehenden Monitor zu sehen war.

Auch in der bekannten CC-Videoinstallation „Rotorama“ (1985) wurde ein ähnliches Ensemble mit zwei übereinander postierten Videomonitoren präsentiert.⁶⁷⁶

Im Zusammenhang der erwähnten Frühwerke Ingo Günthers ist es wichtig anzumerken, dass ihre formal-technischen Elemente ihre Gestalt nur durch den bereits vorbereiteten, fruchtbaren Boden der Interessen und Erfahrungen fanden, die der junge Künstler u. a. auf seinen nicht gefahrlosen Reisen Ende der siebziger/Anfang der achtziger Jahre in Lateinamerika gesammelt hatte und in denen die Reise- und Bewegungsproblematik zunächst eine Form einnahm (Videoinstallation „Hi-Tao“ von 1981). Seine frühen Fluxus-Einflüsse, vor allem auch die mit seinen Lehrern geteilte politisch-moralische Radikalität (vgl. Herzogenrath, 1992, S. 74ff) entwickelte Günther insbesondere seit der zweiten Hälfte der achtziger Jahre weiter, als er für sich das eigene Künstlerselbstverständnis neu interpretierte:

„Der Künstler als Informant für die Weltöffentlichkeit, der Künstler als Feldforscher und Politiker, als einer, der sich direkt einmischt, der nicht nur mahnt mit ‚gut gemeinten‘ Plakaten, sondern im Spannungsfeld der realen Politik plötzlich auch als ein solcher verfolgt wird [...] Diese Mischung aus utopisch erscheinenden, radikal gesellschaftsbezogenen Grundgedanken und einem pragmatisch organisierenden und realisierenden Teamgeist zeichnet Ingo Günther als einen Künstler der neuen Generation aus, der die Lehren der Fluxus-Väter-Generation zwar noch als Folie sichtbar werden läßt, diese jedoch auf Grund der Radikalität der Arbeiten mit den neuen medialen Möglichkeiten weiterentwickelt hat“ (ebd., S. 75; 78).

Peter Kolb (geb. 1954) gehörte zur gleichen Generation der Studenten der Düsseldorfer Kunstakademie, die Ende der siebziger/Anfang der achtziger Jahre ihre ersten Videoarbeiten realisierten. Seine „Flipper“-CC-Videoinstallation benutzte zwei CC-Videokameras und zwei Videorekorder, wobei das Monitorbild anhand der Bewegungen der silbernen Kugel des Spielautomaten vom Live- zum aufgenommenen Material umschaltete.

Eine ortsspezifische CC-Videoinstallation mit zeitverzögertem LiveBild baute Kolb in einem Flur und Treppenhaus der Düsseldorfer Kunstakademie auf: Die Vorbeigehenden wurden durch eine CC-Videokamera im unteren Stockwerk aufgenommen und mit 8-sekündiger Zeitverzögerung auf einem Monitor am oberen Treppenende gezeigt, wo außerdem eine weitere, nicht eingeschaltete CC-Videokamera den verwirrenden Eindruck erweckte, das aktuelle Monitorbild stamme von ihr.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Mit Klemens Golf (geb. 1956) führte ein weiterer damaliger Angehöriger der Düsseldorfer Akademie 1980 eine Reihe von CC-Videoperformances unter dem Sammelnamen „Zehn verschiedene Situationen des Alltäglichen“ aus, während Daniel Poensgen (geb. 1958) im Raum 215 der Düsseldorfer Kunstakademie am 08.02.1982 seine erste CC-Videoinstallation realisierte (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Der künstlerische Beitrag des 1957 geborenen Dieter Kiessling ist im Rahmen dieser Historie ein hervorragendes Beispiel für das Innovationspotenzial von CC-Videoinstallationen, die auch in der zweiten Dekade – noch vor dem erneuten „CC-Videoinstallationsboom“ der neunziger Jahre – kontinuierlich und oft jenseits der medienkünstlerischen Hauptströmungen auch in den achtziger und neunziger Jahren konzipiert und realisiert wurden.

Dieter Kiessling studierte Kunst an der Kunstakademie Düsseldorf, Abteilung Münster und hatte sowohl während seiner Studienzeit als auch danach eine gewisse Außenseiterposition im Bezug auf seine Düsseldorfer Kollegen inne, die im Rückblick und hinsichtlich der hohen Arbeitskonzentration des ausgebildeten Bildhauers mit einer konzeptuellen und intermedialen Provenienz durchaus als Vorteil bewertet werden kann.

Im künstlerischen Werk Dieter Kiesslings nehmen die CC-Videoinstallationen einen wichtigen, zahlenmäßig den bedeutendsten Platz ein.

Die erste CC-Videoinstallation Kiesslings, „Raster“ (1982),⁶⁷⁷ setzte sich wie die meisten darauf folgenden aus einem auf das Minimum an Informationen reduzierten materiellen Gefüge zusammen: Die notwendigen und hinreichenden Elemente für eine CC-Videoinstallation bestanden aus einem (in diesem Fall mit einem kontrastreichen und farbträchtigen Bild ausgestatteten 100-Hertz-) Fernseher und einer auf ihn gerichteten, eingeschalteten CC-Videokamera. Wie die materielle Zusammensetzung, so kann auch der formale Aufbau dieser Arbeit als exemplarisch für Kiesslings künstlerische Vorgehensweise geltend gemacht werden: Die Kameraeinstellung fungierte durch die Auswahl des (sehr kleinen) Ausschnittes des Bildschirmausschnittes als wesentlicher Auslöser eines kontrollierten Rückkoppelungsbildes. Die aufnehmende Fläche erscheint formatfüllend und stark vergrößert sichtbar durch ihre wesentlichen Bestandteile, das aus den drei Grundfarben des Fernsehers zusammengesetzte vertikale Raster. Die technisch und materiell determinierte Form der farbigen Monitoroberfläche ist der visuelle Anziehungspunkt der Arbeit, die Schnittstelle, an der sich der „Ruhepunkt“ der ästhetischen Wahrnehmung und der Ausgangspunkt der kognitiven Suche nach dem Prinzip örtlich und zeitlich decken. Sobald die Antwort nach dem Herstellungsprinzip – dem Inhalt der Arbeit – entschlüsselt ist, wird der Beobachter aus seiner „rezeptiven“, ästhetisch-logischen Tätigkeit auf eine semantisch produktive Ebene überführt, auf der eigene Projektionen erlaubt und aus der Sicht des Künstlers auch wünschenswert sind.

Die *fesselnde* Transparenz von „Raster“ – schon diese Formulierung gibt durch die ungewöhnliche Verbindung des kursiv gesetzten „mystischen“ Adjektivs mit einem nichtmystischen Substantiv *par excellence* – die Richtung einer angemessenen Auslegung vor: Formal und technisch konsequent auf die unverzichtbaren Bestandteile reduziert, gibt die erste CC-Videoinstallation Kiesslings vor, wie sich das Resultat einer solchen Vorgehensweise einer *erklärenden* und zugleich nicht trivialen Beschreibung entzieht. Die *fesselnde* Tautologie des

„Rasters“, dieses in sich geschlossenen, quasi beobachterunabhängigen Systems, verdankt ihre Existenz allein der Feineinstellung der Apparatur; es ist jedoch unschwer zu erkennen, dass es sich dabei nicht um ein autopoetisches, selbsterzeugendes System handelt. Systemimmanent allerdings ist die „Feineinstellung“, die vom Betrachter gefordert wird: Semantische, darunter auch medienkritische Potenziale dieser Videoinstallation lassen sich gleichberechtigt mit der ersten Videoinstallation überhaupt, dem „Zen for TV“ (1963) von Nam June Paik vergleichen, wenn auch der Ansatz und die philosophischen Hintergründe unterschiedlich sind. Dieter Daniels sah in der ersten CC-Installation Dieter Kiesslings eine „symbolische Tautologie eines in digitale Punkte aufgelösten Weltbildes, dessen einziger Inhalt in einem großen Feedback besteht“ (Daniels 1994).

Der Weg, den der Künstler bis zu diesem symbolträchtigen Gebilde beschritt, hatte nach des Künstlers eigener Aussage seinen Ursprung in direkter Anschauung. Aus der gleichen Quelle wird dem Beobachter ein kontrollierter Einblick und der Weg zum Verständnis der „feinsten Struktur des Mediums“ (Kiessling; vgl. Kacunko 2001a) ermöglicht. Die Möglichkeiten der Entwicklung eines solchen Ansatzes und damit auch der künstlerischen Potenziale des Mediums werden sich in den folgenden Arbeiten in beeindruckender Weise vollziehen:

„Pendelnder Fernseher“ 1983⁶⁷⁸ ist auch international die bekannteste Videoinstallation Dieter Kiesslings. Auch sie besteht aus einer CC-Videokamera und einem Monitor, also aus dem für eine CC-Videoinstallation erforderlichen minimalen technischen Aufwand. Die Art der Aufstellung der Geräte ist dagegen buchstäblich „auf den Kopf gestellt“: Dies gilt zunächst für die auf einem Stativ stehende Kamera, die um 180 Grad gedreht einen Monitor aufnimmt. Dieser hängt an vier Stahlseilen und stellt nicht nur dadurch eine Umkehrung der üblichen statischen Situation dar; er bewegt sich tatsächlich, von der Kamera aus gesehen, pendelnd nach links und rechts. Einmal seitlich angeschoben, pendelt der Monitor so lange, bis er wieder seine ursprüngliche statische Position erreicht hat. Die letzte Intervention des Künstlers: ein schwarzer, in der Mitte der Mattscheibe aufgeklebter Punkt mit einem Durchmesser von etwa 6 cm.

Wie bei dem „Raster“, so beschreibt auch beim „Pendelnden Fernseher“ der Titel das Programm und den Inhalt der Arbeit. Die dadurch erzielte Wirkung lässt sich wie folgt beschreiben: Der in Bewegung gesetzte Monitor „weicht“ ständig, von der Amplitude der Schwingung abhängig, seinem eigenen genauen Abbild aus, das durch das CC-Verhältnis zwischen der Kamera und ihm hergestellt wird. Der einzige sichtbare „Anhaltspunkt“, der im Blickwinkel des Kameraobjektivs bleibt, ist der in der Mitte des Monitors aufgeklebte Punkt, dessen virtuelle Entsprechung – der dahinter abgebildete Punkt – die scheinbar einzige „feste“ Stellung in Bezug auf den Betrachter annimmt (Kacunko 2001a).

Die CC-Videoinstallation „o. T.“ (1988) (eingeschalteter/ausgeschalteter Fernseher)⁶⁷⁹ kann in ihrer konzeptuellen Klarheit durchaus mit der Fotoinstallation „Continuum“ (1968) und auch mit der CC-Videoinstallation „Exploit“ (1970) von William Anastasi verglichen werden (vgl. Materialteil/DVD). Das Zusammenspiel der realen und virtuellen Abbilder, die den „Zwischenräumen“ und „Zwischenzeiten“ geschenkte Aufmerksamkeit und schließlich das beobachterabhängige „Wandern“ der realen Reflexe auf dem Bildschirm sowie ihre Interpenetration mit den aufgenommenen Reflexen – all dies sind Momente einer intuitiven, übergreifenden Wahrnehmung, die auch in den subtilen Arbeiten aus den neunziger Jahren⁶⁸⁰ ein fester Bestandteil der künstlerischen Auseinandersetzung Dieter Kiesslings bleiben werden.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Kiesslings nächste CC-Videoinstallation „o. T.“ (1988 [Kerze])⁶⁸¹ gehört mit Sicherheit zu den frühen „Highlights“ seiner künstlerischen Auseinandersetzung, und in diesem Fall kann dieser Ausdruck buchstäblich genommen werden: Die Arbeit besteht wie die meisten bisherigen CC-Videoinstallationen des Künstlers aus einem Monitor und einer auf ihn gerichteten Videokamera. Zum ersten Mal wird in diesem Kontext – symptomatisch zurückhaltend – ein zusätzliches Objekt hinzugefügt: eine nicht brennende Kerze. Sie ist in Höhe des Bildschirms etwa 20 cm vor ihm auf dem gleichen breiten Sockel und einem zusätzlichen, speziell gefertigten Kerzensockel aufgestellt.⁶⁸² Seitlich vom Monitor, in einem Abstand von 120 cm, steht die Kamera auf einem Stativ und nimmt die Kerze auf, deren „Abbildung“ auf dem Fernseher erscheint. Die Anführungszeichen sind hier insofern angebracht, als die Installation in einem völlig abgedunkelten Raum aufgebaut wird, und streng gesehen dürfte keine Videoaufnahme möglich sein; nachdem der Verdacht eines auf dem Monitor abgespielten Videobandes ausgeräumt worden ist, beginnt das eigentliche Erlebnis, initiiert durch die Frage nach der „verborgenen“ Lichtquelle, welche die strahlende Helligkeit der abgebildeten Kerze ermöglicht. Sie wird zur Frage nach der Entstehung des Lichts, des Sichtbaren, die bei ihrer „Entschlüsselung“ mit dem Problem der „Entstehung der Zeit“ (Kacunko 2001a) gleichzusetzen ist:

Die in der Videokamera in elektrische Signale umgewandelten Hell-Dunkel-Werte des aufgenommenen Bildes werden zunächst durch die Strahlung des eingeschalteten Fernsehers/Monitors ermöglicht und gleich auf der Monitorfläche sichtbar; dadurch wird die wirkliche Kerze von ihrem Abbild angestrahlt, und schließlich erscheint durch die ununterbrochene Rückkoppelung (bzw. closed-circuit) auf dem Monitor ein etwas unheimliches, weiß-bläulich leuchtendes Bild der nicht angezündeten Kerze (vgl. zur weiteren Interpretation in Kacunko 2001a).

Die hier gegebene „funktionalistische“ Erklärung lässt sich zugleich schwer vor der Frage eines nachdenklichen Beobachters retten: Es ist die Frage nach dem Erstrecht, die sich notwendigerweise stellt, wenn das augenscheinliche Paradoxon der strahlenden „Abbildung“ und des dunklen „Originals“ im (linearen) Medium der Sprache begrifflich gemacht werden soll; streng genommen kann es bei völliger Dunkelheit keine wahrnehmbare Aufnahme und Wiedergabe auf dem Monitor geben, denn das „Original“ muss zunächst ausgeleuchtet sein, um sein Abbild auf dem Monitor reproduzieren zu können. Erst dann könnte das Abbild die Helligkeitswerte akkumulieren und letztendlich deutlich heller als das Original erscheinen. Deshalb ist die Erklärung weniger mystisch und spektakulär als sich im ersten Augenblick vermuten lässt: Die Kerze muss zu Beginn mit einer Lichtquelle angestrahlt werden, damit die Kamera Hell-Dunkel-Werte erkennen kann. Keine metaphysische, „im Wesen des Mediums“ liegende Ursache, keine *causa sui* bringt die Wirkung hervor, sondern der Künstler selbst als „*deus ex machina*“. Zugleich ist Dierk Stemmler zuzustimmen, wenn er feststellt:

„Daß die Initialzündung mittels einer kurz aufleuchtenden Feuerzeugflamme, um der Kamera die Aufnahme zu ermöglichen, das Thema nicht in Frage stellt, ist durch die tatsächliche Wechselwirkung der Kerze und ihres hellen Abbildes als konstante Lichtquellen evident“ (Stemmler in: Kiessling 1989, Anm. 4).

Der in seiner „Kerzeninstallation“ von 1988 sichtbar gewordene Einfluss des immateriellen Mediums auf die materielle Objektwelt und seine dadurch fassbar gewordene projektive Materialität muss als ein wertvoller künstlerischer Beitrag zur Erforschung der Schnittstelle(n)

zwischen dem Medium Video und seiner Umgebung gewertet werden.

In seinen CC-Videoinstallationen der achtziger Jahre ging Dieter Kiessling von der Demonstration gekonnter *circuli vitiosi*, wie sie so oft in den räumlichen Perspektivenverdrehungen demonstriert wurden, einen Schritt weiter und versuchte das Phänomen in seiner zeitlichen Dimension zu erfassen: Indem er – wie in seinem „o. T.“ von 1990 – die „Tautologie“ „entfaltet“, ihr die Richtung vorgibt, zielt er bewusst auf den (linear-)zeitlichen – also *per definitionem* unsichtbaren – Aspekt des Problems ab. Dies ermöglicht ihm auf eine unaufdringliche und zugleich eindringliche Weise, das „Gefühl für die im Verborgenen liegenden Aspekte der Wirklichkeit zu erzeugen“ (Kiessling). Darüber Näheres im nächsten Kapitel.

Ein Streifzug durch den Rest Westeuropas:

Schweiz, Portugal, Großbritannien, Spanien, Dänemark

Minkoff, Olesen, Otth, Vogel, Hahn, Megert, Vieira, Pujol, Jerez, Keane, Sjøborg, „Golden Boys“, Schmidt-Olsen

In der Schweiz setzten zur gleichen Zeit die Videopioniere Gérald Minkoff, Muriel Olesen und Jean Otth ihre Beschäftigung mit den CC-Videoinstallationen fort und brachten die meisten produzierten in der hier behandelten Periode hervor. Das Spiel mit Video-Palindromen und -Anagrammen blieb eines der bevorzugten formal-semiotischen Mittel, die Minkoff einzusetzen pflegte. Drei CC-Videoinstallationsvorschläge für die Art Basel 10 mit dem gemeinsamen Titel „West and East Meeting Places“ (1979) sind charakteristische Beispiele (vgl. Abb. und Materialteil/DVD). Formaltechnisch durchaus vergleichbar mit der im vorigen Kapitel angesprochenen Serie „Vidiotexte“ (1974) Peter Weibels, weisen die „Perspektivischen Texte“ Minkoffs darüber hinaus einen semiotischen Hintergrund bzw. eine „Lust am semiotischen Spiel“ und Lust am Paradoxon auf, worin sie sich insofern vom parallelen analytisch-systemtheoretischen Zugang Weibels unterscheiden. Die zweite formaltechnische Konstante der CC-Videoinstallationen Minkoffs ist der bereits erwähnte Einsatz der Blindenschrift: In „Vidéo? L'arme absolue – larmes absolues“ oder „Mirage– Medium–Meduse“ (1984) wurde wie in vielen anderen Arbeiten das bereits im Titel enthaltene semiotische Wortspiel auf subtile Weise mit einer Mediumkritik verbunden, ohne die Ausdrucksmöglichkeiten des Mediums zu unterdrücken. Die Arbeit war vom Künstler als Hommage an Gianbattista Della Porta und seine „Magia Naturalis“ sowie an Louis Braille, Miterfinder (zusammen mit C. Barbier) der Blindenschrift erklärt.

In einem abgedunkelten, länglich rechteckigen Raum wurden die drei Wörter MEDUSA (Sender), MEDIUM (Vermittler) und MIRAGE (Empfänger) in Braille-Schrift (Blindenschrift) als Lichtinstallationen dargestellt und zueinander in eine Dreiecksbeziehung gebracht. Alle drei Wörter bestehen aus 16 Punkten, die sich jeweils in einem Raster von 6 x 6 Punkten verteilen (sechs Buchstaben und das Grundmodul der Braille-Schrift aus 3 x 2 Punkten pro Buchstabe). Die 16 Punkte des Wortes MEDUSA werden an der einen Längswand mit Lichtquellen geformt, die ihr Licht in die Mitte des Raumes auf den Boden werfen. Dort befinden sich in den Lichtkreisen 16 vergoldete Steine, die das Wort MEDIUM darstellen. Das Wort MIRAGE ist mit 16 Videomonitoren an der den Lichtquellen gegenüberliegenden Längswand dargestellt. Die Monitore sind mit einer CC-Videokamera (anfangs 16 Kameras) verbunden, welche die 16 Steine des Wortes MEDIUM nach Zufallsprinzip aufnimmt. Die 20 Leerräume des Rasters der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Braille-Schrift (von $6 \times 6 = 36$ Möglichkeiten werden 16 genutzt) werden mit 20 Monitoren ausgefüllt, die mit einem VCR-Abspielgerät verbunden sind, welches das Bild eines mit einem weißen Stock agierenden Blinden und dessen schattenartige Verdoppelung zeigt.

In einer Ecke des Raumes befindet sich eine CC-Videoinstallation als Attrappe aus Holz und Pappe an der Wand, die scheinbar die Beschreibung der Installation filmt. In den Attrappen-Bildschirm auf dem Sockel sind die Punkte der Braille-Transkription des Wortes VIDEO? (Sehe ich?) hineingestochen, das ebenfalls 16 Punkte ergibt und damit im Verständnis des Künstlers als Äquivalent der drei Wörter Medusa, Medium und Mirage zu verstehen ist.

Auch in den eigenständigen Arbeiten von Muriel Olesen haben sich in der gleichen Zeit einige charakteristische Elemente herauskristallisiert, wie zum Beispiel das Motiv der Schaukel⁶⁸³, das insbesondere seit der Rokokozeit (z. B. Fragonard) als beliebtes Motiv der damaligen Malerei mit erotisierenden Inhalten verbunden wurde, in der Interpretation der Künstlerin jedoch auch mit der Balance im weitesten Sinn verbunden ist, die sich wiederum auch als Parallele zum medien-spezifischen Einsatz des äußerst „instabilen“ Mediums Video anbietet. Das ebenfalls in der französischen Rokokomalerei spätestens seit der Darstellung von Antoine Watteau besonders beliebt gewordene Motiv der Kythera, der „Insel der Liebenden“, nahm Olesen wiederholt in ihre CC-Video-Arrangements auf. Das „Katze- und Mausspiel“ der realen und Video-Realität prägten darüber hinaus ihre Arbeiten, wie es „Du bon usage de la technologie dans les rapports de force“ (Februar 1977/1980) auf humorvolle Art demonstrierte.

Die CC-Videoinstallation „Cythere“ (1981) zeigt das simple funktionaltechnische Prinzip, auf dem der erwähnte Schaukeleinsatz basierte: In einem hellen Raum wurde eine Schwarz-Weiß-Zeichnung an der Wand (ein Frauengesicht und die Konturen eines Ohres) von einer CC-Videokamera gefilmt, die sich auf einer Schaukel befand. Unter der Kamera stand auf einem Sockel ein Bildschirm, auf den das aufgenommene und je nach der Bewegung der Schaukel sich verändernde Bild übermittelt wurde. Ein ähnliches System wurde in „Je t'aime, je m'en balance“ (1981) (Ich liebe dich, ich schaukele mich) verwendet: In einem eher kleinen abgedunkelten Raum wurden einander eine Negativzeichnung mit der Darstellung eines auf dem Rücken liegenden nackten Mannes, übereinander montierte Spiegel und eine diaprojizierte Darstellung einer auf dem Bauch liegenden nackten Frau gegenübergestellt. Da sich der Diaprojektor auf einer Schaukel befand, konnte dieser durch die Betrachter in Bewegung gesetzt werden, wodurch das Bild der Frau auf den Bildschirm an der gegenüberliegenden Wand gespiegelt wurde, auf dem die Aufnahme des gezeichneten Mannes sichtbar war. Mann und Frau gerieten so zeitweise in eine Koitusposition. Fiel die Projektion der Frau hingegen auf den oberen Spiegel, wurde das Paar getrennt, das Bild der Frau erschien oben an der Decke.

„Je m'aime, je m'en balance“ (1982, vgl. Materialteil/DVD) und einige weitere Arbeiten Olesens, die sich formal-funktionell mit der Balance der Bilder und ihrem Verhältnis zum entsprechend veränderbaren Inhalt beschäftigten, transportierten mit Nachdruck die – durch das wiederholte „je“ in den Titeln unterstrichene – „Subjektivität“, bzw. das vergleichbar labile Verhältnis des Subjektiven und Objektiven in der künstlerischen Fantasie kongruent zu den ebenso labilen Videokonstruktionen und ihren medialen Entsprechungen.

Das Thema der Einschiffung nach Kythera wurde symbolisch durch gruppierte Baumstücke noch einmal aufgegriffen in „A Cythère [Pour Cythère], je l'aime, il m'en balance“ (1983), während „La vidéo, je m'en balance“ (1984) mit acht Schaukeln, auf denen zwei Diaprojektoren,

vier CC-Videokameras und vier Monitore angebracht waren, eine Art „Synthese“ und Höhepunkt dieser Werkgruppe von Muriel Olesen darstellt (vgl. Materialteil/DVD). Zu den genannten Implikationen der eingesetzten Schaukel trat hier auch der Verweis auf Fruchtbarkeitsriten als Vervollständigung eines komplexen Geflechtes von Gleichsetzungen und Gegenüberstellungen zwischen der Künstlerin, ihren Autoportraits, dem Medium, den sich verändernden Bildern und dem Betrachter hinzu (vgl. Herzogenrath/Decker [Hrsg.] 1989, S. 226).

Der anagrammatische Einsatz semiotischer und verbaler Elemente und Blindenschrift durch Minkoff sowie die enigmatische Aufbietung mechanischer und mediumspezifischer, realitätsund identitätsstiftender mythologischer Konstellationen Olesens mündeten in zahlreiche gemeinsame CC-Videoinstallationen, in denen die kunsthistorischen Bezüge oft deutlich zum Ausdruck kamen. Die Interpenetrationen der Zeichensysteme in den veränderbaren Wahrnehmungsumgebungen strukturierten eine Reihe von in Italien ausgeführten Arbeiten (CC-Videoinstallationen und -performances) „O video e divo! IV“ (1980), „O io vedo! Devo io?“ (1982) oder „O video e divo V: Grazia ricevuta“ (1980), die einem größeren gemeinsamen Werkkomplex angehörten.

Bei „O io vedo! Devo io?“ von 1982 handelte es sich um eine Performance-Installation als Hommage an Louis Braille, den Erfinder des Blindenalphabets: In einem dunklen Raum erschien auf der einen Seite das Palindrom, das den Titel der Arbeit in lateinischer Schrift in Großbuchstaben auf einem Schild an der Wand abbildete; vor der Schrifttafel befand sich ein Bildschirm auf dem Boden, ihm gegenüber, ebenso auf dem Boden, das gleiche Palindrom in Blindenschrift aus 31 Punkten – brennenden Kerzen.

Eine CC-Videokamera nahm die Kerzen auf und übermittelte das Bild auf den Bildschirm gegenüber. Von der Seite des Bildschirms wurden indessen Steine auf die Kerzen geworfen, mit dem Ziel, diese umzukippen, zu löschen und die Dunkelheit wiederherzustellen. Zur gleichen, sehr umfangreichen Werkgruppe gehört auch die CC-Videoinstallation „Video – o vide!“ (1986), in der farbige Tücher aufgehängt wurden und durch Perforierung in Blindenschrift das Wort „Video“ (Ich sehe) darstellten. Fünf CC-Videokameras nahmen diese auf und übermittelten sie einzeln an eine Reihe aus fünf Monitoren.

Die 1988 im Kunstmuseum in Solothurn abgehaltene Retrospektive versammelte eine größere Anzahl CC-Videoinstallationen von Minkoff und Olesen, die sich großenteils der videografischen Reinterpretation kunsthistorischer Themen widmeten: Die vielfache, komplexe Codierung und Recodierung durch Blindenschrift, CC-Videointerpretation, semiotische und ikonographische Implikationen war auch dort das wesentliche formalstrukturelle Aufbauprinzip.

„Der Drang zum Wasser, der Drang zur Malerei. Krokodilstränen“ (1987/1988) reinterpretierte die von Olesen 1976/84 realisierte CC-Videoinstallation, in der jetzt „Der wunderbare Fischfang“ von Conrad Witz durch ein Gemälde von F. Hodler ersetzt worden war; weitere Arbeiten verwendeten u. a. Gemälde von Felix Vallotton und Frans Snyders.

Die Appropriation kunsthistorischer Inhalte und Motive (Stillleben, Landschaft) und auch mythologischer Themen (Narziss, Venus etc.) in medienspezifischen Videoarbeiten blieb auch in der hier behandelten Dekade eine der Eigenschaften der Kunst von Jean Otth:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoperformance und das Videoband mit dem Titel „Le portillon de Dürer“ (1977) gehört zu den bekannteren Arbeiten des Schweizer Künstlers. Es ist eine Interpretation des bekannten Stiches von Dürer, in dem das Maler/Modell-Verhältnis als Prozess der wahrheitsgetreuen Abbildung der Realität durch Closed-Circuit-Videoablauf und Spiegel ersetzt wird. Diese Arbeit gehört zu der Werkgruppe, die Otth „vidéo-miroirs“ nannte, und stereometrisch bzw. in ihrer CC-Videoperformance-Form entsprach sie dem hier abgebildeten Schema: Die CC-Videokamera nahm das Spiegelbild eines liegenden Modells auf, das parallel auf zwei Monitoren (mit Hilfe eines Videorekorders) gezeigt wurde:

Der Künstler schaute auf das Bild des Monitors A (als Kontrollmonitor) und zeichnete es auf den Spiegel; Monitor B diente zeitgleich dem Modell als Kontrollmonitor.

Der von Otth hier nicht zum ersten Mal thematisierte voyeuristische Blick und der in Bezug auf Dürers berühmten Druck exponierte „reifying male look“ (Martin Jay, zit. nach Manovich 2001, S. 105) stellt sich jedoch in seiner Videointerpretation als ein potenzieller Auflösungs- und Angleichungsprozess dar, auch ohne die übliche „emanzipierende“ Strategie des Rollentausches, der „Besetzung“ der Kamera durch das ehemalige Modell. In seinem Buch „Formen der Wahrnehmung“ betrachtete Marshall McLuhan das hier behandelte Dürer-Bild mit Recht als eine „etwas bizarre Vorwegnahme der Kopfklemmen von Daguerre“. Dies ist die Art von

„„eindimensionalem“ Blick [...] er besteht grundsätzlich [aus dem] Angleichungsvorgang von äußerer und innerer Repräsentation“ (Baltes [u. a., Hrsg.] 1997, S. 189).

Eine ähnlich subtile CC-Videoperformance aus der Videospiegel-Reihe mit dem Titel „Regard sur l'aube et crépuscule d'un bleu“ führte Otth auf der Biennale von Venedig 1978 aus (die Visualisierung von Beobachtungen unterschiedlicher Lichtfärbungen am Morgen und am Abend eines Tages im Sommer 1977; vgl. Materialteil/DVD).

In seiner Ausstellung „Jean Otth – Travaux vidéo“ im Centre d'art contemporaine in Genf 1980 zeigte Otth die CC-Videoinstallation „Les Augures“ (1979/80)⁶⁸⁴ (vgl. Abb./DVD), welche zunächst eine frappierende Ähnlichkeit mit der zeitgleich ausgestellten ersten Videoinstallation von Ingo Günther mit dem Titel „Reali-TV“ (1980) aufwies.

Vier Schwarz-Weiß-Fernseher waren an den vier Seiten eines Raumes um ein rechteckiges Lichtfeld angeordnet, das von einem Theaterscheinwerfer von der Seite in die Mitte des Raumes auf den Boden projiziert wurde. Das Lichtfeld hatte als maximale Größe 2 x 3 m und wurde vom Künstler „Templum“ genannt. In der diagonalen Verlängerung des Templums nahm eine Schwarz-Weiß-CC-Videokamera aus zwei Meter Höhe einen rechteckigen Ausschnitt daraus auf. Die Videokamera übertrug das aufgenommene Bild an vier Schwarz-Weiß-Fernseher. Zwei Bildschirme waren mit schwarzem Klebeband versehen. Auf dem Fernseher links von der Kamera (unter dem Scheinwerfer) kaschierte eine schmale schwarze Diagonale einen Teil des Bildes, der Bildschirm rechts von der Kamera war hingegen fast gänzlich abgeklebt, bloß eine genauso schmale, aber spiegelverkehrte Diagonale ließ das Licht in der Mitte durch. Sobald der Betrachter das aufgenommene Lichtfeld betrat, folgten Veränderungen auf den Fernsehbildschirmen.

Die Gesamtarbeit beinhaltete auch ein Videoband (1979/80), und sie wurde im Jahr 2002 in zwei Installationen mit dem Titel „Les nouvelles Augures“ mit Manipulationen von Vogel

und Flugzeugaufnahmen wieder aufgenommen. Die in seinem „vidéo – miroirs“-Zyklus behandelte Problematik der an Derridas „parergon“ erinnernden „beweglichen Rahmen“ fand in „Les Augures“ wohl ihren konzentriertesten Ausdruck. Die Arbeit steht in dieser Hinsicht in struktureller Verbindung mit Otths frühesten „TV-perturbations“ (vgl. das vorige Kapitel) und stellt in gewisser Weise ihre interaktive, „aus dem Mediuminneren“ nach außen gekehrte Raumentsprechung dar.⁶⁸⁵

Im gleichen Jahr, in dem er „Les Augures“ realisierte, kehrte Jean Otth zur Malerei zurück, danach begann er ab 1985 parallel künstlerisch mit dem Computer zu experimentieren, 1990 mit infographischen Projektionen, bevor er 1995 die Arbeit mit Video wieder aufnahm. Die bereits in „Les Augures“ exponierte Vermeintlichkeit von Tautologien nahm Otth zehn Jahre später in der nicht öffentlich ausgestellten CC-Videoinstallation „Narcisse“ (1990) wieder auf: Aus der Faszination des Künstlers durch Bilder, die durch Reflexionen auf dem Bildschirm eines ausgeschalteten Fernsehers entstanden (vgl. oben Anastasi, Kiessling u. a.), bestand diese Arbeit aus einer „narzisstischen“ CC-Videokamera, die vor einem ausgeschalteten Bildschirm die Spiegelung ihres eigenen Abbildes auf der Mattscheibe aufnahm und das Bild auf einem zweiten Bildschirm wiedergab. Zehn weitere Jahre später, in „Tautologies – Les paysages“ (2000/2001/2002) nahm Otth das Problem verschiedener Ausdrucksmodalitäten derselben Sache erneut auf, demonstrierte – vor allem durch die Abdeckung des „Objektes“ und seiner „Abbildung“ – das enge Aufeinanderbezogensein von Repräsentation und Präsentation, die Virtualität der Realität, wie er es in prozesshafter Form in seinen „Videospiegel“-Arbeiten bereits in den siebziger Jahren getan hatte.

Hannes Vogel (geb. 1938) gründete 1979 zusammen mit Minkoff und Olesen die Gruppe „Videomixmedia“, und insbesondere in dieser Zeitperiode, Anfang der achtziger Jahre, realisierte der Schweizer Künstler eine Reihe von CC-Videoinstallationen, die sich mit dem Realitätscharakter der Videoabbildung in ihrem Verhältnis zum Abgebildeten beschäftigten. Der Titel seiner CC-Videoinstallation von 1979, „Vom Fernsehen und der Illusion, daß ein Wegzeichen auch schon ein Weg sei“, beschreibt die medienkritische Attitüde, wie sie bereits u. a. am Beispiel von Richard Kriesche oder auch Marcel Odenbach und anderen zu beobachten war. Die entsprechende Einbeziehung der Videorückkopplung konnte im vorigen Kapitel bei dem polnischen Künstler Wojciech Bruszewski beobachtet werden. Die Häufigkeit des Rückkoppelungsansatzes in den Installationen Hannes Vogels machte dieses Mittel zu einem der formaltechnischen „Markenzeichen“ des Schweizer Künstlers.

Videoinstallationsbeispiele wie „Fernsehbilder sind wie Sofortbilder: Bild + Abbild“, „Vom Fernsehen und der Illusion, weiter zu sehen“ (beide 1980) oder auch „Sieht das Fernsehen, was ich sehe, oder sehe ich, was das Fernsehen sieht?“, „Video-Passage“ (beide 1981) und zahlreiche weitere zeigen auch die Nähe zum Künstlerpaar Minkoff/Olesen und insbesondere zu Minkoff auf, die auch durch die gemeinsame Arbeit von Vogel und seinen beiden Kollegen innerhalb der zeitweiligen gemeinsamen Kunstgruppe nachzuweisen ist.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Alexander Hahn (geb. 1954) ist ein Vertreter der mittleren Generation der Schweizer Medienkünstler, der seine künstlerische Entwicklung auch in einem intensiven Austausch mit seiner zweiten Heimat New York erlebt hat. Noch während seiner Studienzeit an der Kunstgewerbeschule in Zürich begann Hahn sich mit „alchemistischen“, zeitgebundenen Prozessen und Übergangszuständen zu beschäftigen. Seine künstlerischen Interessen manifestierte Hahn zunächst durch Performances, um ab 1976 seine inhaltlichen und vor allem auch medialen Interessen um das Medium Video zu erweitern. Seit einer Teilnahme am Independent Study Program des Whitney-Museums in New York 1981 lebte und arbeitete der Schweizer Künstler bis in die neunziger Jahre in der amerikanischen Kunstmetropole. Bereits 1982 kaufte er seinen ersten Computer (Texas Instrument TI 99 4A) (Fischer 1989; Hahn 2001) und begann sich intensiv mit den Möglichkeiten der Computergrafik und der ihr innewohnenden Simulationstechniken zu beschäftigen. Seine „Künstler-Software“ setzte Hahn in seinem Video „Dialog mit einem artifiziellen Intelligenz-Programm“ (1982) und in den Objekten der Serie „Cyborgs and other New Machines“ ein, die er 1983 in der New Yorker Galerie White Columns ausstellte (ebd.).

Die Atmosphäre seiner Videobänder der ersten Hälfte der achtziger Jahre ist oft mit den surrealen Stadtlandschaften des italienischen Malers des „magischen Realismus“, Giorgio de Chirico, verglichen worden (Perucchi 1987, S. 76). Die realen, jedoch rätselhaften und düsteren Motive (Dächerlandschaften von New York), vofabrizierten Videorollen von Fernsehanstalten (Katastrophenaufnahmen) und Computersequenzen sowie Science-Fiction-Elemente wiesen von Anfang an mit ihrer Polyvalenz auf die ihnen zugrunde liegende Treibkraft, die „Traumarbeit“ des Künstlers hin: Die Aufhebung der Trennung zwischen der bewussten und un(ter)bewussten Realität wurde zu Hahns künstlerischer Methode, die sich theoretisch auch auf die Bereiche der mittelalterlichen Diabologie, der neuzeitlichen Katoptrik (Athanasius Kircher, S. J. [1602–1680]), der modernen Semiotik bis hin zu den postindustriellen Visionen (James Graham Ballard) erweitert hat.

Das CC-Videoinstallationskonzept „Viewers of Optics“ von 1987 setzte sich aus sieben T-förmig angeordneten Monitoren zusammen: Vier Monitore sollten in einer Reihe mit dem Bildschirm nach oben auf dem Boden liegen, drei weitere im rechten Winkel dazu an der Decke hängen, mit senkrechten Bildschirmen. Über den liegenden Monitoren sollten vier Autofocus-Videokameras mit Richtmikrofonen mittels Schwenkköpfen an der Decke aufgehängt und nach unten ausgerichtet werden, so dass sie während des Schwenkvorgangs u. a. den Bildschirm des jeweils unter ihnen liegenden Monitors erfassen. Der erste liegende Monitor sollte ein Videostück namens „Viewers of Optics“ zeigen, mit einer zerstörten Landschaft und einer Stimme auf dem Off, die eine poetisch gefasste Schilderung einer Katastrophe und deren Folgen liefert.⁶⁸⁶

Die erste CC-Videokamera leitete die entsprechenden Bilder und Töne an den zweiten Monitor weiter, die dort in gleicher Weise von der zweiten, schneller pendelnden CC-Videokamera erfasst wurden. Beim dritten und vierten Monitor wiederholte sich dieser Vorgang mit je nochmals erhöhter Geschwindigkeit, so dass die vierte Kamera Ton und Bild nur noch stark fragmentiert aufnahm, bevor sie ihr Signal an die beiden äußeren der hängenden Monitore weiterleitete. Der mittlere hängende Monitor zeigte ein einstündiges, vorproduziertes Endlosband, das von einem mysteriösen Mord handelt (eine Version dieser Arbeit konzipierte Hahn unter dem Titel „Viewers of Dark Optics“ [1988]; vgl. Materialteil/DVD).

Aus dem gleichen Jahr (1987) stammt ein CC-Videoinstallationskonzept mit dem Titel „Aviation Memories“, das von Hahn auch als „proposal tape“ bzw. „virtual installation“ in Form eines Videobandes dokumentiert wurde. Als erste Version dieser Arbeit war eine CC-Videoinstallation mit sieben Monitoren und drei CC-Videokameras geplant. In drei Raumecken sollte jeweils ein 5-Zoll-Schwarz-Weiß-Monitor mit dem Bildschirm zur Raummitte aufgehängt werden, je eine Überwachungskamera auf einem Ministativ davor postiert und auf den Monitor gerichtet. Auf den Monitoren sollte vorher aufgenommenes Videomaterial laufen⁶⁸⁷, während in den jeweiligen Raumecken als Hintergrund Reproduktionen einer perspektivischen Renaissancezeichnung angebracht werden sollten. Drei von vier in der Mitte des abgedunkelten Raumes auf dem Boden liegende 20-Zoll-Video Monitoren würden die aktuellen Eckzonenaufnahmen zeigen, während der vierte Ausschnitte von Ersteren zeigen sollte.

Die beiden erwähnten Installationen/Vorschläge handeln formal gesehen von der Multiplizierung und Verzerrung des „Ausgangsmaterials“, der Realität, die im Prozess ihrer Medialisierung ihre „Substanz“, gestützt nur noch durch unzuverlässige Erinnerungs- oder Ahnungsfragmente, zu verlieren scheint. Man kann in dieser Hinsicht von einer videospezifischen Interpretation einer postmodernen „Amnesie“ sprechen, die sich sowohl aus einem vormodernen Interesse als auch aus einer postmodern begründbaren Subjektivität des Künstlers legitimiert. Die raumgreifend organisierten, fragmentierten Erinnerungen und Zukunftsvisionen befinden sich so gesehen in einem anhaltenden und unauflösbaren Feedback-Loop des in sich zerfallenden Hier und Jetzt.

Franziska Megert (geb. 1950) gehört zusammen mit Lukas Rahm (geb. 1956) zur ersten „Videogeneration“ Schweizer Künstler, die an der Düsseldorfer Kunstakademie ausgebildet wurden. Die Gegenüberstellung von realen und medialen Realitätsebenen und die medial bedingte Fragmentierung des Körpers (Videoinstallation „Das Spiel mit dem Feuer“) sowie die sonstigen „Überlegungen zur Darstellbarkeit des Wirklichkeit“ (Schwarzbauer 1984, S. 23) standen seit dem Ende der siebziger Jahre im Mittelpunkt der Videoexperimente von Franziska Megert. Die bekanntesten Beispiele sind ihre Videobänder „Sweet Dressing“ (1983) und auch „Plus Minus, Aufhebung“ (1982), in denen die Künstlerin – charakteristisch für die damalige Videoproduktion an der Düsseldorfer Akademie – einen extensiven Gebrauch von der Keying-Technik machte.

Die Spaltung des medial Dargestellten applizierte Megert in ihrer CC-Videoinstallation „Sprachlos Glücklich?/Worldless Happyness?“ (1985) parallel auf LiveVideo- und Fernsehbilder. Die erste Variante sah zwei Betrachter vor, die physisch voneinander getrennt die Möglichkeit erhielten, zwischen dem Anschauen des aktuellen TV-Programms und der LiveVideokommunikation mit seinem Pendant zu wählen. Während jeweils auf einem kleinen Monitor das Fernsehprogramm lief, wurden die Bilder der beiden CC-Videokameras über einen Videomischer jeweils auf einem großen Monitor zusammengefügt und als „Split Screen“ gezeigt, so dass die beiden Besucher einander gegenüberstehend erschienen (vgl. Abb./DVD). Eine zweite Version sah mehrere Betrachter vor.

Vom 26.08.1989 datiert ein CC-Fernsehprojekt mit dem Titel „Bern Gegenwart“, das Franziska Megert im Rahmen der Veranstaltungsreihe „Bern 800“ konzipierte, aber letztlich nicht

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

realisierte. Das Konzept sollte einen historischen Platz in der Stadt Bern unter Videobeobachtung stellen und den Fernsehzuschauern ermöglichen, ihr Fernsehprogramm als tägliches „Geschichtsangebot“ für eine bestimmte Zeit alternativ zu der (nicht aufgenommenen) „Gegenwart“ ihrer Stadt zu beobachten. Die in ihren Videobändern demonstrierte Überlagerung von räumlichen Dimensionen wurde mit diesem Projekt – das seine Pendant in Arbeiten von Jacques Lizène, Dan Graham und Dara Birnbaum aus den siebziger und achtziger Jahren hat – um eine zeitliche Dimension erweitert („Verwischung der zeitlichen Dimensionen durch die neuen Medien“, Megert).

In der hier behandelnden Dekade bestimmte die anhaltende Präsenz von Fabrizio Plessi und der Kunstgruppe „Studio Azzurro“ (seit 1982) aus Milano die internationale Rezeption der videobasierten Installationskunst aus Italien. Während Plessi keine (mir bekannten) individuellen CC-Videoinstallationen ausgeführt hatte, realisierte „Studio Azzurro“ (Mitglieder: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi [alle geb. 1949] und Stefano Roveda [geb. 1959]) seit 1985 eine Reihe von Videoarbeiten – (CC-)Videoperformances, Installationen und vor allem „Videotheater“-Stücke – die sich der LiveVideoÜbertragungstechnologie bedienten (vgl. „Studio Azzurro“ URL und Materialteil/DVD).

Die erste CC-Videoinstallation in Portugal wurde zum Anlass der historischen, von Ernesto Sousa (1921–1988) im März 1977 organisierten Ausstellung „Alternativa Zero – Tendências Polémicas da Arte Portuguesa Contemporânea“ realisiert. Drei Jahre nach der Revolution vom 25.04.1974 und dem militärischen Putsch gegen die über vier Jahrzehnte andauernde Diktatur war es das erste Großprojekt für die zeitgenössische Kunst, das erstmals auch die Medien Fotografie, Film und Video im Kontext der bildenden Kunst in diesen Dimensionen vorstellte. Sousa stand unter starkem Einfluss der zeitgenössischen konzeptuellen Kunst und von Persönlichkeiten wie Joseph Beuys oder Harald Szeemann und seiner *documenta 5* in Kassel 1972, als er 46 portugiesische Künstler – „operadores estéticos“⁶⁸⁸ – versammelte und in der Galeria Nacional de Arte Moderna de Belém ausstellte. Zu den organisierten Events gehörte auch ein CC-Video-Environment von João Vieira (geb. 1934), das aus dem fast leeren Ausstellungsraum bestand, der mit Hilfe einer dort installierten CC-Videokamera von der Straße über einen Fernsehmonitor angesehen werden konnte. Vieira gehört zusammen mit José Escada zu den bedeutendsten portugiesischen Künstlern der sechziger und siebziger Jahre. Nach seinen künstlerischen Anfängen in der Malerei und wichtigen Impulsen aus Paris in den fünfziger und sechziger Jahren begann er auch mit Plexiglas und anderen Kunststoffen zu arbeiten, und führte neben der Szenographie bereits seit 1970 Performances aus.

In Spanien nahm seit der zweiten Hälfte der siebziger Jahre der internationale Austausch und die Zusammenarbeit zwischen spanischen Künstlern, Kritikern und auch Institutionen in Ge-

stalt von Videoausstellungen, Programmen und Konferenzen allmählich zu. Dies führte in den achtziger Jahren zu den Ausstellungsveranstaltungen und Festivalgründungen, die insgesamt zum Aufbau einer Infrastruktur beigetragen haben, von der auch die spanischen Künstler der jüngeren Generation profitierten. Insbesondere die katalanischen und baskischen Metropolen wie Barcelona und San Sebastian trugen dazu bei: Das Col·legi d'arquitectes de Catalunya in Barcelona organisierte seit 1978 Videoausstellungen und Konferenzen mit hochkarätiger internationaler Besetzung⁶⁸⁹; 1980 veranstaltete die gleiche Institution die Ausstellung „VÍdeo, El temps i l'espai; Sèries Informatives 2“⁶⁹⁰ mit Arbeiten von u. a. Juan Downey, Dan Graham, Wolf Kahlen, Shigeko Kubota und Antoni Muntadas. Die Grundsatzfrage des Ausstellungskatalogs

“If we can consider that video forms part of the ‘culture of the instant’, when talking in terms of time, can video be taken into account when conceiving the cultural relations with environment and space, when talking in terms of space?”

brachte darüber hinaus interessante theoretische Beiträge von Künstlern hervor, während Eugeni Bonet dazu den Text mit dem Titel schrieb „Closed-Circuit Installations, Video Objects or Video Sculptures, Video Environments, Multi-Channel Installations, Video Performances ...“.

1982 fand zum ersten Mal das „San Sebastián Video Festival“ statt, das erste Videofestival Spaniens.

Zwei Jahre später organisierte der Circulo de Bellas Artes in Madrid das erste „National Video Festival“, das als „Ausgangspunkt für eine neue Ära in der Geschichte des spanischen Videos“ angesehen wurde (vgl. New Media-Arts-URL) und neben den internationalen Gästen u. a. eine CC-Videoinstallation von Carles Pujol („Alicia“) sowie die erste CC-Videoinstallation von Concha Jerez vorstellte. Das renommierte Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia in Madrid veranstaltete 1988 die Ausstellung „La Imagen Sublime: Video de creación en España 1970–1987“, begleitet von einer wichtigen Publikation zum Thema (vgl. Lit.).

Der 1947 geborene Carles Pujol gehört zusammen mit Antoni Muntadas, Antonio Miralda, Francesc Torres und Eugenia Balcells zu den ersten und prominentesten katalanischen Künstlern, die in den siebziger Jahren mit Video zu arbeiten begannen. Seinem ursprünglichen Medium der Malerei blieb Pujol jedoch im Unterschied zu den genannten Künstlern treu. Nach seiner künstlerischen Ausbildung in Barcelona und Madrid (bis 1970) begann Pujol, in seiner Arbeit systematisch die schwarze Farbe zu verwenden, eine weitere Konstante in seinem Video-Œuvre. Die auch in seinem Video-Œuvre eine weitere Konstante darstellen wird. Als Mitglieder des „Collectiu G“, einer Künstlergruppe, die sich um die Galerie „G“ in Barcelona versammelte, begann Carles Pujol, sich intensiver mit dem Verhältnis zwischen dem gemalten und dem realen Raum zu beschäftigen (Camps 1991, S. 131). Mit seiner Installation „Platja '75“ (30.09.1975, Vilassar de Mar) wagte der katalanische Künstler eine dreidimensionale „Übersetzung“ seiner entsprechenden Beobachtungen und Überlegungen, die er später folgendermaßen beschrieb:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“In 1975, when I ‘translated’ the pictorial effects from a canvas to an entirely three-dimensional Space – the actual surface or sand of a beach – I realized that my experiences of the thing explained were at once both richer and much more defined” (Pujol (1984), S. 37, zit. nach Giannetti (Hrsg.) 2000, S. 42).

Im gleichen Jahr begann Pujol mit Video zu arbeiten und fasste seine Gründe dafür wie folgt zusammen:

“video presented itself to me as something that was extremely useful when it came to closing the cycle of space and time; it’s quite clear that video has a place in this second concept as a direct phenomenon of the medium’s innumerable subtleties: broadcast, spontaneity, movement, light, sound, etc.” (ebd.).

Der mediale Einschnitt ging also Hand in Hand mit der Kontinuität der Kunst von Carles Pujol, der sich mit seinen „neokonstruktivistischen“ Videoinstallationen in die Reihe der bereits vorgestellten, internationalen Künstler wie Peter Weibel, Buky Schwartz, Gérald Minkoff oder Nan Hoover stellte.⁶⁹¹

Die geometrisierenden „Raumzeichnungen“ und -konstruktionen mit ineinander greifenden realen und medialen Elementen können bereits in der ersten CC-Videoinstallation Pujols, „T“ von 1981, festgestellt werden. Eine auf schwarze, sich kreuzende Linien an der Wand gerichtete CC-Videokamera, die daran angeschlossenen Monitore und die ebenso schwarz gefärbte Konstruktion aus Metallröhren wurden auch in den kommenden Arbeiten oft zu wesentlichen Bestandteilen von Pujols hybriden Räumen, wie z. B. „Islamey“ (1983/84): Frei in dem hellen Raum hängt ein rechteckiger, schwarz gefärbter Rahmen, in dessen Mitte eine weiße, rektangulär geformte Holzplatte aufgerichtet steht. Der durch die Platte verdeckte Teil des Rahmens ist durch zwei auf dem Holz aufgemalte Linien ersetzt. Eine CC-Videokamera nimmt das Arrangement auf und überträgt es auf zwei Monitore, wo der planimetrisch und stereometrisch im Raum konstruierte Rahmen in seiner medialen, zweidimensionalen Version ungeteilt, „konsistent“ erscheint.

Eine elegante Lösung demonstrierte Pujol in der CC-Videoinstallation „Alícia!“ (1984), in der das für den spanischen Künstler wichtige ikonographische Grundelement des Rahmens – in diesem Fall die Tür – die zentrale Rolle spielte. Die Beleuchtung gehört ebenfalls zu den entscheidenden Mitteln, die Pujol in seinen „leeren“ und als solche um so „sensibleren“ Räumen einsetzt, wie z. B. in den CC-Videoinstallationen „VBuit“ (1985) oder „Recitativ“ (1985) mit einem „expressiven“, Low-Key-Lichteinsatz (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Der regelmäßige Einsatz von Spiegeln⁶⁹² als eine weitere Konstante in der Kunst von Carles Pujol bekam in der „Meninas“-Installationsgruppe 1985/86 eine zentrale Stellung:

Das Gesamtensemble der Installation „Meninas 2“ von 1986 kann als eine real-räumlich „entfaltete“ Situation von Diego Velázquez’ Gemälde von 1656 angesehen werden, in welcher der etwas überproportionierte Spiegel den visuellen Mittelpunkt darstellt (Kacunko 2001b). Die Spiegelreflexion an der Schlusswand ist der Ort, zu dem die an die Seitenwände gemalten Winkel und LiveMonitorenbilder sowie ihre Träger konvergieren und ein virtuelles Ganzes ergeben. In der Gesamtsituation ist der Ort der Videokamera besonders bezeichnend: Sie nimmt räumlich die Stelle des Künstlers Velázquez in „Las Meninas“ ein und erfasst wie der spanische Hofkünstler die Gesamtsituation, den realen Raum, indirekt, via Spiegel. Der Betrachter wird

tatsächlich zum Bestandteil des Systems, in der Lage, das nicht mehr eingefrorene Spiegelabbild (als Teil des Tafelbildes bei Velázquez) zu beobachten, und zwar sowohl direkt als auch mit Hilfe des „elektronischen Spiegels“ auf zwei Monitoren. Die virtuelle rhomboide Zeichnung auf dem Spiegel „zieht“ den Betrachter in ihr zweidimensionales „Raster“ mit ein und suggeriert zugleich eine dreidimensionale Grundzeichnung des Raumes von „Meninas“, an deren Enden jeweils ein Spiegel zu erwarten ist. Während der reale Spiegel den gemalten Spiegel an der Schlusswand ersetzte, trat an die Stelle des realen Spiegels (als Hilfsmittel des Malers und später als Bestandteil der „Meninas“-Installation in den königlichen Gemächern induziert) der „hyperreale“, rückkopplungsbasierte „Spiegel“, bestehend aus einer CC-Videokamera und vier Monitoren. Der Betrachter wird zum Bestandteil eines hybriden, realen wie virtuellen (und zusätzlich auch metaphorischen) Systems, in dem die Übertragung der konkreten „Motive“ und „Inhalte“ aus dem Gemälde Velázquez' für die „Entschlüsselung der Botschaft“ obsolet geworden sind. Mit Worten von E. Bonet

“Pujol's 'Meninas', of course, are totally non-figurative, but it is a highly suggestive work and I would even say one of the most 'complete' of Pujol's career, as well as one of the few he has repeated more than once, and, deservedly, the best known internationally [...] In 'Meninas', Pujol, to use his own words, deals with 'the space in Velázquez's picture', in this way emphasizing his approach to the work, which is not iconic but in terms of significant or formal composition, for want of a better explanation” (Bonet 1991, S. 138).

Wie von E. Bonet gemerkt, gehören die eckigen, auf die Wände gemalten linearen Formen, Bild- und Türrahmen, Spiegel sowie das CC-Verhältnis zwischen der Videokamera und dem Monitor zu den Bestandteilen, aus denen die meisten Videoinstallationen von Carles Pujol zusammengesetzt sind. Während Juan Downey in seinem Pendant von 1974 das Theatralische, das Schauspiel und die „Repräsentation“ (der ursprüngliche Titel seiner „Meninas“-Installation und -Performance) in den Vordergrund stellte und Katsuhiko Yamaguchi gleichzeitig den „Beobachter der zweiten Ordnung“ unter die Lupe nahm, gelang es Pujol in der beschriebenen Installation, die medienspezifische Fragestellung zur Videotechnik und zur Tafelmalerei zeitgleich über die Darbietung ihrer „abstrakten“ raumgreifenden Potenziale zu formulieren.

Pujol, der sich auch verbal zur „nutzlosen Perspektive“ äußerte, drückte die Verbindungsstellen dieser beiden Medien durch die Beschreibung der Eckpunkte seiner eigenen künstlerischen Entwicklung aus:

“I'm a painter. I wanted to transfer my painting to a threedimensional space; I felt uncomfortable in the traditional two-dimensional space. Canvases hanging on the wall [...] it's a cliché. What if I hang them in space? What if I take them off the stretcher [...]? [...] I was more interested in the physical appearance of the picture in space than in what it represented” (Pujol in: Camps 1991, S. 128/129).

Eugeni Bonet, der Pujol auch einen „Neo-Suprematist“ nannte⁶⁹³, bezeichnete seinen charakteristischen (CC-)Videoinstallationseinsatz unter Bezug auf Willi Baumeister und seinen illusorischen mechanischen Entwurf „Meccano“ 1921 mit dem Ausdruck „constructivist meccano“ und betonte den „nicht-repräsentierenden“ Charakter der Kunst Pujols (Bonet 1991,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

S. 135/6), was wiederum Carles Hac Mor (geb. 1940) dazu veranlasste, einen philosophischen Nihilismus dahinter zu vermuten:

„Alles in allem ist das Werk von Carles Pujol die Metonymie einer großen Metapher des Nichts, und jedes ihrer Teile sind Metonymien dieser großen Metonymie, Parzellen des Nichts“ (Hac Mor 1992, S. 34).

Concha Jerez (geb. 1941) wurde international bekannt durch ihre Videoinstallationen zur Überwachungsproblematik, die sie in den neunziger Jahren, oft zusammen mit José Iges, realisierte. Bereits ihre erste, zum Anlass des ersten Video Festivals in Madrid 1984⁶⁹⁴ realisierte CC-Videoinstallation repräsentierte eine beklemmende Vision, die im Zusammenhang mit der medien- und gesellschaftskritischen Attitüde der spanischen Künstlerin entstand: Mit „Do You Go Up, Climb Up, Go Down the Stairway or?“ inszenierte Jerez eine metaphorische wie faktische „Aufstiegssituation“, in der der schützende Blick der Hl. Maria durch eine CC-Videokamera auf ihrer rechten Schulter ersetzt wurde und auf diese Weise nicht zuletzt den Zusammenstoß der Tradition mit der gegenwärtigen technologischen Konditionierung thematisierte (vgl. Abb. und Materialteil/DVD). Der Zusammenstoß der Ideologien blieb spätestens seitdem ständig im Aufmerksamkeitsfokus, als Zielscheibe der künstlerischen Interventionen von Concha Jerez. Die Künstlerin umschrieb es mit dem Begriff „Interference“:

“If the concept of Intervention in my work is seen to be more linked to formal relationship with the space in which I develop my In Situ works, then in the Interference there is a clearly ideological characteristic which is felt in the narrative which integrates my works. It is an ideological characteristic which logically originates from the actual reality of the world which dominates injustice, war and destruction. A word which, in my opinion, the artist must interfere with” (Jerez 1996, S. 17, zit. nach Flórez 1998, Anm. 10, S. 184).

In Großbritannien setzten die Teilnehmer der auf Initiative von David Hall⁶⁹⁵ veranstalteten Serpentine-Show von 1975 im darauf folgenden Jahr ein wichtiges Zeichen der Kontinuität mit der Gründung von London Electronic Arts (LVA; seit 1994: LEA.). Videobänder, Video-performances und Videoinstallationen gehörten zu den künstlerischen Praktiken, die im ersten Katalog von 1978 aufgeführt waren (vgl. Knight [Hrsg.] 1996, S. 219).

1977 wurden auf der documenta 6 in Kassel zwei Videobänder von D. Hall gezeigt, so auch im September desselben Jahres die Videoinstallationen von T. Krikorian, S. Marshall und S. Partridge im Musee d'Art Moderne in Paris.

Ein wichtiges Datum im Ausstellungskalender Großbritanniens markiert die im Mai 1978 von Stephen Partridge organisierte internationale Ausstellung „Video Art '78“ in der Herbert

Art Gallery and Museum in Coventry mit Videoinstallationen, -bändern und -performances von zahlreichen britischen und internationalen Künstlern.⁶⁹⁶ Im vorigen Kapitel wurden einige Statements von David Hall aus dem dazugehörigen Katalog zitiert, deren Fazit den herausragenden Stellenwert von CC-Videoinstallationen betonte – ein Fazit, das in den kommenden Jahren durch die narrativ orientierten Videoautoren zunehmend an Beachtung verlor.

Vom Oktober bis Dezember 1980 fand im Institut für zeitgenössische Kunst in London und in der Arnolfini Gallery in Bristol die von Catherine Elwes organisierte bedeutsame Ausstellung „About Time: Video, Performance and Installation by Women Artists“ statt, die erste Manifestation dieser Art in Großbritannien, die an ihre frühen Vorgänger in den USA anknüpfte und Werke von Susan Hiller, Catherine Elwes, Rose Finn Kelcey, Rose Garrard, Roberta Graham, Tina Keane, Alex Meigh, Marceline Mori und Jane Rigby präsentierte. Ein Besuch von Dara Birnbaum in Großbritannien 1982 und die Präsentation ihrer neuen Videobänder mit Anwendung der „staccato“-Schnitttechnik übten einen gewichtigen Einfluss auf eine ganze Generation britischer Video-Autoren aus, die Vertreter des sich stark verbreiteten sog. „Scratch Video“ (Knight [Hrsg.] 1996, S. 361), und kennzeichnete zugleich auch einen Rückgang der CC-Videoinstallationen, der übrigens im Laufe der achtziger Jahre auch auf dem europäischen Kontinent festzustellen war.

In einem späteren Rückblick stellten sowohl Sean Cubitt als auch Julia Knight hinsichtlich der Entwicklung narrativer Tendenzen eine Abwertung der medienspezifischen Potenziale des Mediums Video fest, die offensichtlich der Philosophie und Strategie der ersten Generation britischer Videoschaffender (insbesondere D. Hall) zuwider lief und die aufgrund der „superficial resemblance to a number of other media“⁶⁹⁷ auch für die Weiterforschung an den interaktiven Möglichkeiten von CC-Videoinstallationen zumindest nicht förderlich war. Die (etwas zeitverzögerte) Anerkennung von Multi-Monitor-Arrangements, die nach der Coventry-Ausstellung von 1978 zustande kam (Krikorian 1984), wirkte angesichts der häufigen Anwendung von Videokonserven und „gesplitteter Information“ dieser Tendenz einerseits entgegen, andererseits machte sie den Weg frei für die künstlerische Erforschung der – CC-Videoinstallationen oft innewohnenden – „Präsenz“. A. L. Rees nennt in diesem Zusammenhang den Einfluss von Mary Kelly und Susan Hiller und natürlich auch von J. Lacans „Spiegelphase“ auf Künstler wie Tamara Krikorian, Judith Goddard, Kate Meynell, Mona Hatoum, Jeremy Welsh, Catherine Elwes oder Breda Beban und Hrvoje Horvatić sowie Tina Keane (Rees 1999, S. 109). In der Tate Gallery in London fand 1989 auf Initiative von Dorine Mignot und Kathy Rae Huffman die Wanderausstellung „The Arts for Television“ und „Revision“ statt, die sich vor allem auf die Präsenz von Video im Fernsehen und des Fernsehens in der Videokunst konzentrierte. In Liverpool wurde erstmals die „Biennale of Video and Electronic Media art“ organisiert.

Die CC-Videoarbeit der als Malerin ausgebildeten Tina Keane (geb. 1946) kann hier stellvertretend vorgestellt werden. Bereits in den späten sechziger Jahren begann Keane als Multi-Mediakünstlerin zu arbeiten, zunächst mit Lightshows und Lichtorgeln im Kontext und unter Einfluss von „Arts Lab“ in London (vgl. oben). Anfang der siebziger Jahre wurde die Künstlerin zum Mitglied der Künstlergewerkschaft und des „Women’s Workshop“ und erweiterte das

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Spektrum ihrer Interessen auf politisch engagierte und gemeinschaftliche künstlerische Projekte – programmatisch und zeitlich parallel zur entsprechenden Entwicklung in den USA, von der im vorigen Kapitel berichtet wurde (vgl. auch O'Pray 1988). Bereits 1975 begann Keane mit Video und anderen elektronischen Medien zu arbeiten und schloss in ihre feministischen Arbeiten von Anfang an ihre kleine Tochter Emily mit ein, eine nicht nur „inhaltliche Komponente“, die seitdem einen Hintergrund für die häufige Beschäftigung mit Kindheit, Identität und Spiel bietet.⁶⁹⁸ Die (CC-Video-)Performance wurde in diesem Zusammenhang zu einem der bevorzugten Ausdrucksmittel der Künstlerin, nicht zuletzt auch aufgrund ihrer „of the moment quality“, feedback properties and the fact that performance 'provided women with a significant tool for discovering the meanings of being a woman'" (O'Pray 1988, S. 10).

Ihre erste CC-Videoinstallation stellte Keane 1978 in der Serpentine Gallery in London aus: „Swing/Alice through Reflection“ bestand aus einer Eisenkonstruktion mit drei Schaukeln, einer vor der mittleren Schaukel in einer Holzbox versteckten CC-Videokamera und drei Monitoren. Der mittlere Teilnehmer konnte dabei sein auf allen Monitoren laufendes LiveBild kontrollieren. Die Installation hatte ein deutliches Pendant in der gleichnamigen CC-Videoinstallation von Susan Milano (geb. 1974)⁶⁹⁹, weist aber auch eine klare Parallele zum Kontext des „Women's Interart Center“ und auch zu dem dort organisierten „Women's Video Festival“ in New York auf (vgl. das vorige Kapitel).

Die Elternerfahrung, insbesondere die von der Künstlerin als Mutter zum wiederholten Mal durchlebte Kindheitserfahrung prägte auch die CC-Videoinstallation und -performance „Playpen“ von 1979, in der Keane Videobilder von Mädchen und Frauen im Alter von 6 Monaten bis 80 Jahren mit ihrer eigenen Performance im Laufstättchen zeigte und die durch Spiegel-Kamera-Manipulationen für die Involvierung der Besucher sorgte. Nicht nur formale Gemeinsamkeiten weist diese CC-Performance mit ihrem Pendant von 1974 auf, das Willoughby Sharp nach seiner Tochter Saskia genannt hatte (vgl. Abb./DVD).

In den frühen achtziger Jahren begann Keane, neben ihren Performances und anderen künstlerischen Projekten am St. Martin's College of Art zu lehren und für den British Council zu arbeiten. Ihre Ansichten über die Reichweite des Feminismus modifizierte die Künstlerin im Laufe der Jahre nicht zuletzt aufgrund seiner Assimilation in die bestehenden gesellschaftlichen Strukturen und setzte ihre Arbeit mit einer enthusiastischen Erforschung des „Cyberspace“ fort, also in etwa parallel zum theoretischen Paradigmenwechsel, den Donna Haraway mit ihrem „Cyborg Manifesto“ anschlagen wollte (vgl. Zitate in HarawayURL). Keanes spätere MA-Thesis über das Konzept des Posthumanen beschäftigte sich u. a. mit der französischen Künstlerin Orlan (MacRitchie 1996). Die technologische Entwicklung als potenziell befreiende Kraft blieb auch in den späten achtziger („Escalator“ [1988]) und neunziger Jahren eine Meta-Ebene in der Kunst von Tina Keane; darüber wird im kommenden Kapitel berichtet.

Der Anfang der hier behandelten Zeitperiode wurde in Dänemark durch „Video International“ im Arhus Art Museum, die „first real video exhibition“ (L. Movin 1992, S. 50)⁷⁰⁰ in diesem Land, markiert, im gleichen Jahr, in dem die beiden größten Workshops – Det Danske Filmvaerksted in Copenhagen und Det Danske Videoaerksted – in Haderslev gegründet wurden.

Sie gehören zu den am besten ausgestatteten und finanzierten von ca. 30 Workshops in Dänemark, die mit ihrer langen Geschichte seit dem 1968 durch Torben Søbørg gegründeten Video Workshop in Haslev zweifelsohne eine einzigartige dänische Tradition in der Videoproduktion darstellen. Die starke dänische Filmtradition und „at the same time also an almost puritan relationship to electronic media“ (ebd., S. 12) trugen gleichzeitig dazu bei, dass die Videoarbeiten, insbesondere in ihrer Installationsform, bis zur Mitte der achtziger Jahre fast als ein „Untergrundphänomen“ anzusehen waren darstellten (ebd., vgl. auch Movin/Christensen [Hrsg.] 1996). Wie in Kanada, Brasilien und mehreren osteuropäischen Ländern galt auch in Dänemark und Skandinavien der „Mail Art“ und den anderen sich zu dieser Zeit entwickelnden Telekommunikationsformen ein besonderes Interesse. Für einige Künstler wie z. B. Niels Lomholt bedeutete diese Phase ihrer Arbeit den eigentlichen Übergang zum Video.⁷⁰¹

Am 06.11.1982 versammelte sich auf Initiative von Niels Lomholt und Torben Søbørg eine Gruppe von 20 Videoenthusiasten und hielt im Huset in Copenhagen das 1. Danske Symposium Om Videokunst ab. Im gleichen Jahr realisierte Torben Søbørg, der technisch, organisatorisch, kuratorisch und publizistisch seit 1966 mit Video arbeitete⁷⁰², sein erstes künstlerisches Projekt, die „gefälschte“ CC-Videoinstallation „Felt, ca. 2 Square Meters“ in Umeå in Schweden: In einer Fußgängerzone wurde ein markiertes planimetrisches Rechteck installiert, so dass die Passanten dort nicht vorbeigehen konnten. Eine Videokamera wurde gleichzeitig scheinbar mit dem Monitor verbunden, auf dem eigentlich ein vorher aufgenommenes Videoband mit durch die Markierung hindurchgehenden Fußgänger lief. Anders als bei Weibel, Schwartz, Pujol und anderen, die durch ihre Raumkonstruktionen hin und wieder eine videospezifische „Verwirrungstaktik“ beim Publikum einsetzten, gehört dieses „A play on the tension between the apparently *real* and the apparently *surreal*“ (Soerensen URL) zu den psychologisch wirkungsvollen Arbeiten, wie sie im Zusammenhang mit den „Dummy-Kameras“ von Dieter Froese bereits geschildert wurden.

Der 1952 geborene Carsten Schmidt-Olsen begann bereits in den frühen siebziger Jahren mit Experimentalfilm zu arbeiten, bevor er sich in den Achtzigern auf Video konzentrierte. Ähnlich wie Niels Lomholt (geb. 1943) wurde Schmidt-Olsen in seinen Anfängen durch Mail- und Konzeptkunst inspiriert.

In den achtziger Jahren formierte Schmidt-Olsen zusammen mit Jørgen Christensen die Gruppe „Golden Boys“, und unter diesem Namen konzipierten die beiden Künstler 1987 für die Videoausstellung „Monitor 87“ im Frölunda Kulturhus in Göteborg, Schweden, drei Videoinstallationskonzepte, davon zwei CC-Videoinstallationen, „Ass Hole Video or Other Holes Video“ und „Video-lap, lap up“. Nur der letzte Entwurf wurde realisiert (vgl. die Abbildungen). Die oft humorvollen und auf Publikumspartizipation und „public spaces“ hin konzipierten Arbeiten mit „unmöglichen“, nur mit Hilfe der Videotechnik und/oder Computergrafik realisierbaren raumzeitlichen Konstellationen⁷⁰³ entwarf Schmidt-Olsen seit dem Anfang der neunziger Jahre auch als Soloprojekte, wie die CC-Videoinstallation „VideoTrans“ belegt: Ausgeführt 1991 zum Videofestival „56 degrees North“ in Århus, beinhaltet die Arbeit in ihrer ersten Phase eine durch die Mitglieder der „Århus Filmværksted“ ausgeführte CC-Videoperformance mit mehreren linear aufeinander bezogenen CC-Videokamera/-monitor-Einheiten (vgl.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Abb./DVD). Danach wurde das Gleiche zur Eröffnung des Festivals am 07.09.1991 im geschlossenen Ausstellungsraum mit zwölf CC-Videokameras und -monitoren ausgeführt, wobei die letzte Kamera in der Reihe mit einem Videoprojektor verbunden war. Die insgesamt relativ kleine Anzahl von ausgeführten CC-Videoinstallationen in Dänemark lässt sich wenigstens z. T. auf den großen Einfluss von appropriativen Strategien der achtziger Jahre zurückführen (Movin 1992, S. 73).

Osteuropa: Auf dem beschwerlichen Weg aus der Isolation

Todosijevic, Abramovic, Iveković, Martinis, Trbuljak, A.N. Dragan, S. Dragan, Bódy, Hámos, Gosov, Bruszewski, Paruzel, G. Zgraja, Kowalski, Mitropoulos

Die Künstler und Kunstinstitutionen in Osteuropa haben in der Regel erst ab der zweiten Hälfte der siebziger Jahre allmählich damit begonnen, den akuten und chronischen Mangel an verfügbarer Videotechnologie zu beseitigen. Die Künstler im serbischen Teil des ehemaligen Jugoslawien realisierten ihre ersten Videobänder und -performances (von Videoinstallationen im heutigen Sinn konnte noch kaum die Rede sein) überwiegend durch ausgeliehenes Video-Equipment von ausländischen Gästen oder durch eigene Gastbesuche in Westeuropa oder Amerika (B. Dimitrijević 1999). Der Widerstand von traditionell orientierten Kunstinstitutionen, Akademieprofessoren, aber auch eines großen Teils der konzeptuell ausgerichteten Kunstschaaffenden verursachte zusammen mit der allgemeinen mangelnden technologischen und finanziellen Ausstattung eine deutliche Zeitverschiebung in der Entwicklung und Realisation eigener Konzepte: Die im vorigen Kapitel angesprochenen Arbeiten der frühen siebziger Jahre waren Ausnahmen, die diese Regel bestätigen.

Die politische Dimension spielte nach wie vor sowohl im negativen als auch im positiven Sinn eine gewichtige Rolle auch in der Entwicklung des „Massenmediums“ Fernsehen und dadurch (in-)direkt auch in den Kunstprojekten seines „kleinen Bruders“. Im Unterschied zur Situation in den westlichen Gesellschaften kam es im Osten und Südosten Europas schon deshalb nur in geringem Maße zu einer derartigen Polarität, denn es gab praktisch kaum Künstler mit eigener Videoausstattung, die sich an einer Rebellion gegen das Monopol des staatlichen Fernsehens beteiligen konnten. Im Gegenteil: die zahlreichen Videoproduktionen im ehemaligen Jugoslawien kamen erst durch die Unterstützung der Fernsehzentren Belgrad, Sarajevo, Zagreb oder Ljubljana zustande und den meisten von ihnen kann zumindest kein ideologischer Opportunismus vorgeworfen werden. In den achtziger Jahren nutzten die mit Video arbeitenden Künstler zunehmend den Zugang zu diesen Produktionszentren, was – wie in Westeuropa – zu einer Zunahme an technologisch verfeinerten Videobändern führte. Der institutionelle, materielle und auch psychologische Schritt von den Videoperformances zu Videoinstallationen blieb dagegen immer noch die Ausnahme.

In Serbien gehören neben der international bekannten Marina Abramovic (geb. 1946), die seit 1976 in den Niederlanden lebt und zunächst eine Reihe von kunstgeschichtlich bedeutenden (Video-)Performances zusammen mit Uwe Laysiepen (geb. 1943) abwickelte, vor allem Rasa Todosijevic und Nesa Paripovic zur konzeptuellen Kunstszene der siebziger Jahre, die sich ernsthaft mit Video und Film im Performancekontext auseinander setzten. Das Medium Video war u. a. als Erweiterungsmöglichkeit von eigenen künstlerischen Aktionen aufgefasst worden, wie die CC-Videoperformance „Was ist Kunst?“ (1977) von Rasa Todosijevic zeigt:

Die Dokumentation der Performance ist anstatt einer „neutralen“ Bestandsaufnahme zum „Dialogpartner“ des Künstlers avanciert, zum „statement-for-the-camera: the claustrophobic framing of the performance“ (Dimitrijević 1999), in ihrer „Frontalität“ durchaus vergleichbar mit den Fernsehperformances und Videobändern von Douglas Davis aus der ersten Hälfte der siebziger Jahre.⁷⁰⁴

Neben Zoran Popovic (vgl. das vorige Kapitel) und Rasa Todosijevic war Marina Abramovic die entscheidende Figur der zweiten Hälfte der siebziger Jahre, die durch ihre CC-Video-performances den Weg zu einer „‘intermittent’ history of video installations“ (Dimitrijević 1999) in Serbien geebnet hat. „Freeing the Voice“ von 1976, in der die Künstlerin in einem Raum vor der CC-Videokamera agierte, während ihr LiveBild im anderen Raum durch Zuschauer verfolgt werden konnte, ist auch als Vorgänger von ähnlichen Arbeiten einiger westeuropäischer Künstler (M. Odenbach u. a.) anzusehen.

Die in der hier behandelten Zeitperiode mit Video arbeitenden serbischen Künstler Radomir Damjanovic Damnjan, Bogdanka Poznanovic, Predrag Sidjanin, Misa Savic oder Miodrag Lazarov Pashu wurden aufgrund der Entwicklung des kommerziellen Fernsehers bald mit einer Situation konfrontiert, die „contributed even to a greater extent to the marginalisation of those artists who had not been technically oriented from the start, and who used video as a convenient means of immediate, real time representation, rather than as a synthetic, technical form that required a new knowledge of all the possibilities of the medium, which in turn required commercial, technological and educational support“ (ebd.).

Die verschiedenen Einflüsse vom Anfang der achtziger Jahre wie die New-Wave-Musik und die MTV-Ästhetik bewegten auch die jüngere Künstlergeneration weg von den früheren konzeptualistischen Ansätzen hin zu neuen künstlerischen Strategien, jedoch vorwiegend in der Videobänderproduktion. Die auf Initiative von Nebojsa Djukelic 1982 von Dunja Blazevic am Belgrader Fernsehen gestartete „TV Gallery“ unterstützte – der Natur des „Broadcasting“-Mediums entsprechend – vor allem die Produktion entsprechender videofilmischer Beiträge. Von den Künstlern, die in Serbien auch in den achtziger Jahren mit Videoperformance arbeiteten, kann Nikola Sindik („Projetcult Etude“ [1988]) erwähnt werden.



Aus dem kroatischen Teil Ex-Jugoslawiens sind für den Kontext der vorliegenden Historie vor allem drei herausragende Künstlerpersönlichkeiten, Sanja Iveković, Dalibor Martinis und Goran Trbuljak, von hoher Relevanz.

Sanja Iveković (geb. 1949) setzte nach ihrem Studium an der Akademie der Bildenden Künste in Zagreb von 1968 bis 1971 und nach ihren ersten Videoerfahrungen in der ersten Hälfte der siebziger Jahre (vgl. oben) ihre systematische Erforschung der Auswirkungen moderner (Massen-) Medien auf das „offizielle“ Bild von Frauen und ihr Alltagsleben fort. Die zwischen dem „Privaten“ (die Künstlerin selbst als Bezugsfigur) und öffentlichen Bildern (Werbung etc.) entstandenen und kontinuierlich entstehenden Stereotypen wurden für Iveković zur Projektionsfolie für die engagierte künstlerische Elaborierung „sozioideologische[r] Implikationen der Massenmedien“ einerseits und „performative[r] Strukturen und gesellschaftliche[r] Codes des Kunstbetriebs selbst“ (Eiblmayr 2001, S. 9) andererseits. Sie manifestierten sich Mitte der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

siebziger Jahre in einer Reihe von Fotoserien (u. a. „Double Life“, 1975), bevor die Künstlerin mit der CC-Videoperformance „Inter Nos“ (23.12.1977) eine gelungene ortsspezifische Gegenüberstellung von Privatem und Öffentlichem auch videospezifisch auf den Punkt brachte: Das Gesamtenvironment bestand aus zwei Räumen, die durch je eine CC-Videokamera und einen Monitor (ohne Tonübertragung) miteinander verbunden waren, und einem Eingangsbereich, in dem die Direktübertragung für das Publikum stattfand. Die Künstlerin blieb etwa eine Stunde im unzugänglichen Raum, während der zweite Raum durch Einzelbesucher betretbar blieb. Die Künstlerin (inter-)agierte mit der jeweiligen Person, indem sie z. B. ihr LiveBild auf dem Bildschirm küsste oder streichelte oder andere nonverbale Kommunikationsmöglichkeiten vollzog. Während die beiden Interagierenden jeweils die andere Person sahen, konnte das außenstehende Publikum nur das Videobild des Einzelbesuchers samt seiner (Re-)Aktionen sehen.

1978 bekam Sanja Iveković zusammen mit Dalibor Martinis durch das Canada Council Grant for Visiting Artists die Gelegenheit, ihren ersten Kanada-Besuch anzutreten und wichtige Anregungen aus dem Erfahrungsaustausch in Western Front in Vancouver, Toronto und Montreal zu schöpfen. Die in Zagreb und Belgrad gastierenden internationalen Künstler und Theoretiker aus Polen (J. Robakowski, M. Potocka), Österreich (G. Haberl) oder Deutschland (U. Wevers, J. Gerz) – um nur einige zu nennen – halfen ebenfalls dabei, im Laufe der achtziger Jahre ein Informationsnetzwerk zu errichten, auf dem Iveković und Martinis seit dem Ende der siebziger Jahre ihre internationale Karriere aufbauen konnten. Sanja Iveković entwarf in dieser Zeit zahlreiche CC-Videoinstallations-, -Performance- und -Bänder-Konzepte, die aus den oben genannten materiellen und institutionellen Gründen großenteils unausgeführt blieben. Formaltechnisch erinnern sie zwar oft an die zeitgleich entstandenen Arbeiten von Michel Jaffrenou oder die etwas früheren von Ernst Caramelle und Jacques Lizène, sie stellen jedoch erneut die mediumspezifische Untersuchung kommunikativer und geschlechtsspezifischer, aber auch gesellschaftlicher Strukturen als Fokus von Iveković' Interesse unter Beweis. In einigen begleitenden Texten beschrieb die Künstlerin ihre Ansichten über den Sinn und Zweck der „Erforschung im Bereich des geschlossenen TV-Kreises“ (vgl. Abb./DVD).

Die für Dalibor Martinis (geb. 1947) entscheidenden künstlerischen Untersuchungen von Identitätsfragen im Bezug sowohl auf die eigene Person als auch auf den gesellschaftlich und institutionell erfassten „Einzelnen“ setzte der kroatische Künstler auch in den achtziger Jahren fort. Seine Beschäftigung mit der Datenerfassung, ihrer Kontrolle und Speicherung/Memorierung kristallisierte die Problematik ihrer Interpretation und Codierung heraus, einen Themenkomplex, den Martinis bis weit in die neunziger Jahre über zahlreiche Installationen entwickeln wird (vgl. seine zwei CC-Videoinstallationen im nächsten Kapitel).

Goran Trbuljak (geb. 1948), international bestens bekannt durch seine konzeptuellen Arbeiten, in denen die Funktionsweisen des Systems der Kunstinstitutionen untersucht und in Beziehung

zum Künstler gebracht werden, realisierte bereits in den frühen siebziger Jahren einige Videobänderkonzepte, deren präzise festgelegte Herstellungsweise funktional CC-Videoinstallationen darstellten. Eines von ihnen, „Nr. 1“, wurde in den Ausstellungsraum des Künstlerhauses in Graz für die im vorigen Kapitel besprochene Ausstellung „Audiovisuelle Botschaften“, Trigon '73 aufgenommen:

Die erste der beiden CC-Videokameras nimmt die Decke auf und dreht sich zugleich mit immer kleiner werdender Geschwindigkeit, bevor sie still stehen bleibt. Die zweite Kamera nimmt die erste auf und zeigt zugleich den Grund für das Stillstehen der ersten Kamera – die Kamerakabel. Nach einiger Zeit beginnt sich die erste Kamera in die entgegengesetzte Richtung zu drehen und sich vom Kabel zu befreien (vgl. Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 261, 262).

Zu vergleichen ist diese CC-Videosituation u. a. mit einem Video des gleichen Künstlers, in dem zwei funktionierende elektrische Rasierapparate durch ihre Vibrationen auf ein selbstständiges Wettrennen „geschickt“ wurden (1976, Motovun), einem weiteren distanzierten Kommentar zur „Verselbstständigung“ der Technologie. Die Videoarbeiten von Goran Trbuljak, die in ihren Abläufen meistens die Realzeit darstellten, sind ein gutes Beispiel dafür, dass der damalige Mangel an Möglichkeiten des Videoschnittes und sonstigen Effekten von den Künstlern aus Ost- und Südosteuropa zu einem Vorteil umgewandelt werden konnte: Seine klaren und in der Regel durch einen scharfsinnigen und ironischen Ton gekennzeichneten Arbeiten besitzen nach wie vor einen besonderen Charme.

Wie bereits angemerkt, brachten die zweite Hälfte der siebziger und der Anfang der achtziger Jahre eine Abweichung von der gemeinschaftlichen und multidisziplinären Ausrichtung der Videoprojekte in der Zeit davor, und diese Tendenz galt auch für Slowenien. Miha Vipotnik gelang es bereits ab 1979, künstlerische Projekte in das offizielle slowenische Fernsehen einzuführen. 1983 etablierte er zusammen mit Marie-Claude Vogric eines der ersten internationalen Videofestivals in Europa, „VIDEO CD“, das er für die nächsten Jahre aufrecht erhalten konnte (vgl. Videodokument 1999).

Für die allmähliche Öffnung bereits etablierter Kunstinstitutionen für neue Kunstformen wie die der Videoinstallation war insbesondere auch die Eröffnung des SKUC-Zentrums in Ljubljana von Bedeutung, das ähnlich wie seine Pendanten SKC in Zagreb und Multimedia Centar in Belgrad eine Alternative boten. Nichtsdestotrotz galt nach wie vor:

“the fundamental issue for video creators was the (in)availability of video equipment” (Tomic 1999, S. 123).

Ana Nusa Dragan (geb. 1943) und Sreco Dragan (geb. 1944) realisierten zehn Jahre nach der Fertigstellung ihres ersten Videobandes (1969!) für die Ausstellung „Trigon“ in Graz 1979 ihre

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

erste CC-Videoperformance und -installation mit dem Titel „Masculin-Feminin“. Dabei handelte es sich um die aus einer Aktion mit der Auftragung von Farbpigmenten hervorgegangene Installation, die zum Schluss die Materialität des Pigments quasi übergangslos in ihre mediale Entsprechung überführte. Die von dem Künstlerpaar drei Jahre später ausgeführte CC-Videoinstallation „We’re Going into this Time“ verwendete ein vergleichbares Ensemble, diesmal aus Grafiken und Fotografien, einer CC-Videokamera und einem Monitor sowie einem über die Tür geschriebenen Slogan. Diese „tautologische“ Nebeneinanderstellung der realen und medialen Objektebene kann als Demonstration eines medienkritischen Ansatzes angesehen werden (Zgodnik 1999, S. 151/152).

Wie die anderen osteuropäischen Länder baute auch Ungarn seine Medienkunst auf den Einflüssen der Konzeptkunst⁷⁰⁵ und auch auf der eigenen Tradition des Avantgarde-Films auf (Bela Balasz alias Herbert Bauer [1884–1949]).

Gábor Bódy (1946–1985) war der unbestrittene Pionier der ungarischen Video- und Medienkunst, zu dessen Verdiensten in den achtziger Jahren auch das erste weltweit distribuierte Videomagazin „Infermental“ und mehrere Publikationen und Herausgeberschaften zum Thema Video gezählt werden müssen. Auch wenn die CC-Videoarbeiten nicht zu den bekanntesten Werken und Leistungen des ungarischen, für eine längere Zeit in Berlin lebenden Künstlers gehören, kann sein Interesse an den Potenzialen des LiveVideos in künstlerischen und kommunikativen Bereichen bis weit in die frühen siebziger Jahre zurückverfolgt und zu den bedeutsamen Konstanten in seinem Gesamtwerk gezählt werden: 1975 hielt Bódy auf dem Tihany Semiotics Congress in Budapest einen Vortrag mit dem Titel „Infinite Mirror Tube“, verbunden mit der Vorstellung seines 35-mm-Filmes „Négy bagatell“ („Four Bagatelles“, 1975, 28 Min., s/w), der gewöhnlich als das erste ungarische „Videostück“ betrachtet wird (Peternák 1991). Eine erweiterte Version dieses Vortrags präsentierte Bódy im August 1978 unter dem Namen „Infinite Image and Reflection/Total Expanded Cinema“ auf dem Filmfestival in Edinburgh. Sich u. a. auf die frühen Fotoserien mit fotografierten eigenen Spiegelbildern von Michael Snow („Autorisation“ [1969]) berufend, entwarf Gábor Bódy die Idee einer theoretisch unendlich fortzusetzenden Reihenfolge von simpelsten CC-Videoinstallationen, die mit Hilfe entsprechender Telekommunikationsverbindungen (vgl. Abb./DVD) eine Basis für die weltweite audiovisuelle Realzeitkommunikation darstellen könnte:

„Schon jetzt können wir uns ungehindert ein elektronisches Spiegelsystem vorstellen, das aus ca. vier Milliarden Gliedern besteht [...] Dem ganzen Spiegelungssystem wird nur durch das Bildauflösungsvermögen und durch die Licht- bzw. elektronische Geschwindigkeit eine Grenze gesetzt. Wenn es einen Hegelschen Weltgeist gäbe, würde er sich sicherlich ständig spiegeln“ (Bódy 1983).

Diese Vision Bódys steht in der Tradition früher Entwürfe Roy Ascotts, aber auch von S. und W. Clarke, und ist mit der heutigen Internetentwicklung auf dem Weg zur Verwirklichung. Bezeichnend ist in diesem speziellen Fall die plastische Verdeutlichung des Videorückkopplungsprinzips, das in der Tat die Basis für die entsprechenden Realzeitsignalübertragungen

darstellt. Auch die Vision des weltweiten Austausches von Videoarbeiten über das von Bódy initiierte Videomagazin „Infermental“ beruht auf derselben Idee der Demokratisierung der Medienbenutzung und kann insofern als ein Pendant der „Video Exchange“-Initiativen von Michael Goldberg aus den siebziger Jahren betrachtet werden.

Gusztáv Hámos (geb. 1955) arbeitete bereits Mitte der siebziger Jahre mit Film, bevor er 1979 nach West-Berlin emigrierte und dort an der Deutschen Film- und Fernsehakademie zu studieren begann. Zwischen 1981 und 1992 arbeitete er mit Bódy an mehreren „Infermental“-Ausgaben. Bis heute realisierte Hámos eine Reihe prämierter Videobänder und Installationen.

Die CC-Videoinstallation „Madre“ (Biennale Venedig 1984) bestand aus einem schwarz gestrichenen, abgedunkelten Ausstellungsraum, in dem 1.000 kg Salz aus den Salinen Venedigs zu einem Haufen aufgeschüttet worden waren. In dessen Spitze war ein Monitor so eingelassen, dass sein Bildschirm nach oben zeigte. Er war mit einem Videorekorder (der sich außerhalb des Raumes befand) verbunden und zeigte eine Wasseraufnahme. Zugleich zeigte der Monitor die Liveaufnahme einer CC-Videokamera, die in einem oberen Winkel des Raumes angebracht und auf den mit Blattgold ausgekleideten Winkel ausgerichtet war. Während das Wasser in Farbe erschien, zeigte die CC-Videoaufnahme die Goldecke in Schwarz-Weiß. Die hier demonstrierte „mediale Alchimie“ beinhaltet bereits die für die späteren CC-Videoinstallationen von Hámos charakteristischen medialen Raumaus- bzw. -einschnitte bestehender Architektur, die sich in der CC-Videoinstallation „Himmel und Erde“ (1985) noch deutlicher manifestieren werden:

Etwa in der Mitte einer mit Erde bedeckten Fläche war ein Monitor mit dem Bildschirm nach oben in die Erde eingelassen (die Erde wurde über einer ca. 50 cm hohen podestartigen Konstruktion aufgehäuft). Über dieser Fläche war eine Zwischendecke abgehängt, ebenfalls mit einem eingelassenen Monitor in der Achse des Monitors darunter. Eine CC-Videokamera in Augenhöhe auf einem Stativ und ein an sie angeschlossener, ihr gegenüber auf der anderen Seite der Erdfläche installierter Monitor bildeten die zweite Raumachse, die durch ein Kreuz aus zwei Bambusstäben gekennzeichnet war. Während die ersten beiden Monitore vorproduzierte Videobänder zeigten, entstand zwischen der Kamera und dem dritten Monitor eine Videorückkopplung, die der Betrachter durch sein Dazwischentreten unterbrechen und sich ins Bild bringen konnte. Ungefähr zeitgleich entwarf Hámos eine zweite und erweiterte, Gábor Bódy gewidmete Version dieser Arbeit, die jedoch nicht ausgeführt wurde (vgl. Abb./DVD und Entwurf für die documenta 8, 1987). Das Bestreben zur Integration und Interpenetration von medialer und realer Architektur (die CC-Videokameras/LiveFelder und die aufgebauten Paneele/Raumgrenzen) und die Einbeziehung des Betrachters sowohl in die neu erschaffene „Raum-“ als auch „Zeitschleife“ (Videorückkopplung) zeugt zwar von einer ganzheitlichen Vision des Künstlers, aber nicht ohne subtilen Humor und Ironie. Dasselbe gilt auch für die CC-Videoinstallation „Mammon“ (1986, vgl. Materialteil/DVD).

Insbesondere das Ersetzen von Raumecken und -flächen durch ihre medialen Entsprechungen in „Echtzeit“ in unterschiedlichsten Variationen beschäftigte den ungarischen Künstler in den achtziger Jahren, wie es einige bisher unveröffentlichte CC-Videoinstallationsentwürfe bestätigen (vgl. Materialteil/DVD), genau so wie die 1988 entworfene, aber erst zehn Jahre

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

später realisierte CC-Videoinstallation „Siegfried is dreaming of Brünhilde“, die infolge des Künstlers Beschäftigung mit Wagner entstand.⁷⁰⁶

Hámos' historische Bezüge sowohl inhaltlicher (auch sozialkritischer) als auch medialer Art werden sich aus diesen frühen Experimenten der achtziger Jahre in der darauf folgenden Dekade zu aufschlussreichen physischen wie psychologischen Installationslösungen entwickeln, wie im kommenden Kapitel noch zu berichten sein wird.

Von den kommenden Forschungsarbeiten vor Ort ist zu erwarten, dass die Medieninstallationen auch von anderen verdienstvollen Künstler Ungarns (Dora Maurer [geb. 1937] u. a.) in diesem Kontext und im internationalen Vergleich behandelt und veröffentlicht werden.

Der bulgarische Künstler Marran Gosov (geb. 1933), der wie Bódy und Hámos seinerzeit in Deutschland (München) lebte, realisierte Anfang der achtziger Jahre mehrere minimalistische CC-Videoinstallation, von denen die meisten zum Anlass in seiner Einzelausstellung in München vorgestellt wurden. In der Regel machten „tautologische“ Gegenüber- und Nebeneinanderstellungen von realen, meist semantisch „stark belasteten“ Objekten und ihren LiveVideobildern, meistens mit geringfügigen medienspezifischen Manipulationen, diese „Videominiaturen“ aus. In „Gemeinsam“ nahm eine CC-Videokamera einen Teil der Wandaufschrift GEMEINSAM auf, so dass auf dem davor stehenden Monitor nur das Wort EINSAM zu lesen war.

In „O. T.“ nahm eine CC-Videokamera mit Negativschaltung eine weiße Quarzuhr indirekt über einen angrenzenden Spiegel auf und übertrug dieses Bild auf einen kleinen Monitor, der sich wie das ganze Ensemble auf einem kleinen Tisch befand. Auf dem Monitor war eine schwarze Uhr mit weißen, spiegelverkehrten – also die falsche Zeit anzeigenden – Zeigern zu sehen. Eine weitere Arbeit bestand aus einer auf einem Tisch aufgestellten CC-Videokamera, die eine Gesichtsmaske aufnahm und im gleichen Format als Großbild auf einem Monitor wiedergab. Eine physisch zurückgesetzte Dreidimensionalität (die Maske) und die ihr entgegengesetzte, physisch vorgesetzte Zweidimensionalität (das Bildschirmabbild der Maske) wurden somit offen gelegt. Die von Marran Gosov erstellten „Videominiaturen“ zeigen eine gewisse Verwandtschaft mit einigen CC-Videoinstallation von Mitgliedern der polnischen „Warsztat Formy Filmowej“, und zwar nicht nur hinsichtlich der räumlichen Nebeneinanderstellungen von realen und medialen Bildebenen, sondern auch – wie es u. a. Bruszewski tat – in ihrer zeitlichen „Entfaltung“:

Eine weitere unbetitelt Arbeit von Marran Gosov zeigte z. B. auf einem kleinen Tisch das folgende Ensemble: auf zwei Büchern lag eine CC-Videokamera, ausgerichtet auf ihren kleinen Monitor, auf dessen Bildschirm unten rechts das Wort EGO geschrieben war. Durch die Videorückkoppelung verschwand allmählich das Wort (zusammen mit den sich verkleinernden Bildschirmabbildungen) im hellen Zentrum des Bildschirms.⁷⁰⁷

In Tschechien und besonders in Prag war es in den siebziger und achtziger Jahren einer Zusammenfassung von Michael Bielicky entsprechend „ziemlich ruhig um die Medien“ (Bielicky). Erst kurz vor der „Sanften Revolution“ von 1989 bildete sich der sog. „Videosalon“, geführt von dem Maler und Filmanimator Radek Pilar und der traditionsreichen Filmanimation des tschechischen Films verpflichtet (Jiri Trnka, Karel Zeman, Jan Svankmayer).

In Polen bildeten sich nach der Auflösung der „Warsztat Formy Filmowej“ 1977 (vgl. oben) einige kleinere, eher lose Künstlergruppen, die noch eine Zeitlang die dort begonnenen Videoexperimente weiterführten und z. T. durch Einzelleistungen an die ihrer Vorgänger anknüpfen konnten. Dennoch blieb die erste Generation polnischer Medienkünstler weiterhin stark präsent, vor allem auch durch Gruppenausstellungen an internationalen Ausstellungsorten und Beteiligungen an bedeutenden Überblicksausstellungen wie z. B. der documenta 6 (1977), der documenta 7 (1987) oder der Sydney Biennale (1982). 1977 fand im Kölnischen Kunstverein die Ausstellung „22 polnische Künstler“ statt, danach folgten Präsentationen in New York 1983 („The Other Side“), im Centre Georges Pompidou in Paris 1983 („Présences Polonaises“) oder Berlin („Blick Wechsel“), um nur einige zu nennen.

Wojciech Brzuzewski, von dem bereits im vorigen Kapitel berichtet wurde, ist ein gutes Beispiel für die Kontinuität der „analytischen“, oft „ikonoklastischen“ Videoarbeit, die in Polen auch nach 1977 Konjunktur hatte.

Seine „Installation für Mr. Muybridge“ (1978) bestand aus einer langen, offenen und sich um ihre waagerechte Achse auf einer dazugehörigen Plattform drehenden Trommel; an den beiden Längsseiten der Trommel war eine CC-Videokamera installiert und mit den beiden auf dem Boden nebeneinander stehenden Monitoren verbunden. Die eine sich um ihre eigene Achse drehende Kamera nahm einen ca. 2 m davor stehenden Stuhl auf, während die andere auf dieses aktuelle Monitorbild ausgerichtet war. Auf dem Bildschirm der ersten Kamera sah man das sich um seine eigene Achse drehende Videobild mit dem Stuhl, während auf dem zweiten ein weitgehend unbewegter Stuhl mit einem rotierenden Monitorrahmen (Monitor 1) zu sehen war.⁷⁰⁸

Die Intention des Künstlers, dem berühmt gewordenen Verfahren von Eadweard Muybridge, die Bewegung vom Standpunkt eines nicht beweglichen Beobachters aus zu analysieren, eine Analyse vom Standpunkt des bewegten Betrachters aus entgegenzusetzen, kann nicht nur an dieser CC-Videoinstallation Brzuzewskis festgestellt werden: Die extensive Benutzung kinetischer Komponenten wurde zum Bestandteil auch von späteren Werken, die der polnische Künstler nach einem einjährigen DAAD-Stipendienaufenthalt in West-Berlin 1980/81 und der Beteiligung an der Ausstellung „Construction in Process“ in Łódź 1981 realisierte. Die analytischen und kinetischen Komponenten werden jedoch oft durch semantische ergänzt. Bereits „Signifiant/Signifié“ von 1981 reflektierte diese Richtung, wenn auch noch unter Ausschluss von Bewegung („Maastricht Installation“, vgl. Brzuzewski-URL). Das beste Beispiel stellt die CC-Videoinstallation „Réalité/Principe“ (1983) dar, erstausgeführt 1983 im Centre Georges Pompidou in Paris:

Physikalisch auf demselben Prinzip basierend wie die fünf Jahre zuvor realisierte „Installation für Mr. Muybridge“, verwendet diese Arbeit zwei Aufschriften (französische Wörter für

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Realität“ und „Prinzip“) und bezieht dadurch erneut eine semantische Komponente mit ein. Auf einen Postament aufgestellt und an einer sich drehenden Scheibe mit der Aufschrift „Principe“ befestigt, dreht sich eine CC-Videokamera um die eigene Achse und nimmt ihr eigenes Spiegelbild – und das Spiegelbild des Raumes dahinter – auf. Dort befindet sich (auf der dem Spiegel gegenüberliegenden Wand) die Aufschrift „Réalité“. Auf dem angeschlossenen Monitor sieht man das LiveSpiegelbild, so wie es von der Kamera aufgefasst wird – mit der unbeweglichen „Principe“-Aufschrift vor dem sich um die eigene Achse drehenden Hintergrund, einschließlich der spiegelverkehrten Aufschrift „Réalité“.

„Reality/Reality“ aus dem gleichen Jahr stellt eine weitere Version der „Installation für Mr. Muybridge“ (1978) dar: Anstelle von zwei CC-Videokameras wurde hier nur eine Kamera verwendet, die auf einen Spiegel gerichtet war; die Kamera drehte sich um die Achse der eigenen optischen Linse und nahm eine britische Flagge auf. Auf dem angeschlossenen Monitor sah man, wie die an der Kamera befestigte Fahnenstange unverändert in ihrer senkrechten Position blieb, während die Flagge selbst waagrecht „wuchs“, bevor sie wieder fiel.⁷⁰⁹

Die genannten Arbeiten lassen sich formaltechnisch in eine größere Gruppe von CC-Videoinstallationen – „Mobiles“ – einordnen, die bereits an den Beispielen von Jud Yalkut, Al Robbins oder Ingo Günther betrachtet werden konnte und die insbesondere auch in den neunziger Jahren relativ häufig eingesetzt wurde (T. Iwai, D. Kiessling u.v.m.).

In „Oliver’s Train“ (1988), einer weiteren CC-Videoinstallation mit mobilen Elementen, nahm Bruszewski eine frühere Installation mit dem Titel „Speaker“ (1976) als Vorlage für eine „Spielzeugversion“ (vgl. Materialteil/DVD) mit einer Spielzeugeisenbahnstrecke, ein Motiv, das in den CC-Videoinstallationen von Les Levine, Bill Viola, Tina Keane, Masaki Fujihata ihre Verwendung fand bzw. später finden wird. Anfang der achtziger Jahre erstellte Bruszewski darüber hinaus eine Gruppe von (CC-)Videoinstallationen und -bändern, die sich mit Musik beschäftigten: „TV-Music“ und „Der Sternmusik“ (beide 1979), „Behaviour Music“ und „Glasses“ (beide 1982, vgl. Materialteil/DVD). Die Aktivitäten Bruszewskis in der darauf folgenden Dekade schlossen die Etablierung einer Computerkunstwerkstatt an der Kunstakademie in Pozna 1989 und die Herstellung von Werbung für Funk und Fernsehen (seit 1992) mit ein.

Auch nach der Schließung der „Werkstatt“ realisierte der im vorigen Kapitel vorgestellte Antoni Mikołajczyk einige CC-Videoinstallationen, die als Stetigkeit der in den siebziger Jahren begonnenen Auseinandersetzung bewertet werden können.⁷¹⁰

Dies gilt auch für die anderen Gruppenmitglieder wie Janusz Kolodrubiec, Janusz Szczerek und Andrzej Paruzel. Diese drei Künstler initiierten innerhalb der Filmschule in Lodz die Gruppe „T“. (vgl. Paruzel, Abb./DVD)

In der Zeit der Auflösung der „Werkstatt“ in Lodz formierte sich an der Kunstakademie in Katowice das „Laboratorium Technik Prezentacyjnych“ mit Grzegorz Zgraja, K. Marek Kolačkowski und Jadwiga und Jacek Singer. Im November 1976 fand in Uniejów, einem kleinen

Schloss unweit von Lodz, das 4. Nationale Fotografiesymposium statt, in dessen Rahmen Zgraja zusammen mit der Gruppe eine CC-Videoinstallation präsentierte. In Kongruenz mit dem Motto des Treffens, „Fotografie außerhalb der Galerie“, wurde im Innenhof des Schlosses eine flexible Anordnung aufgebaut, in deren Zentrum ein Traktor mit laufendem Monitor stand, umgeben von schwarz-weißen Fototafeln an den Mauern, die Teile desselben Traktors abbildeten. Dies geschah auch mittels projizierter Diapositive und dreier CC-Videokameras, deren LiveBilder ebenfalls auf den Monitoren zu sehen waren. Die Flexibilität der Installation bestand darin, dass alle Permutationsmöglichkeiten der Gegenüber- und Nebeneinanderstellung der realen und medialen Ebenen in den genannten Medien erschöpft und auf ihre Spezifika und Gemeinsamkeiten untersucht werden sollten (LiveVideoaufnahme der Fotografie, Projektion des Traktormotors parallel zur Fotografie, Projektion etc.).

Unter dem Titel „Eskalation der (Nachrichten-)Übermittlung“ fand am 15.12.1976 eine Ausstellung/ein „Jahresbericht“ über die künstlerische Aktivität des Laboratoriums TP für Professoren und Studierende der Kunstakademie in Katowice statt.⁷¹¹ Auch sie demonstrierte die „Zuspitzung“ bzw. Überlagerung von medial übertragenen und wahrnehmbaren Informationsinhalten unter Anwendung eines CC-Video-Arrangements. Die Gruppenmitglieder Zgraja und Singer erschienen entweder als „Fernsehsprecher“, den Bericht lesend, aber ohne den dazugehörigen Ton, oder synchron bzw. in einer Kombination von Live- und aufgezeichnetem Material.

Einige CC-Videoarbeiten von Grzegorz G. Zgraja (geb. 1952) können in diesem Zusammenhang als stellvertretend für die nächste Generation polnischer Künstler angesehen werden, die in ihrer Anwendung von audiovisuellen Mitteln noch dem Kreis von Lodz (Robakowski, Pierzgałski) verpflichtet blieb, die jedoch zeitgleich ihre eigenen Wege ging (Piskor 1984, S. 10). Das Wechselspiel von Realität und Täuschung und die Simulation von Präsenz (Thomas 1993) wurden zum gewichtigen Problemkomplex innerhalb Zgrajas audio- und videografischer, oft aufführungstechnischer und prozeduraler Arbeiten mit zunehmender Tendenz zur Elabrierung environmentalen Werke.⁷¹²

Neben gesellschaftskritischen Aktionen wie der CC-Videoperformance „12 Coca-Cola Töne“ (1978)⁷¹³ wiesen die frühen Videoarbeiten Zgrajas einen analytischen und Demonstrationscharakter auf, wie z. B. die 1981 durchgeführte „Medienanalyse“ mit dem Titel „Autoautoporträt“ oder die CC-Videoinstallation „Rückkoppelung“ (1984) zeigen.

Die CC-Videoperformance „12 Coca-Cola Töne“ war Zgrajas erste eigenständige Videoarbeit überhaupt, und sie muss wie die übrigen Arbeiten im aktuellen gesellschaftspolitischen Kontext betrachtet werden: Im gleichen Jahr (1978) wurde die Öffentlichkeit in Polen zum Zeugen des ersten Papstbesuches, über den das staatliche Fernsehen trotz (bzw. wegen) des überwältigenden Zuspruchs mit über einer Million Besucher vor Ort nur kurz und sehr selektiv informierte. In seiner Performance sprach der Künstler auf subtile Weise eine derartige „Informationsfilterung“ an, indem er mit Hilfe von zwölf z. T. mit Wasser gefüllten und somit „gestimmten“ Coca-Cola-Flaschen Töne erzeugte (und so tat, als ob er hinein pustete) und sie dem räumlich abgetrennten Publikum über das CC-Videosystem übertrug.⁷¹⁴

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallation „Rückkoppelung“, die 1984 Zgraja zusammen mit seinem Bruder Krzysztof als Teil einer achtstündigen Einzelausstellung/Aktion ausführte, schloss eine zusätzliche Telekommunikations- und Animationskomponente mit ein, indem die Künstler zwischen den Straßenpassanten und Galeriebesuchern ein audiovisuelles Kommunikationssystem etablierten. Die Außenstehenden wurden zudem mittels einer Aufschrift direkt aufgefordert, sich an dem Galeriegeschehen zu beteiligen, darunter an einer „Videografischen Aktion“, während der sich die Betrachter selbst video- und fototechnisch „ablichten“ lassen konnten.

Mit seinen Brüdern führte Zgraja bereits 1979 CC-Audio-Videoperformances („Quartett für zwei Vortragende und eine Videoapparatur“⁷¹⁵ durch, was er im Rahmen der Aktion von 1984 auf dem Marktplatz/Galerie 6 in Glivice wiederholte.

Eine weitere ungewöhnliche CC-Videoaktion mit dem Titel „Unmittelbare Videoübertragung des Sonnenaufganges“, die Zgraja zusammen mit seinen drei Brüdern ausführte, fand im gleichen Jahr statt. Sie kündigte bereits die Umweltbezogenheit von Zgrajas kommenden Werken der neunziger Jahre an, wie z. B. die Videoinstallation „Meeresrauschen“ von 1993.

Ebenfalls 1984 realisierte Zgraja die CC-Videoinstallation „L'art est mort – vive l'art“⁷¹⁶, die genauso wie ihr Pendant „Gizeh – Bytom“ von 1993⁷¹⁷ kunsthistorischen Gebrauch von der Rekontextualisierung machte. Die medienspezifische Übertragung einer Replik der „Venus von Milo“ (Louvre) ist als eine Reaktion auf die Institution/den Ausstellungsort zu verstehen.

Der „analytische“ Charakter der frühen polnischen Videoinstallationen und -bänder bekam in den achtziger Jahren eine Alternative durch die eher „synthetischen“, emotional aufgeladenen und spontaneren Arbeiten von Izabella Gustowska, Zbigniew Libera und Jerzy Truszkowski, wodurch die im restlichen Europa auftretenden Tendenzen auch in Polen ihre zeitgenössische Entsprechung fanden (Kluszczynski, in: Arns [Hrsg.] 1998, auch Arns-URL)

Ein gutes Gegenbeispiel zur „asemiotischen“ Ausrichtung des „Werkstatt“-Kreises in Lodz bieten die „semiotisch“ aufgeladenen fotografischen und Videoarbeiten von Jerzy Truszkowski. Sein Symbolverständnis ist nach der Einschätzung von Adam Sobota vor allem ein Ausdruck „of all the negative sides of human consciousness because it represents the aggressive tendency of the intellect to subordinate to itself the world and to conceive it in strict categories“ (Sobota 1998, S. 12) und kann als solcher mit den „symbolfeindlichen“ Positionen der älteren Generation verglichen werden. Die Mittel sind jedoch grundverschieden: In einer Aktion aus dem Jahr 1984 gravierte sich der junge Künstler mit einem Skalpell besonders stark ideologisch besetzte Zeichen auf seinen Körper.

Interessant erscheint die „strukturelle Parallele“ mit der „Werkstatt“-Grundeinstellung zu dem äußerst feindlichen Verhältnis Truszkowskis zum Hollywoodfilm, das letztendlich die Desillusionierung des Künstlers hinsichtlich der technologieoptimistisch-naiven Erwartungshaltungen den Medien gegenüber offenbart und die tief gehende Abkehr von den Hoffnungen älterer Generation kennzeichnet:

“No medium is a really transparent one [...] Every newspaper reader and television watcher sees the world through the eyes of camera operators and through the limited cameras [...] the transparency of some media is a kind of myth created to better indoctrinate” (Truszkowski 1998, S. 65).

Die künstlerische und politische Grundhaltung des polnischen Künstlers reflektiert die leider nur in Form einer Skizze dokumentierte CC-Videoinstallation mit dem Titel „Video Audio In-

stallation for White Cheese and Red Worms“ von 1986, welche die beiden Grundsymbole des Kreuzes und des fünfzackigen Sterns einander in einem Raum-Arrangement interpenetrierten lässt.⁷¹⁸ Truszkowskis kritische Haltung gegenüber der massenmedialen Informationsüberflutung zeugt von einer desillusionierten, aber nicht vollständig aufgegebenen Zukunftsvision, die auf den Trümmern der so genannten postindustriellen Gesellschaften aufgebaut werden sollte.

An dieser Stelle kann leider nur ein Hinweis auf das umfangreiche künstlerische Werk von Piotr Kowalski (geb. 1927, Lvov/Ukraine) gegeben werden, der u. a. auch die CC-Videokomponente darin miteinschloss („Time Machine-Werkgruppe“ [1979ff]), genauso wie der Hinweis auf hier nicht erwähnte Namen polnischer inter- und multimedial arbeitender Künstler, deren Beiträge die begonnene Erschließung medienkunsthistorischer Bestände künftig weiter voranbringen sollten.

Die relativ kleine Zahl ausgestellter CC-Videoinstallationen in der wichtigen Ausstellung „The Luminous Image“ in Amsterdam 1984 nahm Anne-Marie Duguet (Kat., S. 33/34.) als einen deutlichen Indikator für den bereits vollzogenen Wechsel in der Entwicklung der Videoinstallationen insgesamt. Die Akzentverschiebung war angesichts des stärker gewordenen Interesses an Historie(n) und Erinnerung(en) im Videobereich in der Tat nicht zu leugnen, doch aus heutiger Perspektive kann von einer vorübergehenden Phase gesprochen werden. Die gleichzeitig aufkommenden künstlerischen Ansätze, welche die digitalen Technologien mit dem LiveVideo verbanden und so eine neue Qualität von CC-Videoinstallationen hervorbrachten (Stiphout, Spinhoven, Rokeby und auch Krueger etc.) kündigten bereits den Boom der neunziger Jahre an, der oft irreführend als „Revival der Siebziger“ verstanden und bezeichnet worden war: Die achtziger Jahre brachten eigentlich die entscheidenden software-, hardware- und interfacetchnischen Entwicklungsschritte hervor, die dann in den neunziger Jahren zum „Allgemeingut“ geworden sind.

An dieser Stelle bleibt noch das Werk des griechischen Künstlers und Netzwerktheoretikers Mitropoulos vorzustellen: Er beschäftigte sich seit den frühen siebziger Jahren intensiv mit dem Konzept des „elektronischen Raumes“ und seiner Artikulierung, sowohl im technologischen als auch im sozialen und politischen Sinn. Der elektronische Raum wird in dieser Interpretation nicht als die Erweiterung des physischen Raumes als „Ort“ verstanden, sondern als ein Raum, der noch zu „kolonialisieren“ ist, sowohl im Sinne der Netzwerkinfrastruktur als auch im Sinne seiner „Eroberung“ im Zuge intentionaler Bewegungen. Für dieses Verständnis des sog. „hodological space“ erhielt Mitropoulos entscheidenden Einfluss durch den Gründer

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

der modernen sozialen Psychologie, den deutschen Gestaltpsychologen Kurt Lewin (1890–1947), dessen Untersuchungen zur Gruppendynamik und Verbindung der Psychologie mit der Gesellschaftsproblematik letztendlich zur Entwicklung des M.I.T. Research Center for Group Dynamics führte. Mit Mitropoulos arbeitete für das M.I.T. in Cambridge, für die UNESCO und für andere internationale Organisationen sowohl an Untersuchungen über die Möglichkeiten interaktiver Kabelfernsehsysteme in den USA als auch im Bereich der Ekistik, der Wissenschaft über die Menschensiedlungen. Die Fragen der „partizipatorischen“ Demokratie und der „geopolitischen Kunst“ reihen sich nahtlos in die erwähnten Problemkomplexe ein und finden ihren Widerhall auch in Mitropoulos' künstlerischen Projekten. Mit Mitropoulos setzte 1981 seine – bereits mit seiner Dissertation von 1974 erstmals veröffentlichten – Entwürfe für eine neue Netzwerkästhetik mit der Entwicklung seiner Installationsserie „Face-to-Face“ fort. Diese neue Ästhetik kreiste um die Elemente der Kontrolle, des Wissens und der Komplexität der Interaktion, und als solche erforderte sie die Aufbau von grundlegenden Installationsanordnungen, deren kleinste Erweiterungen zur Komplexitätszunahme in einer geometrischen Progression führen konnten. Wichtig in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass Mitropoulos' Netzwerke sowohl mit als auch ohne technologische Unterstützung in sein Konzept integriert wurden.

In jeder von insgesamt neun Installationen wurde das durch zwei Teilnehmer besetzte, „Videophone“-ähnliche gegenübergestellt waren doppelte und so CC-Videokamera-/Monitor-system das „Face-to-Face“-Prinzip um zwei Alle Fernsehmonitore erweitert, deren Bildschirme einander in einer Entfernung von 50 cm verkörperten. Installationsanordnungen waren formaltechnisch bewusst sehr „minimalistisch“ gehalten, in der Regel mit zwei CC-Videokameras, vier Monitoren und mit den erforderlichen Raumtrennungen dazwischen. Die Arbeiten ermöglichten den direkt Beteiligten eine Partizipation/Interaktion im Sinne der medialen Telekommunikation, während das übrige Publikum die Rolle der Betrachter „zweiter Ordnung“ einnahm. Eine wichtige Komponente der Installationsreihe bestand aus der Vergegenwärtigung des „Together/Separate“-Prinzips mit Referenz auf die Zweiweg-Kabelfernsehsysteme, mit denen der griechische Künstler und Theoretiker auch gearbeitet hatte.

In der CC-Videoinstallation „Face-to-Face 1“ (1981/86) saßen zwei Partizipierende mit einander zugewandten Rücken und schauten jeweils auf einen Monitor; dort war die Frontalansicht der anderen Person zu sehen, die aktuell von der jeweiligen CC-Videokamera aufgenommen und übertragen wurde. Die Eleganz der Installation bestand aus einem mit minimalen technologischen Mitteln erreichten visuellen, auditiven und körperlichen Gefühl der Nähe und Distanz, das in seiner Ambivalenz dank der erreichten Trennung zwischen den Wahrnehmungsempfindungen eine gewisse Orientierungslosigkeit hervorrief und mit diesen Eigenschaften stark an einige CC-Videoinstallation von Takahiko Imura (J) erinnert, insbesondere an „Face/Ing“ (früher: Back to Back) von 1974 (vgl. Materialteil/DVD). Die Balance und Spannung zwischen dem körperlichen Gefühl und den konzeptuellen/zerebralen Schlussfolgerungen kann als die eigentliche Leistung dieser Arbeit angesehen werden.

In „Face-to-Face 2“ (1986) bestand für die Teilnehmer die Möglichkeit, das Equipment von einem zum anderen Raumsegment zu fahren, was u. a. zur direkten Konfrontation der realen und medialen Wahrnehmungsebene führen kann. Die Teilnehmer in Paris wurden durch zwei Tänzer und danach durch drei Pantomimen besetzt. Die Intention des Autors war die Demonstration der Grenzen und Möglichkeiten eines derartig mediatisierten, nichtverbalen

kommunikativen Austausches (Mitropoulos 1991, S. 208). Die Installation illustrierte auf der allgemeineren Ebene ein Zweiweg-Kabelfernsehsystem, das zwischen verschiedensten lokalen bis globalen Distanzen etabliert werden kann und als solche wiederholte sie prinzipiell die Vorschläge für eine solche, auf dem Prinzip des CC-Video/Videofeedback basierende Anordnung von Gábor Bódy (H), wie sie von dem ungarischen Künstler erstmals 1975, danach auch 1978 in Edinburgh in seinem Vortrag „Infinite Mirror Tube“ vorgestellt wurde. Dabei handelt es sich um eine Erweiterung der CC-Video-Anordnung aus dem vierten Teil seines Filmes „Four Bagatelles“, die Anfang der achtziger Jahre von Gusztáv Hámos (H/D) modifiziert und als CC-Videoinstallation(en) realisiert wurde. Nicht zu ignorieren ist der Einfluss von Schriften Paul Ryans und seiner vergleichbaren, bereits in den sechziger Jahren in Gang gesetzten Überlegungen zu den kybernetischen Kommunikationsstrukturen und Verhaltensübungen.

Mitropoulos konzipierte „Face-to-Face 2“ bewusst als den integralen Teil einer möglichen Kommunikationsverbindung geopolitischer Dimensionen, wie es u. a. auch mit seinem Vorschlag für ein Netzwerk mit dem Namen „Mediterranean Electronic Museum“ der Fall war (Mitropoulos 1991, S. 210; vgl. auch den Materialteil/DVD).

Die Frage des *sinnvollen* Austausches und des Verhaltens von Menschen in Kommunikationssituationen – sowohl auf der Mikro- als auch auf der Makroebene – kann als der Kernpunkt im vielfältigen Engagement von Mitropoulos angesehen werden, in dem auch der Sinn der „Kunst-und-Technologie“-Problematik im Allgemeinen nach wie vor eine exponierte Stelle einnimmt.

3.2.3 Pazifik (Japan und Australien)

limura, Yamamoto, Yamaguchi, M. Kawaguchi, Iwai, Scott, S. Jones, Biggs, Gidney

Wie im Rest der Welt, so war auch in Japan in der Zeit zwischen 1977 und 1989 noch keine konstante Ausstellungspräsenz der Medienkunst festzustellen. Angesichts der Zahl und des Bekanntheitsgrades der ausgeführten CC-Videoinstallationen handelte es sich eher um eine Zeit der Stagnation. Der „Durchbruch“ fand jedoch hintergründig in Gestalt kumulierter Theorien und neuer Erkenntnisse über die elektronischen Medien statt, die zusammen mit der kommerziellen Einführung und Verfügbarkeit von digitalen Computersystemen, -netzwerken und -interfaces allmählich ins Bewusstsein eines breiteren Publikums, auch Kunstpublikums, rücken konnten.

In Japan fand am Ende dieser Periode die weltweit erste Ausstellung zum Thema „Interaktive Medienkunst“ „Wonderland of Science Art – Invitation to Interactive“ Art in Kanagawa statt (1989), ein Ereignis, dem als Vorbote der internationalen institutionellen Akzeptanz dieser Kunstform eine künstlerische (Hyper-) Produktion bis dahin nicht bekannten Ausmaßes folgte. Der Zusammenschluss der digitalen Computertechnik mit den visuellen Interfaces (CC-Video-kameras) manifestierte sich in den neunziger Jahren vor allem in einer globalen „Renaissance“ von CC-Videoinstallationen.

Das Ende der siebziger und die erste Hälfte der achtziger Jahre zeichneten sich auch in Japan zunächst durch die Anstrengungen einzelner, im vorigen Kapitel vorgestellter Film-,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Videobzw. Medienpioniere aus.

Takahiko Iimura setzte indessen seine videosemiotischen Untersuchungen fort und brachte einige seiner einprägsamsten und elegantesten Werke hervor:

„Face to Face“ (1977) bestand aus zwei CC-Videokameras auf Stativen und zwei Monitoren auf Podesten, die einander jeweils gegenüberstanden: Die Kamera 1 nahm die Kamera 2 auf und umgekehrt und zeigt ihr LiveBild auf dem gegenüberstehenden Monitor, so dass jeweils die Kamera mit der gleichen Zahlenbezeichnung neben dem Monitor mit ihrem LiveAbbild stand.

Auch in der CC-Videoinstallation „Topological Space“ (1979) standen einander jeweils zwei CC-Videokameras und zwei Monitore gegenüber, vergleichbar der Situation in „Face to Face“ (1977), mit dem Unterschied, dass jetzt die Kamera jeweils den gegenüberstehenden Monitor aufnahm, mit dem sie per Kabel verbunden war; dadurch entstand auf den beiden Bildschirmen ein Rückkoppelungsbild.

Neben diesem Ensemble wurde eine vergleichbare Vis-a-Vis-Situation mit zwei 16-mm-Filmprojektoren aufgebaut: Projektor 1 projizierte in endloser Schleife einen Film auf die gegenüberliegende Wand und auf den Projektor 2, der davor auf einem Postament stand; dadurch entstand ein weißes Bild mit schwarzem Rechteck (und dem von oben herabhängenden, sich bewegenden Filmstreifen) unten in der Mitte. Der Projektor 2 projizierte keinen Film, sondern strahlte nur sein Licht auf sein Pendant, wobei genau das gleiche Projektions-Schattenbild entstand.

Diese beiden „klassischen“ Exempel von Iimuras „tautologischem Ikonoklasmus“ wurden jedoch in ihrer Popularität in den Kunstkreisen durch die Installation „I=You=He/She“ (1979) und insbesondere durch „This is a Camera Which Shoots This“ von 1980 übertroffen. In der letztgenannten Arbeit stehen zwei CC-Videokameras auf Stativen und zwei Monitore auf Podesten einander jeweils in Kopfhöhe gegenüber, vergleichbar der Situation in „Face to Face“ (1977), auch mit gleicher Kabelverbindung: Die Kamera 1 nimmt die Kamera 2 auf und umgekehrt und zeigt ihr LiveBild auf dem gegenüberstehenden Monitor, so dass jeweils die Kamera mit der gleichen Zahlenbezeichnung neben dem Monitor mit ihrem LiveAbbild steht.

An der Schlusswand zwischen den beiden Kamera-Monitorpaaren ist die folgende Inschrift angebracht:

THIS IS A CAMERA WHICH SHOOTS THIS
IS A CAMERA WHICH SHOOTS THIS

Diese Aussage soll ein Äquivalent zu dem „endlosen Videosatz“ darstellen, der durch die gegenseitige Aufnahme der beiden Kameras entsteht; in diesem virtuellen Rückkoppelungsprozess relativiert sich das von der Schullogik „vorgeschriebene“, eindeutige Subjekt-Objekt-Verhältnis, mit den Worten von Iimura:

“An endless structure as the object ‘this’ turns into the subject of the next sentence” (Iimura 1997, S. 80; dt. Übersetzung: DAAD Kat. S. 68).

Eine ähnliche Situation mit zwei CC-Videokameras und -monitoren, die einander jeweils gegenüberstehen, kam noch einmal in der wohl bekanntesten CC-Videoinstallation von Takahiko limura, „As I See You You See Me“ (1990) zum Einsatz: Bevor die Installation zum Erkunden durch die Besucher freigegeben wird, ist eine ca. 20-minütige Performance vorgesehen: Der Künstler bewegt sich zwischen den Kameras und Monitoren, die Worte „Ich“ und „Du“ in englischer, japanischer und in der Sprache des jeweiligen Gastlandes aussprechend; nach ca. zehn Minuten wird die Performance durch eine verbale Interpretation des Videobandes durch den Künstler/Performer abgeschlossen, indem noch einmal die erste Hälfte der eben aufgeführten Performance abgespielt wird (vgl. Materialteil/DVD). Peter D’Agostino sah in den beiden angesprochenen Werken limuras eine Konfrontierung der Sprach- und Semiotikthematik, ja der Theorie und Praxis der Transmission und Rezeption:

“That is, they break down the fundamental aspects of communication, of sending and receiving – precisely, concisely, and incisively – to the point of tedium, boredom and revelation” (D’Agostino 2001 (1993), S. 46).

Die einerseits bis zum Punkt der Langeweile sich neutralisierenden semantischen Bedeutungen von verbalen und visuellen Aussage(n) müssen andererseits – und dies sollte als ihr „Sinn“ aufgefasst werden – in ihrem diachronischen Entfaltungspotenzial erfasst werden, an dem End- und Nullpunkt, der zugleich den Anfangspunkt einer gedachten und erfahrbaren kybernetischen/natürlichen „Möbiusschleife“ darstellt. Die Dialektik von Bild und Sprache(n), (Live Video-)Bild und Betrachter sowie Subjekt und Objekt vergleicht limura mit dem umfassenden Yin/Yang-Prinzip (limura 2001), das gerade in den in höchstem Maße „tautologischen“ Arbeiten des japanischen Künstlers seinen vielleicht konzentriertesten Ausdruck findet. Dieses Prinzip zeigte sich zwar offenkundiger in den „dialogischen“ Arbeiten wie „Self Introduction“ oder „Video Talking: Back To Back“ (beide 1982, vgl. Materialteil/DVD), die „aussichtslosesten“ von ihnen wie „This is a Camera Which Shoots This“ (1980) reflektieren jedoch in unübertroffener Art und Weise die von limura gepflegte transnationale „Postmodernität“ in Kombination mit den durchscheinenden, traditionelljapanischen ästhetischen Konzepten von *wabi* (= Einfachheit, Stille) und *sabi* (= unaufdringliche Eleganz).

Zum Abschluss dieses kurzen Abrisses von limuras CC-Video-Œuvre sei noch auf den differenzierten Vergleich hingewiesen, den Daniel Charles zwischen limuras und Paiks künstlerischer Vorgehensweise zog:

“In short, with all his virtuosity, Paik has situated himself in the undecided [...] He places himself between tradition and modernity, but his art remains epidemic. In this sense, one could place him in opposition to an artist like the film and video maker Takahiko limura, whose work – imprinted with what Paik himself defines as ‘Japanese perfectionism’ – makes use of postmodern ambiguity in that he chooses not only to live it, but to make of it a theory, and this in his works [...] One could say in this sense that Kego Buddhism’s logic, long ago apprenticed to John Cage by Daisetz Teitaro Suzuki, grows in depth – a depth not reached by Nam June Paik’s TV-Buddha – in limura’s art” (Charles 1999, S. 53).

Abgesehen von diesem Urteil (das in einem nichtdualistischen und nicht auf „Tiefe“ angelegten Wertesystem nicht zwingend für limura sprechen muss) bleibt die Distinktion hervor-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

zuheben, die limuras „gradualist non-dualism“ und Paiks „paradoxal subitism“ (ebd., S. 55) in einer Relation zeigt, die es erlaubt, das in sich wenig differenzierte und im Einzelfall oft nicht zutreffende Attribut „tautologisch“ nach Möglichkeit wegzurationalisieren.

Das Statement von Keigo Yamamoto, das der japanische Künstler zur Erklärung seiner CC-Videoinstallation „Hand“ von 1977 abgab, kann als repräsentativ für seine Vorgehensweise im Laufe der siebziger und Anfang der achtziger Jahre genommen angesehen werden:

“There exists the slightest discrepancy between a certain ‘Simple action’ and the ‘Imitating action’ that cannot be discerned by the naked eye [...] Spatial-temporal discrepancies occur as the action passes through the nervous system, from the eyes to the cerebrum to the motor nerves, until it finally ends. This is visual by the electronic video circuit, with only a seconds delay. These discrepancies express the degree of mental tension of each moment. Another circuit exists, which is audience. The difference between the original action and its imitation is perceived as ‘MA’ (interval), which is sometimes taken as a humorous and sometimes as a spiritual experience. I therefore feel that video has possibility of expanding and deepening our senses, as well as our conventional forms of expression” (Yamamoto 1977).

Im elektronischen Realzeitmedium Video fand Yamamoto bereits Anfang der siebziger Jahre die Möglichkeit zur Erforschung ihm wichtigsten Themenkomplexes – der Schärfung der Sensibilität des Menschen für die Potenziale und Feinheiten der nonverbalen Kommunikation. In dreißig Jahren stellte Yamamoto die Fruchtbarkeit dieses künstlerischen Zugangs mit über fünfzig CC-Videoinstallationen eindrucksvoll unter Beweis. Das, was äußerlich als Variation eines gleichen Themas angesehen werden könnte (ähnlichen Vorwürfen fand sich zu Unrecht auch limura gelegentlich ausgesetzt), stellt in der Tat eine konsequente, „spiralförmige“ Entwicklung dar, die sich trotz (oder wegen) der Schlichtheit der eingesetzten medialen Grundmittel immer erneut als ertragreich für ihre Erweiterung und die Auslotung von relevantesten medienkünstlerischen Problemfeldern erweisen konnte.

Die erwähnten CC-Videoinstallationen „Hand“ (1977) und „Foot“ (1977) benutzten die gleiche Technologie und ähnliche Raumverteilung der Monitore und CC-Videokameras, ergänzt durch die Aufforderung an den Teilnehmer, vergleichbare Gesten mit Hand bzw. Fuß auszuführen, so dass das Publikum die feinen raumzeitlichen „Verschiebungen“ zwischen der medialen „Vorgabe“, der realen imitativen Aktion, ihrer „gleichzeitigen“ medialen Wiedergabe und der aufgenommenen Wiedergabe der Letzteren verfolgen bzw. beeinflussen konnte.

In vergleichbarer Weise wiederholten „Kiss Me No. 1“ und „Kiss Me No. 2“ (1979) die Anordnung der Monitore (2 x 2) und CC-Videokameras von „Gomokunarabe“ (1974; vgl. das vorige Kapitel), jedoch mit unterschiedlichen Aufgaben für die Teilnehmer (Präzisionsaufgabe und die Aufforderung zur spielerisch-kreativen Klangerzeugung).

In „Eye, Eye, Eye, No. 2“ (Hearing) und „Eye, Eye, Eye, No. 4“ (Hearing) (beide 1981) demonstrierte Yamamoto auf anschauliche Weise das in der Vergegenwärtigung von MA stets wirksame „Kausalitätsspiel“:

In der Galerie wurde eine Zwischenebene eingebaut, die dazu diente, die Installation auf zwei räumlichen Ebenen aufzustellen: Im Erdgeschoss befanden sich zwei CC-Videokameras, die auf die Augenpartie des Besuchers ausgerichtet waren, während die beiden CC-Videokameras im Zwischengeschoss eine relativ kleine Fläche aufnahmen, an die die Teilnehmer mit den Fingern klopfen sollten; im Erdgeschoss war diese Tätigkeit akustisch deutlich hörbar, so dass die sich dort befindenden Besucher üblicherweise mit Augenbewegungen reagierten. Im Eingangsraum im Erdgeschoss befanden sich zwei Paare zweier aufeinander gestellter Monitore: Auf den beiden oberen sah man die Bilder mit den klopfenden Fingern, während die beiden unteren die Augenpartie des auf die akustischen Wahrnehmungen reagierenden Teilnehmers zeigten.

Die Herausforderung der linearzeitlichen und topologischen Kausalität wurde in der besonders gelungenen ortsspezifischen CC-Videoinstallation „U“ (Ghost Room) von 1978 zum Hauptthema:

Bei dieser Installation handelte sich um eine Art „Szenenaufbau“, im Rahmen dessen sich der Besucher in einer audiovisuell ungewöhnlich „präparierten“ Umgebung „zurechtfinden“ sollte.

Der Straßeneingang in die Galerie führt durch eine schwere, quietschende Tür, deren Geräusch im Rauminnen deutlich wahrgenommen wird; von dort aus führt für den Besucher der Weg über eine hölzerne – ebenso quietschende – Treppe zum ersten Stock der Galerie: dort angekommen, stößt er in einem abgedunkelten, nur punktuell ausgeleuchteten Raum auf den Monitor A, auf dem derselbe Raum, jedoch ohne den aktuellen Besucher gezeigt wird; ungefähr in der Mitte dieses Raumes befindet sich ein Tisch, der von einer CC-Videokamera aufgenommen wird. Dieses Bild – also auch das LiveBild des Besuchers, wird auf dem Monitor B, der sich dort in gleicher Achse mit dem Tisch befindet, wiedergegeben, jedoch zusammengemischt mit den vorher aufgenommenen Sequenzen aus dem gleichen Raum, von der gleichen Kameraperspektive. Sich auf den Tisch setzend, kann sich der Besucher im virtuellen Raum des Monitorbildschirms in der Gesellschaft anderer am Tisch sitzender Personen befinden. Die Monitore B und A zeigen die gleichen Bilder.

Zu der bereits beim Eintreten in die Galerie „unheimlich“ anmutenden akustischen Ebene kommen einige weitere dramatische Elemente hinzu, wie z. B. das sich unweit vom Tisch befindende Telefon, das gelegentlich klingelt und von der virtuellen Person auf dem Bildschirm benutzt wird, oder aber die deutlich hörbaren Geräusche des die Treppe Hinaufsteigens, denen aber keine Person folgt (die vorher aufgenommene und mit Verzögerung abgespielte Klangebene) etc.⁷¹⁹

Der Besucher wird mit unerwarteten audiovisuellen Wahrnehmungen und den durch sie entstehenden (meist verfehlten) Erwartungen konfrontiert, aus denen die „Vergangenheit“, „Gegenwart“, aber auch „Zukunft“ des Raumes „von innen“ erfahren werden können, und zwar eher als unkontrollierbare Konstruktion denn als kausale Ereignisfolge. Wie in einigen hier bereits behandelten Werken Yamamotos, so auch die Situation in „U“

“bears a certain particular sense of humour as he himself observes, goes beyond a mere manifestation of humour and discloses the ambiguity of seeing (cognition) and clarifies the subtle divergence that exists between the seeing and the doing of things”.⁷²⁰

Die CC-Videoinstallation „Kehai No. 2“ (1983) stellte in gewisser Weise die Umkehrung der Situation in „Eye, Eye, Eye, No. 2“ (Hearing) von 1981 dar, wobei die beiden Installationen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auch als Nachklang der Idee von audiovisuellen (Re-) Aktionen auf Erwartungshaltungen in „U“ (Ghost Room) von 1978 interpretiert werden können: Der an einem Tischpult stehende Teilnehmer war mit zwei aufeinander gestellten Monitoren konfrontiert, auf denen eine CC-Videokamera aufgestellt war. Die Kamera nahm die Tischfläche auf und zeigte dieses LiveBild auf dem oberen Monitor, während im unteren ein vorher aufgenommenes Band mit der Augenpartie einer Person und ihren plötzlichen, eindeutigen Reaktionen lief (das gleiche Bild, das in der Installation von 1981 als LiveBild fungierte, war auch in einem zweiten Monitor unter dem Tisch zu sehen). Die kausale Folge zwischen Aktion und Reaktion praktisch umkehrend, sollte der Teilnehmer auf die aufgenommene Reaktion mit seiner Aktion (Fingergesten, Klopfen) reagieren. Mithilfe einer Fernbedienung konnte das aktuell Aufgenommene noch einmal abgespielt und mit der „Vorlage“ verglichen werden.

Vergleichbare mimetische Aufgaben, wie sie oben („Hand“ [1977] etc.) vorgestellt wurden, können in einer Reihe weiterer Arbeiten Yamamotos verfolgt werden, wie in der Installation „Sound“ (Miyagi Museum of Art, 1.10.1981), wo in der der Umstand, dass aufgrund unserer „Spiegelerfahrung“ die spiegelrichtige („seitenverkehrte“) Abbildung als „falsch“ empfunden wird, das Wiederholen selbst von einfacheren Gebärden überraschend schwierig macht (vgl. z. B. „Copy“ oder „Five Pins“ [beide 1974] etc.). Dazu ist jene Installation zu nennen, die Yamamoto ausdrücklich als Veranschaulichung des „Ma“-Konzeptes, des „Spaltes“ oder Abstandes zwischen dem Beobachten und dem Beobachteten, ansah. Ähnliches gilt für „Breath“ (1982); hier bestand die Aufgabe des Teilnehmers darin, auf ein seitenverkehrtes „Negativbild“ der Nahaufnahme der agierenden Person imitativ, der eigenen Interpretation und der „Kokyu“ des Ausgangsbildes entsprechend zu reagieren.

„Kiryu no Heya – Room of Human Body Energy“ (The Pneumatic Room) (1983) verfolgte insgesamt die wesentlichen Grundlagen des Konzepts der Installation „Breath“ (1982), die jedoch aufwendiger und auch gezielter umgesetzt wurden (vgl. Materialteil/DVD). Der Besucher hatte die Aufgabe, die Umriss seiner LiveGroßaufnahme auf dem Monitor mit einem Stift auf die Glasscheibe zu zeichnen; diese Aktion wurde auf beiden Monitoren (frontal und seitlich) wiedergegeben und zugleich aufgenommen. Nachdem die Fernbedienung noch einmal betätigt wurde und das Abspielen des Aufgenommenen über eine Zeitverzögerungsfernbedienung erfolgte, erhielt die Person die Möglichkeit, zwei eigene Umriss noch einmal anzuschauen, wobei der zeitliche Unterschied zwischen dem Abspielen der beiden Umriss 0,2 Sekunden beträgt. Dies hat zu Folge, dass der Umriss der Person, deren Kopf sich während der Zeichentätigkeit bewegt, verdoppelt oder vervielfältigt wird und z. T. ein rückkoppelungsbedingtes Bild evoziert. Der Unterschied zwischen dem Beobachten des Teilnehmers und dem „Beobachten“ der Kameras wird noch einmal durch die Zeitverschiebung topologisch visualisiert. Yamamoto:

“And in the space between the two lines, you would be able to see the energy of ‘KOKYU’ (Inner Breath) and ‘KI’ (Spirit)” (1983).

Auch im Zusammenhang mit den CC-Videoinstallationen „Between Sound & Sound No. 1“ von 1984 sprach Yamamoto von einem Modell des Konzeptes „Ma“ (Atem) und „Kokyu“ (die rhythmische Pause), in dem die Kurzzeitintervalle zwischen Stimuli und Antwort darauf anschaulich bzw. nachvollziehbar erscheinen, während „Between Sound & Sound No. 2“ (1984)

das Grundprinzip des Videospiele „Gomokunarabe“ von 1974 auf Ganzkörperebene wieder aufnahm (Yamamoto 1999, S. 287).

Der Titel der besonders populär gewordenen Installation „The Burning Sea“ von 1986 (vgl. Materialteil/DVD) nahm Bezug auf eine noch frühere Schaffensperiode des Künstlers, in der Yamamoto um 1970 die Aktion mit dem Namen „Fire and Smoke Event“ mehrfach durchführte; das auf der Meeresoberfläche verbrennende Öl mit Feuer und Rauch wurde gleichzeitig videotechnisch dokumentiert.

Keigo Yamamoto begann, wie bereits angedeutet, in seinen frühesten Projekten damit, die Realzeitkommunikation mit Hilfe von Videosystemen zu Telekommunikations-Events zu erweitern. 1988 organisierte er auch zwei satellitenunterstützte Telekommunikationsprojekte, denen in den neunziger Jahren weitere folgen sollten. Über diese und weitere CC-Videoinstallationen Yamamotos wird noch im kommenden Kapitel berichtet.

Katsuhiro Yamaguchi, von dessen früher künstlerischer Arbeit im vorigen Kapitel ausführlich berichtet wurde, realisierte 1981 eine aufwendige CC-Videoinstallation, die als Modell eines Telekommunikationssystems verstanden werden will. „Info-Environmental Sculpture: Satellite. Arch. Mask“ bestand aus einem Satellitenmodell (1 x 4 x 4 m), einem Metallbogen (4 x 3,5 x 0,6 m) und einer Maske (1,8 x 1 x 0,4 m), welche mit drei CC-Videokameras und fünf Monitoren ausgestattet waren und LiveBesucherbilder lieferten. Vom 06.06.1977 stammt ein diesbezüglicher Textausschnitt Yamaguchis, in dem er ein hier modellhaft symbolisiertes globales Kommunikationssystem beschreibt, das die prinzipielle Idee des Internet im Jahr der ersten satellitenunterstützten Telekommunikationskunstwerke (vgl. oben Tambellini, Galloway & Rabinowitz) als

“global system for the exchange of images utilizing the computer and the space satellite” beschreibt; “A program for socialization of imagination by imaginarium will germinate from such an experiment” (Yamaguchi 1981, S. 23).

Das Hauptthema von Yamaguchis Videoarbeiten in den achtziger Jahren repräsentiert im umfassenden Rahmen seines „Imaginariums“ die im gleichen Jahr begonnene Serie über „Gärten“. Das entsprechende Architekturinteresse und der an der Architektur orientierte Zugang offenbaren die Kontinuität einer künstlerischen Arbeit, die ihre bedeutenden künstlerische Impulse bereits in den sechziger Jahren vom russischen Konstruktivismus und auch von dem bereits angesprochenen Künstler, Designer und Architekten Frederick Kiesler erhalten hatte. Die Erweiterung des medial und auch kulturell eng gefassten Terminus „Videoart“ war auch deshalb für Yamaguchi von eminenter Bedeutung:

“all-inclusive term of ‘video art’ – I believe has been focused too narrowly in its own particular way in grasping the aforementioned architectural world [...] I wanted to consider the problem of architecture through video images, similar to the work I did in interpreting gardens” (Yamaguchi 1988).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Info-Environmental Sculpture: Future Garden“ (1981) beschäftigte sich im Unterschied zu „Satellite. Arch. Mask“ aus dem gleichen Jahr mit der „äußeren“, sichtbaren Seite der Kommunikation. In „Future Garden“ konzentrierte Yamaguchi seine Aufmerksamkeit auf die gegenseitige Kommunikation des „inneren Kosmos“, symbolisiert durch eine sehr summarisch gestaltete Walfischskulptur: In der Öffnung für das Auge wurde eine nach außen gerichtete CC-Videokamera versteckt, welche die aufgenommenen Bilder auf einen Monitor transportierte, der sich hinter dem „Walfisch“ in einem separaten Gehäuse befand. Auf der anderen Seite, vor dem „Walfisch“, stand ein weiterer Monitor, auf dem ein Videoband von Yamaguchi mit synthetischen Videobildern lief.

„Video Spectacle: Future Garden“ von 1984 umfasste in Form eines Gesamtumgebungs sieben Einzelinstallationen: „Stream“, „Hello Old Pond“, „Over the Garden I & II“, „Laser Tree I & II“ und „Responsible Window“. Auf insgesamt 43 Monitoren wurden von Yamaguchi produzierte Videobilder vorwiegend synthetischer Natur präsentiert. Zwei Installationen beinhalteten je eine CC-Videokamera, deren LiveBilder der unmittelbaren Umgebung sich mit den vorher produzierten Videobildern abwechselten.

Die Installation „Hello, Old Pond“ bestand aus einem kubusförmigen, ca. 2 x 2 m großen Behälter mit acht eingebauten Monitoren, deren Bildschirme, nach oben orientiert, um eine im Zentrum eingebaute CC-Videokamera postiert waren. Auf den Monitoren lief ein vorher produziertes Videoband; bewegte der Besucher seine Hand vor die Kamera, erschien ihr LiveAbbild mit den synthetischen Videobildern auf allen Monitoren übereinander gelagert. Inspiriert wurde diese Arbeit durch Matsuo Basyou, einem Haiku-Autor, und seinem Haiku „Old Pond“.⁷²¹

Die zweite CC-Videoinstallation im Rahmen des „Video Spectacle: Future Garden“ trug den Titel „Responsible Window“ und bestand aus einer zentral im Raum aufgestellten runden Säule, deren oberer, rotierender Teil mit einer CC-Videokamera ausgestattet war; die Kamera nahm so den ganzen sie umgebenden Raum auf und transportierte die Bilder auf eine Monitoreihe, die aus 14 Monitoren bestand. Die LiveBilder wurden in einer ABAB-Anordnung mit einem weiteren Videoband Yamaguchis präsentiert (Yamaguchi 1986).

Das Konzept der „Umweltskulptur“ bzw. des „Imaginariums“, wie es Yamaguchi in seinen „Future Garden“-Environments und auch in den darauf folgenden Arbeiten realisierte und weiterentwickelte, umschrieb der japanische Künstler in einem Text von 1981 als Teil seines umfassenden Kunstverständnisses, das er seit seinen frühen CC-Videoinstallationen vom Anfang der siebziger Jahre entwickelt hatte:

“In my opinion, the nomination of art should be eliminated if possible and replaced by the term ‘maginary performance’. The fundamental system should be the passage of an imaginary performance through process media, which is then transferred as information for those who require it” (Yamaguchi 1981a, S. 137).

Die Beispiele aus eigener Arbeit, die Yamaguchi anführt, sind seine „infokonstruktiven Skulpturen“ und „Umweltwerke mit Feedbackfunktion“ wie „Las Meninas“ und „Project for Flame-Water Fountain“ (beide CC-Videoinstallationen von 1974), die bereits die Richtung der späteren Umwelt-/Medienarbeiten einschlugen. Den Entwurf von „Imaginarium“ entfaltete Yamaguchi u. a. aus der Auseinandersetzung mit den Kommentaren des japanischen

Kunstkritikers Atsushi Miyagawa zum „Musée Imaginaire“ von André Malraux, dem Konzept der „Quotation“, des „postmodernen“ Zitierens, und dem „grass-root-type“ Vorschlag des „Umweltkünstlers“ Frederick Kiesler von 1929, die Museumskollektionen ihren ursprünglichen Orten zurückzugeben und zusätzlich „Telemuseen“ zu etablieren (Yamaguchi 1981, S. 19). Darin sah Yamaguchi eine Chance, die interaktiven Potenziale der Medien für künstlerische Zwecke sinnvoll zu nutzen:

“The question lies not in the fact that these images are the subject to be quoted, but how they are quoted, i. e. by what information media and operation. To go a step further, it consists in how the viewer is involved in these operations and by what means the multi-layered viewing has been carried out” (ebd., S. 20).

Zu den permanenten Aktivitäten von Katsuhiro Yamaguchi gehörte auch die seit den fünfziger Jahren andauernde Zusammenarbeit mit der Tänzerin Suzushi Hanayagi, mit der Yamaguchi eine Reihe von CC-Videoperformances realisierte und von Moskau bis New York, Paris, Madrid, Mailand und natürlich auch Tokio auftrat. Besonders aktiv im Bereich der CC-Videoperformance in den späten siebziger und achtziger Jahren waren u. a. auch Norio Imai, Daizaburo Harada, Mao Kawaguchi, Itaru Kato (vgl. Materialteil/DVD) und Junji Kojima.

Toshio Iwai (geb. 1962) gehört einer Reihe der stark international agierenden Medienkünstler an, deren Strategie Erkki Huhtamo als „an archeological approach in media art“ identifizierte (Huhtamo 1996). Hinsichtlich seiner frühen Experimente mit und dem eigenen Bau von mechanischen Anschauungsinstrumenten (Flipbook, Zoetrope, Praxinoscope, Thaumatrope, Heliocinegraph; vgl. Iwai 1994, 1997), die der japanische Künstler seit den frühen achtziger Jahren durchführte und ausstellte, kann im Fall Toshio Iwais von einer authentischen und seit seiner Schulzeit „organisch“ entwickelten künstlerischen Vorgehensweise gesprochen werden. Sein Interesse an den bildlichen Repräsentationstechniken des 19. Jahrhunderts, einschließlich der Chronofotografie von E.-J. Marey und der sequenziellen Fotografie von E. Muybridge, verarbeitete Iwai in origineller Art und Weise in vielen seiner Projekte, in denen die früheren mechanisch-chemischen Visualisierungstechnologien und ihre Prinzipien den neuen algorithmischen Gesetzmäßigkeiten entsprechend weiterentwickelt und souverän umgesetzt werden konnten. Einige seiner rechnergestützten CC-Videoinstallationen sind gute Anschauungsbeispiele der Verbindung von visuellen Registrierungsmöglichkeiten des analogen Videos mit den Steuerungs- und Verarbeitungsmöglichkeiten des digitalen Computers, wie sie im Laufe der achtziger Jahre allmählich vollzogen wurde. Iwai:

„Durch Einfügung eines Computers zwischen die vertraute Videokamera und den Monitor, sowie die Verwendung bestimmter Programme zur Transformation von Bildern versuchte ich, Anerkennung für bilderzeugende Technologien zu schaffen. Der damit verbundene Auflösungsprozeß soll ein Gefühl dafür vermitteln, wie sich der Betrachter verändert, wenn er eine elektronische Welt durchläuft.“ (Iwai 1994, S. 51)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Das Konzept für die Installation „Digital portait system“ von 1986 leitete im Wesentlichen der Gedanke der Manipulationsmöglichkeit des elektronischen Bildes in seiner zeitlichen Dimension. Das LiveBild des mit einer CC-Videokamera frontal aufgenommenen Besuchers erscheint zunächst auf mehreren angeschlossenen Monitoren; durch die Betätigung eines Knopfes kann er den Zeitpunkt des Einfrierens/Digitalisierens seines Abbildes bestimmen, wonach ein Computerprogramm diese Bildvorlage weiter verarbeitet.⁷²² Die in ihrer niedrigen Geschwindigkeit wahrnehmbaren Transformationen können dann auf den Bildschirmen verfolgt werden.⁷²³

1989 baute Iwai im Kanagawa Science Park in Kanagawa eine achteilige Installation auf, bei der dem Besucher durch unterschiedliche Schnittstellen einfache Einflussnahmen auf die jeweiligen audiovisuellen Ausgabedaten ermöglicht wurden. Ein Bestandteil dieser Gesamtinstallation war auch die CC-Videoarbeit mit dem Titel „Man-Machine-TV Nr. 8. ‚Video Camera‘“. Auch sie konzentrierte sich auf eine simple, digital manipulierte mediale Selbstspiegelung des Betrachters und den Eingriff in das „hergebrachte“, nicht-interaktive Subjekt/Objekt-Verhältnis, der in den traditionellen Kunstgattungen in der Regel ausgeschlossen ist. Auf einem Podest steht auf Brusthöhe ein Bildschirm über einem Holzkasten. Rechts an diesem Holzkasten ist ein kleinerer Holzkasten montiert, auf dem eine zum Betrachter hin gerichtete Videokamera angebracht ist. Sein Bild wird aufgenommen und digitalisiert, zwei separate Einzelbilder werden jeweils ausgewählt, aus denen eine kleine, vom Betrachter und seinen Bewegungen beeinflussbare simple Zwei-Bild-Animation entsteht (für weitere Installationen von T. Iwai vgl. 3. Dekade und Materialteil/DVD)

Der künstlerische Austausch von Künstlern aus Australien auf internationalem Niveau und die entsprechende institutionelle Eröffnung Australiens begann sich Anfang der siebziger Jahre mit der Gründung der Biennale of Sydney 1973 zu intensivieren (vgl. Sydney URL). Konzeptuell, organisatorisch und finanziell wurde sie durch den italienischen Auswanderer Franco Belgiorno-Nettis mit dem Vorbild der Biennale von Venedig ins Leben gerufen, als internationale Erweiterung des seit den sechziger Jahren bestehenden „Transfild Art Prize“ für die zeitgenössische australische Kunst. Damit eröffnete sich der Aussage von Belgiorno Nettis zufolge „die Tür für ein neues Kapitel in der Kunstgeschichte dieses Landes“ (ebd.), das erst 1988 sein zweihundertjähriges Bestehen feiern sollte. Eine „medienkünstlerische“ Ausrichtung der Biennale hätte der nach Überzeugung seines Gründers, der selbst Ingenieur war, eine durchaus erwünschte und logische Folge werden können:

“Engineering is science and art is also engineering. There is no doubt in my mind, when I talk about invention and inventors, that the greatest progress has been in engineering” (ebd.).

Es mussten jedoch einige Jahre vergehen, bevor die Medienkunst ins Zentrum des Interesses der Organisatoren der Biennale von Sydney im Jahre 2000 rückte (vgl. hier, die 3. Dekade; auch: Couacoud 1989; Zurbrugg [Hrsg.] 1994).

Während die erste, 1973 im berühmten Opernhaus Sydneys abgehaltene Biennale noch eine relativ geringe Zahl von 37 Künstlern vorstellte, erhöhte sich in der zweiten Ausgabe 1976

nicht nur die Künstlerzahl (80 Künstler aus zehn Ländern), sondern auch die Vielfalt der vorgestellten Kunstformen, die auch Mail Art, Performance und Video mit beinhalteten. Die Art Gallery of New South Wales blieb seitdem der Hauptveranstaltungsort für die nächsten zwei Dekaden. Der Kurator der Ausstellung, Thomas McCullough, lud u. a. Fujiko Nakaya, STELARC und Les Levine sowie „Ant Farm“ ein und sorgte mit seiner unkonventionellen Auswahl für eine „considerable debate in the community“ (vgl. Sydney URL). 1982 erreichte die Sydney-Biennale mit über zweihundert beteiligten Künstlern aus siebzehn Ländern ihren quantitativen Höhepunkt mit einer Videosektion, die ein außerordentliches Publikumsinteresse nach sich zog.

Für eine Geschichtsschreibung der Medienkunst Australiens muss die Rolle der ein- und ausgewanderten Künstler in besonderem Maße berücksichtigt werden: Die internationale Beachtung der Leistungen von australischen Medienkünstlern begann erst in den neunziger Jahren, insbesondere auch mit der jüngsten, weltweit immer präsenteren Generation, doch in dieser Entwicklung fehlt nach wie vor – wie in vielen anderen Ländern – eine historische, überzeugend elaborierte Verbindung zwischen dem bereits Erreichten und der gegenwärtigen Produktion. In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu betonen, dass die festen Größen der australischen und zugleich internationalen Video- und Medienkunst, wie Jill Scott, Jeffrey Shaw, STELARC, Simon Penny, Peter Callas oder Simon Biggs heute entweder auf Dauer im europäischen und amerikanischen Ausland leben oder zumindest einen beträchtlichen Teil ihrer Lebens- und Arbeitszeit dort verbracht und ihre bedeutendsten Werke dort vollbracht haben. Im Folgenden werden einige für das Thema dieser Historie bedeutsame Stellvertreter vorgestellt:

Jill Scott (geb. 1952) lebte bis 1975 in Australien und studierte dort Film, Kunst und Design, bevor sie für die nächsten sieben Jahre nach San Francisco zog und dort ein Kommunikationsstudium mit M.A. abschloss. Dort gründete sie eine durch The National Endowment for the Arts unterstützte experimentelle Galerie („Site. Inc.“) und begann zugleich, mit Video und vor allem auch als Performance-Künstlerin zu arbeiten.

Ihre ersten Videoinstallationen waren als ortsspezifische Environments konzipiert, in denen die Disposition der inneren und äußeren Raumbegrenzungen des jeweiligen Ausstellungsortes eng mit dem (Inter-)Agieren des Publikums und der Künstlerin aufeinander abgestimmt worden waren.

Die CC-Videoinstallation „Extremities“ (1977) wurde folgendermaßen in Stand gesetzt:

Im völlig abgedunkelten Galerieraum tritt der Betrachter direkt vor eine dunkle Wand, die er rechts oder links umgehen muss. Seine Entscheidung wird von einer CC-Videokamera aufgenommen, die versteckt über der Wand installiert ist. Diese Wand ist die Rückwand einer in den Raum eingebauten großen, mit undurchsichtigem, aber lichtdurchlässigem Reispapier verkleideten, von innen erleuchteten Box, um die herum ein großzügiger Umgang für die Besucher besteht. Der Besucher ist in der Lage, die Aktionen der Künstlerin entweder undeutlich über ihren Schattenwurf an den Reispapierwänden oder über vorhandene Monitore zu verfolgen. Sie malt mit Stöcken auf eine Malfläche zu ihren Füßen die jeweiligen Entscheidungen von

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

eintretenden Besuchern nach und legt die gefertigten Skizzen auf eine Drehscheibe, die von einer zweiten CC-Videokamera aufgenommen wird, die ihre LiveBilder auf die genannten Monitore überträgt. Die Skizzen, die Rechts/Links-Bewegungen zeigen, also linear ausgerichteten Prozessen entsprechen, werden auf der Drehscheibe über die Monitore in zirkuläre Prozesse transformiert.

„Inside Out“ von 1978 benutzte eine CC-Videokamera, welche die Straßenpassanten vor dem Schaufenster der Galerie in dem Moment aufnahm, in dem sie mit Hilfe des Suchers einer dort installierten CC-Videokamera in die Galerie hineinschauten. Dort konnten sie eine gerade gefertigte Zeichnung entdecken, deren Urheber erst beim Betreten der Galerieräume zu erkennen war:

Er beobachtete dort das Verhältnis der Bewegungen von sich in einem Terrarium befindenden weißen Mäusen und von vorbeieilenden Passanten und Autos und notierte sich das Stehenbleiben, Hereinkommen und Vorübergehen von Passanten. Die fertigen Zeichnungen wurden an einer beleuchteten Wand aufgehängt. Das „Versteckspiel“ mit dem Publikum und die Frustration des fragmentarischen Teilblicks auf das Ganze in korridorartigen Rauminszenierungen wie im ersten beschriebenen Beispiel zeigen Parallelen zur Vorgehensweise von Bruce Nauman in einigen seiner frühen CC-Videoinstallationen, während der metaphorische Einsatz des Terrariums mit weißen Mäusen auch mit den beiden später in den achtziger Jahren realisierten CC-Videoinstallationen des amerikanischen Künstlers in Verbindung gesetzt werden kann. Auch der Vergleich mit Roger Barnard (1973, 1974, vgl. auch Materialteil/DVD) bietet sich auf der formaltechnischen Ebene an, zumal auch der britische Künstler zu den Korridoren durchlässige Membranen einsetzte und dadurch den formalen Vergleich mit dem für Scott charakteristischen „low-key“, dem „expressionistischen“ Lichteinsatz zulässt. Es ist jedoch die parallele – manuelle und videotechnische – Aufnahme von stochastischen Prozessen bezogen auf die Entscheidungen von Besuchern, die paradoxe – sowohl die Statistik als auch die Intuition zu entlarven scheinende – „Statistik des Intuitiven“, die Scott in diesen Arbeiten wirken und den Kreis zwischen dem „Autor“, dem „Rezipienten“ und dem „Medium“ schließen ließ; einen Kreis, der ebenso rückwirkend auf die Ambivalenz zwischen der Strategie und Aleatorik von „kreativen Prozessen“ hinzuweisen scheint.

Eine Art Synthese der beiden angesprochenen Werke vollbrachte Jill Scott in ihrer CC-Videoinstallation „Choice“ von 1979:

Auf den Boden eines mit Wasser gefluteten, länglichen und abgedunkelten Korridors war ein Laufsteg in Form eines „T“ aufgesetzt. Dieser ragte gerade über das Wasser und war so breit, dass ein einzelner Besucher auf ihm den Raum begehen konnte. An den beiden Enden des Querbalkens des T-Steges erwarteten den Besucher zwei unterschiedliche Situationen. Die Entscheidung, an dieser Stelle nach rechts oder links zu gehen, wurde von einer CC-Videokamera verfolgt, die frontal die Füße des Besuchers an der Kreuzung aufnahm. Diese gab ihr Bild an einen Monitor im Raum auf der rechten Seite weiter. Dort konnte der Besucher durch ein schmales Sichtfenster in den Raum hineinsehen, in welchem eine Person saß, die sich Notizen darüber machte, ob der Besucher sich für die linke oder rechte Seite des Steges entschied. Hier wurden die intuitiven Richtungsentscheidungen von Besuchern an der Wand mit einer Strichliste dokumentiert.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Balkens war wiederum durch ein Sichtfenster Einblick in einen Raum gegeben, in dem eine andere Person Getränke für die Besucher zubereitete.

Das dieser Arbeit zugrunde liegende Schema teilte sich, vergleichbar mit Konditionierungsversuchen, in eine Belohnung für die intuitive Links-Entscheidung und eine Einsicht in ein kreatives Moment in der intuitiven Rechts-Entscheidung.

Zwischen 1979 und 1981 realisierte Jill Scott eine Reihe von Performances (u. a. mit Einbeziehung von Tieren [Pferd, Bienen, Vögel]), bevor sie 1982 nach Australien zurückkehrte. An der University of New South Wales in Sydney lehrte die Künstlerin über die Neuen Medien und blieb dort für die nächsten zehn Jahre, bevor sie 1992 in Deutschland neue Lehr- und Projektaufgaben übernahm. Mitte der achtziger Jahre begann Scott mit Computern und 3-D-Animation zu arbeiten, was sich auch auf die formaltechnischen Lösungen ihrer neuen Werke auswirkte. Die Problemkomplexe wie die Überwachung, Ökologie und Frauenwahrnehmung in der Gesellschaft, Wissenschaft und Technologie sowie in der historischen Perspektive nahmen in den achtziger Jahren einen herausragenden Stellenwert in der künstlerischen Arbeit von Jill Scott ein. Sie griffen indessen auch in Einzelwerken oft ineinander, wie es in der Werkserie „Constriction. An Investigation in 4 Parts“ (1982 ff.) der Fall war:

Die CC-Videoinstallation „Constriction“ (Part two) von 1982 verwendete ein großes Terrarium/Plexiglaskasten, das in einem Raum mit sandbedecktem Boden hing; der sich darunter befindende Betrachter konnte zwölf dort lebende weiße Mäuse anschauen, aber auch drei bis auf ihre Bildschirme im Sand vergrabene Monitore.

Auf einem von ihnen sah der Betrachter sein LiveVideobild, z. T. irritiert durch die Spiegelungen des Terrariums, die dort ebenfalls sichtbar wurden. Ein weiterer Monitor zeigte das vorproduzierte Videoband „Constriction Stage One“ (1982), auf dem eine Schlange (Boa Constrictor) weiße Mäuse verschlingt und abwechselnd mit einem Nuklearkraftwerk zu sehen war bzw. die Künstlerin, unter einer Glasscheibe liegend, so tat als versuche sie, die darüber laufenden Mäuse mit geöffneten Mund zu fangen. Der Betrachter fand sich wiederum in einem Kreislauf wieder, diesmal inmitten eines ökologischen Rituals des Tötens um des Lebens willen und eines ihm gegenübergestellten zivilisatorischen Rituals des Produzierens von Tödlichem.

Die bereits besprochenen, von Francesc Torres zu gleicher Zeit realisierten CC-Videoinstallationen mit der lebendigen Boa Constrictor und den (virtuellen) weißen Mäusen drängen sich hier geradezu zum Vergleich auf, und zwar sowohl auf formaltechnischer als auch auf symboltragender Ebene.

Mit dem dritten Teil ihrer „Constriction“-Werkserie sprach Jill Scott 1983 ein weiteres brisantes Thema an, das seit den frühen Arbeiten von Dieter Froese oder Bill Beirne bereits in den Siebzigern und danach besonders ab der zweiten Hälfte der achtziger Jahre (Julia Scher, Louis Hock etc.) an Bedeutung verloren hatte: die Überwachung. Die Schlange und die Mäuse, der „Wüstensimulator“, die transparente Scheibe und die manuelle – gänzlich „unangemessene“ – Notierung realer und filmischer Abläufe durch die Besucher wiederholten hier in einer neuen, aufwendigen Konstellation die Grundikonographie der Künstlerin, diesmal inspiriert durch Foucaults „Discipline and Punish“ (vgl. Materialteil/DVD).

Das Appellative durch die „Einbeziehung“ und „Ansprache“ des Publikums kam in einer noch direkteren Form in der CC-Videoinstallation „The Shock Of The Still“ (1985) zu Tage.

Über und in einem brunnenähnlichen, kreisrunden Wasserbecken wurden zwei Überwachungskameras installiert; sie nahmen den Besucher auf, der über das Becken gelehnt war, und übertrugen das LiveBild, das im Hintergrund des Beckens projiziert und dort von einem projizierten, scheinbar gewalttätig an die Wand geworfenen, großformatigen Spritzer überla-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

gert wurde, an eine Wand. Berührte der Betrachter die Wasseroberfläche, zerstörte er sein eigenes Porträt. Wie in der zuletzt erwähnten Arbeit, so bezog Scott auch in dieser ihre Inspiration u. a. aus theoretischen Texten (Naomi Wolf [„The Beauty Myth“], sowie Lacan), vor allem im Bezug auf die Frage nach dem Verhältnis des realen Körpers und seiner medialen Entsprechung – ein Thema, das sich prinzipiell durch die meisten bereits angesprochenen Werke implizit hindurchzog.

Der kritisch-historische Blick auf die Frauenwahrnehmung in der Gesellschaft, Wissenschaft und Technologie nahm in dieser Zeit sowohl in den Videobändern⁷²⁴ als auch in weiteren Videoinstallationen zu, so z. B. auch in der CC-Videoinstallation „The Great Attractor“ (1989), „Machine Dreams“ (1991) und auch in „Immortal Duality“ (1997/98). In „Machine Dreams“ (vgl. Abb. und Materialteil/DVD) wurde auch anhand der eigenen Familienkonstellation der Künstlerin der Zusammenhang zwischen weiblichen Berufen und der technischen Erneuerung im Einzelnen sowie das geschichts- und gesellschaftsbedingte Verhältnis von Frau und Technik im Allgemeinen thematisiert und in einer geschickten audiovisuellen Konstellation das für Jill Scott charakteristische „stochastische“ Zusammenspiel von ein- und ausgehenden Impulsen interaktiv organisiert.

Stephen Jones ist ein australischer Medienkünstler und -theoretiker, der seit den siebziger Jahren eine konsequente und kontinuierliche Entwicklung vom Interesse an den kybernetischen Theorien und ihren technologischen Entsprechungen und Grundlagen (Videofeedback/Closed Circuit Video) über Neurowissenschaft bis hin zu den gegenwärtigen Theorien der „Virtuellen Realität“ nachweisen kann. Im Vorwort seiner 1979 veröffentlichten „Notes on the Cybernetics of Language and Video“ schrieb er:

“The cybernetic nature of the world and the interdependence of all systems in the world has only recently entered into the discourse of the social sciences of the West. There is a major lack, in the language we use, of means for describing and dealing with this interactiveness and the processes of change inherent in all eco-systems. Without the words to talk about change and system interactiveness we are effectively prevented from knowing of these aspects of the world in which we have our being. We do not see ourselves in inter-relationship, we do not recognise the contingency of the systems containing us, until we see the inter-relatedness of our social structures as systems of relations” (Jones 1979).

An dieser Stelle soll auf die durch Jones und Tom Ellard formierte Gruppe für elektronische Musik „Severed Heads“ hingewiesen werden, die weltweit als eine der ersten in ihre Performances systematisch „LiveVideo Mixes“ einbezog. Bereits in den achtziger Jahren kombinierten sie in ihren Auftritten Live- und vorproduziertes Video mit Computergrafik in ähnlicher Form, wie es die heutigen VJs (Video Diskjockeys) tun.

Das auf der Sydney-Biennale 1988 ausgestellte CC-Videoinstallations-Environment „Chasing Skirt“ wurde technisch im Wesentlichen durch den Einsatz des „3DIS“-Systems⁷²⁵ bestimmt, das auch im Zusammenhang mit den schon erwähnten CC-Videoinstallationen von Jill Scott, „Machine Dreams“ (1991) und „Immortal Duality“ (1997/98), benutzt wurde.

Es handelt sich um eine dreidimensionale interaktive Bühne, die aus einem mit einer visuellen Schnittstelle (der CC-Videokamera) ausgestatteten, computergestützten System besteht. Das LiveKamerafeld entspricht einem Teil des Publikumsbereiches und ist im Vorfeld derart gekennzeichnet, dass das Computerprogramm die Änderungen erkennen kann: Betritt z. B. eine Person eins der Demarkationsfelder, wird die relative Helligkeitsdifferenz erkannt und für die Änderung des gerade abgespielten Audio- und Videomaterials genutzt. Das Computerprogramm korrigiert die entsprechende Änderung entweder über MIDI (musical instrument control information) auf dem Weg zu den Audiosynthesizern oder über den Videomischer auf dem Weg zu den Videomonitoren.

Die von Stephen Jones und Tom Ellard erzeugte musikalische „Matrix“ wurde so unter Einflussnahme des partizipierenden Publikums kontinuierlich verändert und z. T. aktiv „kontrolliert“. Die Aussage von Tom Ellard machte dies deutlich:

“The idea is to build a system that is an audience to its audience. It will observe the activities of the people observing its activities. While you are entitled to your opinion of the worth of the work, remember that the work is entitled to its opinion of you. You might be entertaining but are you art? [...] It is not so much a system being critical of itself, (an entirely different kind of feedback), as a system being opened up so that it is no longer simply a one way presentation of predigested TV pap” (Ellard 1988).

In ihrer ursprünglichen Version verdankte die Installation ihre spezifische Wirkung der düsteren Atmosphäre des mit Bauholz versehenen Lagerhauses von Pier 2/3 in der Walsh Bay in Sydney, welche sich in den späteren Ausführungen in den „neutralen“ „White Cube“-Ausstellungsumgebungen folglich nicht ohne weiteres wiederholen ließ (Jones 2001). Vier Monitore, Computer, Videosynthesizer und Keyboards befanden sich hinter einem Holztor, das den Zugang zum Installationsbereich erlaubte; während einer der beiden Hauptvideobildschirme die vorgefertigten oder synthetisierten Bilder von Buschland und Citylandschaft zeigten, übertrug der andere die LiveBilder einer unter der Raumobergrenze installierten CC-Videokamera, die den Installationsraum darunter mit den Besuchern aufnahm. Der dritte Monitor zeigte ebenfalls die LiveKamerabilder, jedoch versehen mit den rot markierten Grenzen, welche für das interaktive Geschehen bzw. die Reaktion des Computersystems auf die Aktionen der Besucher verantwortlich waren und den entsprechenden audiovisuellen Output kontrollierten. Das „3DIS“-System ermöglichte also das „Spielen“ der Musik ohne jegliche taktile Betätigung von Musikinstrumenten durch die eigenen Körperbewegungen des Publikums. Der Eingangsbereich war insgesamt auf niedrigere Noten und geordnetere, weniger spektakuläre Videobilder „eingestimmt“, während beim Eintreten in die Tiefe des Raumes die Spannung und die Unvorhersehbarkeit stiegen. Die Besucher konnten z. B., nachdem sie die Grundzüge des Systems erfasst hatten, gemeinschaftliche Vorführungen in Realzeit organisieren, indem sie verschiedene Raumpositionen („Instrumente“/„Notationsskala“) einnahmen.⁷²⁶

Der folgende Text stand als Erklärung und Einladung vor dem Interaktionsraum:

“As you read this you are experiencing something totally new.
This space, in front of the video screens and around you, is ‘live’.
A computer is watching you as you watch it.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Smart Space.

The light, reflected from your body as you move through the space,
affects the music you hear and the images you see.

Interactive Space.”

„Chasing Skirt“ ist formaltechnisch und auch in seiner Intention eindeutig ein Verwandter der 1986 erstmals vorgestellten CC-Videoinstallation „Very Nervous System“ von David Rokeby und z. T. auch von dem ähnlichen, ungefähr zeitgleich entwickelten System des auch in Toronto lebenden Vincent John Vincent. Sie sind als Vorboten zahlreicher audiovisueller Environments der neunziger Jahre anzusehen, bei denen die akustische Komponente mit dem bislang dominierenden visuellen Output gleichgestellt werden sollte.

Simon Biggs wurde 1957 in Australien geboren und begann dort seit den siebziger Jahren mit Computern und seit 1981 mit Video zu arbeiten. Die Auswirkung der Technologie auf die Gesellschaft und ihre Kommunikationsstrukturen blieb seitdem sein wichtigstes künstlerisches und auch theoretisches Anliegen. Die Durchbrechung von hierarchischen und linearen Denk-, Kommunikations- und Kreativeisweisen im eigenen Werk gehört nach wie vor zur gewichtigsten Durchsetzungsstrategie. Bevor er sich 1986 in Großbritannien niederließ und seitdem einen beträchtlichen Werkkorpus abwickelte (vgl. das kommende Kapitel), realisierte Biggs in Australien einige vergleichbar strukturierte, auf die Realzeitinteraktion der Besucher mit einem digitalen Computersystem hin konzipierte CC-Videoinstallationen:

„The Reproductive System“ von 1984 benutzte eine Zusammenstellung von mineralogischem (Stein und Kristalle) und biologischem/animalischem (lebendige Fische) Material in Kombination mit einer Computersimulation, die den Prozess der genetischen Rekombination nachbildet, ein Element, das in der CC-Videoinstallation „Torso“ (1985) mit dem LiveVideoinput in Form einer an den Computer angeschlossenen CC-Videokamera kombiniert wurde:

Ein Diaprojektor warf ein zuvor computergeneriertes Bild über den gesamten, völlig abgedunkelten Raum an die gegenüberliegende Wand. Es handelt sich um ein feines Raster, aus dem eine idealisierte menschliche Silhouette ausgespart war. Rechts neben der Projektion sind übereinander fünf Farbmonitore angeordnet.

Zwei CC-Videokameras sind mit je einem Monitor direkt verbunden, so dass eine Rückkopplung entsteht. Die eine ist auf die Monitore gerichtet, die andere befindet sich an der Decke und ist auf den Boden gerichtet. Zwei weitere Monitore zeigen computergenerierte Bilder mit der Simulation der genetischen Rekombination, ein dritter eine vorproduzierte Computeranimation. Die Diaprojektion eines dichten Gitterrasters ist über den ganzen Raum ausgebreitet; die Gitterlinien der Projektion ermöglichen es einem Computerprogramm, aus den Bildern der an der Decke angebrachten Kamera die Besucher dreidimensional zu erfassen und dadurch das Werk zu kontrollieren. Bei dem projizierten Bild handelt es sich um ein digital produziertes Gittermuster mit dem daraus subtrahierten Schatten eines idealisierten menschlichen Körpers.

Die CC-Videoinstallation „Recombinant Figure“ (1986) benutzte ein ähnliches System aus einem auf eine Wand projizierten feinen Raster, aus dem eine idealisierte, menschliche Silhouette ausgespart war, sowie die Farbmonitore und den computersimulierten Prozess der ge-

netischen Rekombination. Die Besucher sahen sich selbst in einem Spiegellabyrinth, während der Computer sie mittels einer CC-Videokamera „beobachtete“ und die eingehenden Signale als Daten überarbeitete. Dabei ermöglichten es ihm erneut die Linien der Rasterprojektion, die Personen dreidimensional zu erfassen (für die Installationen aus den neunziger Jahren vgl. die nächste Dekade).

Das durch Eric Gidney in Sydney koordinierte und am 25. bzw. 26. 09.1981 durchgeführte „Telesky“-Event wurde bereits erwähnt, das als erste SSTV- und Satellitenübertragung unter Beteiligung Australiens anzusehen ist (vgl. die im Zusammenhang mit den von Aldo Tambellini mitgetragenen Telekommunikationsprojekte).

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

3.3.1 Amerika

Datenerfassung und -kontrolle/Überwachung

Beirne, Scher, Kos, Hall, Diller & Scofidio, Rakatansky, Jeremijenko, Vesna, Garrin, Rokeby, S. Mann, Back, Tchalenko/Miall, Ditmars, Reas, Lyons, Naimark

Die zunehmende Zahl der beteiligten Künstler und die ansteigende Verfügbarkeit von Künstler-Webseiten und anderen Internetquellen machen es im dritten Teil des vorliegenden historischen Überblicks möglich und erforderlich, die Darstellung in vielen Fällen zu verkürzen und mit entsprechenden Querverweisen zu ergänzen. Die in den neunziger Jahren erstmals weitgehend – nicht nur in Westeuropa und Nordamerika – überschrittene kritische Menge der realisierten Arbeiten gestattet außerdem von Anfang an eine „inhaltliche“ Strukturierung des Materials, die im Wesentlichen mit den kunst- und medientheoretischen Problemfeldern übereinstimmt (vgl. den anschließenden Teil).

Die für den Kontext der Historie von CC-Videoinstallationen hochrelevante Problematik der Datenerfassung und -kontrolle machte sich insbesondere seit dem Anfang der achtziger Jahre in den entsprechenden künstlerischen Arbeiten bemerkbar.⁷²⁷ Sie verlor im Laufe der neunziger Jahre keineswegs an Brisanz. Die im vorigen Kapitel vorgestellten amerikanischen Künstler wie Bill Beirne oder Julia Scher können als Modellbeispiele für diese Kontinuität genommen werden. Bill Beirne:

“My work has long been informed by the gaze of the other, and the mechanisms of watching [...] The use of live video surveillance in my work, beginning in the mid-1970s, allowed me to maintain the immediacy of my performances, based on human interaction in public spaces, while limiting my actions and the access of the art viewer to the capabilities of the mechanisms used for observing the work. Consequently, the range of the camera functions as a device that both describes and determines the parameters in which a performance takes place and becomes a prevailing factor in the work.” (Beirne 1997a, S. 23)

Die CC-Videoinstallation „You Connect the Dots ...“ von 1991 stellte den Abschluss eines ca. drei Jahre andauernden Projektes dar, das 1988 mit einer Serie von nicht dokumentierten Straßenperformances Beirnes begann. Sie fanden in der Umgebung des Whitney Museums in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

New York statt und bestanden darin, dass der Künstler die zufällig abgehörten Dialoge von Passanten so genau wie möglich schriftlich wiedergab und im Sommer 1989 als Drehbücher für ebenso vor Ort produzierte Videobänder verwendete. Dort stellten von Beirne engagierte Schauspieler die ursprünglichen, zufällig „aufgenommenen“ und vom Künstler memorierten Straßendialoge nach.

Die zweite Phase des Projektes begann im Winter 1989. Bill Beirne lud acht Dozenten/Museumsmitarbeiter (zuständig u. a. für Museumsführungen) zum Mitwirken an der Installation ein und bat sie, ihre Interpretationen von zwei bestimmten Gemälden akustisch aufzunehmen.

Ihre Beschreibungen und Kommentare zu Marsden Hartleys „Painting, Number 5“ (1914–1915) und Arshile Gorkys „The Betrothal II“ (1947) unterschieden sich trotz vieler Übereinstimmungen insbesondere in Fragen der Intentionen und Motivationen des Künstlers. Die Dozenten wurden darüber hinaus gebeten, Bücher aus ihren eigenen Kollektionen auszuwählen, die dem Publikum einen Einblick in ihre eigenen Denkprozesse, insbesondere bezüglich der betreffenden Werkinterpretationen vermitteln sollten; diese Bücher wurden auch im Rahmen des Gesamtenvironments ausgestellt.

Die dritte und Abschlussphase des Projektes fand im Whitney Museum statt und zeigte die eigentliche Installation, die unter Einbeziehung der erwähnten Objekte, Medien, des Videoüberwachungssystems und des Publikums eine „insightful epistemological reflection on the museum“ (Hanhardt 1991) hervorbrachte (vgl. Materialteil/DVD). Die Zurschaustellung von „Verbindungspunkten“ zwischen dem Alltag und den kunsthistorischen Kontexten, dem „common sense“ und den Fachinterpretationen der Kunst – sie behielten im Werk Beirnes die Spannung zwischen dem Allgemeinen und dem Besonderen in der ungetrübten Sicht auf die fließenden Grenzen zwischen Fiktion und Realität, wenn es um (kunsthistorische) Datenerfassung und -interpretation geht. Die CC-Videoinstallation „Something’s in the Air“ (1995), thematisch vergleichbar mit „You Connect the Dots ...“ (1988/1991), setzt sich aus drei Teilen/Installationen zusammen. Das Gesamtprojekt begann mit einem Sommer-Aufenthalt des Künstlers im Sculpture Center (167 East 69 Street) und in dessen Umgebung, bekannt als „Upper East Side Historic District“. Das erste Environment in der Hauptgalerie des Centers trägt den Namen „Frames of Reference“ und besteht aus Angelschnüren, die quer durch den Raum gespannt sind, um die Perspektiven von drei dort angebrachten Überwachungskameras planimetrisch „nachzuzeichnen“. In der zweiten Galerie war ein Ambiente mit dem Titel „Device for the Detection & Drawing of Radio Transmission“ aufgebaut. Es bestand aus einer Vielzahl unterschiedlicher elektronischer Geräte, die für das Auffangen von sieben polizeilichen Radiofrequenzen in Manhattan und ihre Übersetzung in EKG-ähnliche Zeichnungen bestimmt waren; während des Ausstellungsverlaufs kam es nicht nur zur physischen Anhäufung solcher „Dokumente“, sondern die Besucher waren in der Lage, auch akustisch die polizeilichen Dialoge und Botschaften zu vernehmen. Die dritte Installation mit dem Titel „Lite FM“ befand sich im Kellerraum des Zentrums und stellte eine charakteristische institutionelle Überwachungsstation mit einem Kontrollzentrum dar.⁷²⁸ Eine begleitende Broschüre/Flugschrift mit dem Titel „A Pedestrian’s Guide to Surveillance, Part 1: The Upper East Side Historic District“ enthielt eine Mappe mit über hundert fest installierten Überwachungskameras auf den Straßen der Umgebung des Sculpture Center, in der sich auch heute des Künstlers Heim befindet. Der Beuyssche Begriff „soziale Skulptur“, wie er auch heute noch von einigen Medienkünstlern ausdrücklich benutzt wird (H. Prehn), lässt sich durchaus für die Umschreibung nicht nur

dieses Kunstprojektes von Bill Beirne verwenden.

1997, exakt zehn Jahre nach der „Surveillance“-Ausstellung in Los Angeles (vgl. voriges Kapitel), fand im M.I.T. Visual Arts Center in Cambridge, Mass., die Ausstellung „The Art of Detection: Surveillance in Society“ statt, mit dem Fokus auf „Institutional Surveillance“: Neben Bill Beirne, Julia Scher, Steve Mann oder Richard Lowenberg und anderen Künstlern, die zum Teil bereits in Los Angeles vertreten waren, kamen einige interessante junge Künstler wie Niels Bonde oder Diller & Scofidio hinzu, die durch die Wiederaufnahme und Elaborierung der bestehenden und noch komplexer gewordenen Überwachungsproblematik in ihre künstlerische Arbeit noch einmal die Brisanz der Signal- und Datenerfassung und -kontrolle für die Medienkunst unter Beweis stellen konnten. Im gleichen Jahr konzipierte Beirne den Projektvorschlag für eine „De-Installation“ mit dem Titel „Surveillance Free Economic Zone“, deren Ziel – die Entfernung von Überwachungskameras und -equipment aus einer Bank, um die dort stattfindenden Transaktionen vorübergehend von Überwachung und Kontrolle zu befreien – auf einem vom Künstler erstellten Flugblatt (auf Englisch und Chinesisch) angekündigt worden war:

“Transactions taking place within the bank are free from video surveillance. Activities are however vulnerable to observation and any consequent attribution by others present in the bank. Further, transmissions of any transaction to or from the bank are subject of surveillance by interception and may be used for monitoring cash flow, solicitation, tracking location or patterns of activity, marketing based on patterns of transactions and the like. Surveillance free economic zone. A Deinstallation and performance work by Bill Beirne.” (Beirne 1997b)

Eine beklemmende und zugleich auf merkwürdige Art befreiende Vision und Erfahrung schuf Beirne mit seiner bis dato letzten CC-Videoinstallation „Time – less“ (Cell) (2001), ausgestellt im P.S. 1 Contemporary Art Center in Queens, N. Y. Den Mittelpunkt der Installation bildete eine ca. 2 x 2 m große weiße Kiste, die im Ausstellungsraum aufgebaut wurde. Die Besucher konnten die Kiste einzeln betreten, falls sie die vom Künstler bestimmten Voraussetzungen dafür erfüllten: sie wurden über die Länge ihres Verweilens in der Kiste von fünfzehn Minuten unterrichtet und aufgefordert, alle elektronischen und anderen Geräte und Materialien sowie Gegenstände abzugeben, mit denen sie die Zeit messen bzw. überprüfen und mit denen sie sich anderweitig im leeren Kisten-Inneren beschäftigen könnten bzw. mit denen sie den abgeschlossenen Raum von innen öffnen könnten. Nachdem der Besucher eine entsprechende Erklärung unterzeichnet hatte, wurde er hineingelassen und eingeschlossen. Im Raum befanden sich keine Gegenstände, bis auf zwei oben an der Decke einander gegenüber installierte Überwachungskameras. Während die Ventilatorengeräusche von zwei funktionalen, in eine Wand eingelassenen Geräten eine akustische Belastung für den Eingeschlossenen darstellten, gab es kaum visuelle Eindrücke: Die Details, wie die zufälligen oder absichtlichen Spuren von früheren Besuchern und vor allem die beiden CC-Videokameras steuerten und konzentrierten die Aufmerksamkeit auf das Eingeschlossen-, Beobachtet- und Eigener-Rechte-beraubt-Sein. Zwei kleine, von außen in die Vorderwand eingelassene Videomonitore übertrugen das Bild der Überwachungskameras und machten für die Außenstehenden (einschließlich des am Pult im gleichen Ausstellungsraum verweilenden Wachpersonals) das Innere der Kiste sichtbar. Der Titel der Arbeit verrät das Gefühl, das sich dem einzeln eingeschlossenen Betrachter offenbarten,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

nachdem er seine Armbanduhr und andere „Zeitmessgeräte“ für die „kostbare“ Viertelstunde abgegeben hatte.⁷²⁹ Die im P.S. 1 in New York aufgebaute Installation knüpfte noch einmal an die inzwischen ein Vierteljahrhundert alt gewordene künstlerische Beschäftigung Bill Beirnes mit den Fragen von freien und weniger freien Gesellschaften an. Damit schloss der amerikanische Künstler den Kreis, den er mit seiner Serie von ca. 70 Zeichnungen mit dem gemeinsamen Titel „On Being Observed“ am gleichen Ort vom 01.05. bis zum 27.05.1977 zu zeichnen begonnen und stetig wie unaufdringlich der Öffentlichkeit zur Anschauung zur Verfügung gestellt hatte.

Die im vorigen Kapitel beschriebene künstlerische Strategie von Julia Scher zeigte von Anfang an die Tendenz, bis weit hinter die Grenzen der zur Disposition gestellten Sicherheits- und Überwachungsproblematik zu wirken. Die vermeintlichen „affirmativen Neigungen“ der aus Südkalifornien stammenden Künstlerin (wie die Gründung der eigenen Sicherheitsfirma) fanden in den neunziger Jahren nicht zuletzt in einem wahren „Schulterschluss“ mit den Galerien und Museen und mit einer Hyperproduktivität statt, die sich vielleicht nur noch mit der von Keigo Yamamoto in Japan vergleichen lässt.

Formaltechnisch blieb das bedeutendste Thema die Zurschaustellung der Überwachungssysteme von öffentlichen Institutionen, wie den Banken („Security by Julia VIII“, 1990), Galerien und ihren Inhabern („Security by Julia XI“, 1991; „Zwirner’s Verlies“, 1992), Museen („Vigilance“, 1992; „Predictive Engineering“ [P.E.], 1993; „Vigilanzia Fundacion“, 1994) sowie anderen Kunstinstitutionen („P.S. 1 Under Surveillance“, 1997) (vgl. Materialteil/DVD).

Die vordergründige Erkundung von materiell-formalen Grenzen des Museums durch die fingierte Zweckentfremdung der Instrumente seiner nominell wichtigsten institutionellen Aufgabe – der Aufbewahrung von kulturellen Gütern – spiegelt sich im Resultat vor allem in der Erprobung von psychologischen Grenzen der ästhetisch bewusst auf Rollenspiele hin konzipierten Situationen. Dies gilt auch für die erwähnten Beispiele, in denen die Einwilligung der betroffenen Institution – nicht aller Beteiligten – die erste Voraussetzung für den Spielbeginn darstellte. „Security Site Visits“ (1990) ist ein vergleichbares Beispiel, bei dem die künstlerische Intervention im Wesentlichen darin besteht, eine durch das Museum gesponserte „Bus tour of surveillance“ zustande zu bringen. Das „Spiel“ oder „Fake“ wird jedoch *de facto* wie *de jure* zum „Ernstfall“, wenn man sich die CC-Videoinstallationen von Julia Scher anschaut (und von ihnen angeschaut wird), welche die Künstlerin unter der Kategorie „Multi-site public art project“ führt. Hier zeigen sich Parallelen zu den frühen Projekten von Richard Kriesche, die nach der eigenen Klassifizierung des Künstlers der „sozialen Sphäre“ angehören.

Zum Anlass der „Wiener Festwochen“ und der Ausstellung „Topographie 2 Untergrund“ realisierte Scher 1991 die „multi-site“-CC-Videoinstallation „Safe & Secure Parts I & II“, die im Wesentlichen darin bestand, zwei separate ökonomische Regionen der Stadt Wien für einen Monat unter Beobachtung zu stellen. „Buffalo Under Surveillance“ (1992) bestand dagegen darin, ein Immigrationszentrum in der amerikanischen Stadt unter Videobeobachtung zu stellen.

Die „Ignorierung“ von Grenzen zwischen der „öffentlichen“ Sphäre einerseits und dem „privaten“ und „intimen“ Bereich andererseits stellt sowohl die Ursache als auch die Folge der

sich im Laufe der neunziger Jahre „einbürgernden“ Überwachung in den Städten Nordamerikas und Westeuropas dar. Wie schnell eine konsequente Weiterführung bzw. Umkehr einer auf Sicherheit im Sinne der gegenseitigen Absperrung von „diskreten Einheiten“ (Familie, Privateigentum, innere und äußere kulturelle sowie Staatsgrenzen) konzipierten Überwachungs politik zu einem Tabubruch führen kann, demonstrierte Julia Scher mit ihrer CC-Videoinstallation „Mothers Under Surveillance“ (1993). Dort wurde ein Tages-Sorgen zentrum für Kinder in Pennsylvania unter Videobeobachtung gestellt. Es handelt sich um eine psychologisch signifikante Erweiterung des üblichen Überwachungsbereiches, welche die „eingefleischte“ Rollenverteilung in- und außerhalb der „heiligen Familie“ aus ihrem Tabubereich entlässt. Ein weiterer äußerlich tabuisierter und zugleich durch die massenmediale Auswirkung der Konsumindustrie dem Leistungsdruck und Verbrauch – also der Kontrolle – enorm ausgesetzter „Intimbereich“ – das Bett – fand einen geeigneten Ausdruck in den CC-Videoinstallationen „Surveillance Bed“ (1994) oder „Julia Sets I“ (1995) wie auch in den sexuellen Wortspielen und Anspielungen in den Titeln „Tell Me When You’re Ready“ (1994) oder „I’ll be Gentle“ (1991) (vgl. Materialteil/DVD, auch weitere, hier nicht aufgeführte CC-Videoinstallationen).

Die mit inzwischen entweder naiv oder bedrohlich anmutenden Begriffen wie dem der „Selbstkontrolle“ begründeten und formulierten *Grundlagen der Demokratie* zeigen sich durch die konsequente Behandlung der Themen Sicherheit, Datenerfassung und -kontrolle offensichtlich in einem sehr ambivalenten Zwielficht. Das Thema ist *tatsächlich* ambivalent und lässt sich weder monokausal noch mit Hilfe von abenteuerlichsten Verschwörungstheorien erfassen. Alle erwähnten Problemgebiete wie die Grenzen des Museums, die psychologischen Auswirkungen der Überwachung, die Erotik der Überwachung und der Voyeurismus, die Repressive Prokreativität und „Zweckentfremdung“ der technologischen und anderer Gebrauchsgegenstände und die damit verbundenen Rollenspiele, die Theatralik der emphatischen Opposition zwischen „Vertrauen“ und „Kontrolle“ – sie wurden in den CC-Videoinstallationen von Julia Scher sowohl einzeln als auch ganzheitlich behandelt und in ihren künstlerischen Anwendungsmöglichkeiten zum Teil wesentlich erweitert.

Im vorigen Kapitel wurde habe ich auf die außergewöhnliche und erfolgreiche Tradition der Konzeptkunst in Kalifornien hingewiesen und auch die CC-Videoinstallationsprojekte eines ihrer wichtigen Vertreter, Howard Fried, vorgestellt.

Paul Kos (geb. 1942) gehört zusammen mit Fried, Terry Fox und Tom Marioni zur Generation der in und um San Francisco lebenden Künstler, deren Humor, gesellschaftliche Sensibilität, Respektlosigkeit den Traditionen gegenüber, Ikonoklasmus und Benutzung ungewöhnlicher Medien, Materialien, Vorgänge und Ausstellungsorte bereits in den sechziger Jahren eine besondere Stellung in der neueren Kunst Amerikas erlangt hatte.

“I quit painting – in a way, I quit the institutionalised church, right? No rules.”
(Kos 1994, S. 8)

Diese schlichten Worte von Paul Kos, einem in Rock Springs, Wyoming, geborenen Sohn slowenischer Einwanderer, bringen die „Strategie“ des zunächst klassisch ausgebildeten Künstlers

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

relativ genau auf den Punkt, insbesondere wenn seine grundlegende Ablehnung von künstlerischen Vorbildern in Betracht gezogen wird. Terry Fox, ein früherer Mitstreiter, erinnerte sich später an den Wunsch von Kos, „to carve out new territory for himself“: „Tom [Marioni]’s hero was Yves Klein, Howard [Fried]’s was Duchamp, mine was Beuys, Paul’s – no one.“ (ebd., S. 4)

Der Grund, warum dieser Klassiker unter den Konzeptkünstlern erst in diesem Teil der vorliegenden Historie vorgestellt wird, ist zunächst die Tatsache, dass Paul Kos, wie auch einige andere Künstler seiner Generation (J. Davidovich, C. Lord, R. Signer u. a.), ihre CC-Videoinstallationen erst in einer späteren Phase ihres künstlerischen Schaffens konzipierten. Zudem ist sein Einfluss auf die Generationen von jungen, am San Francisco Art Institute (SFAI) ausgebildeten Künstlern durch seine Lehrtätigkeit (seit 1978) auch als ein Zeichen der Kontinuität seines Einflusses auf die jüngere Generation anzusehen.

Die Naturverbundenheit des jungen Kos und sein Interesse an den „Earthworks“ u. a. eines Robert Smithson begünstigten den frühen Einsatz ungewöhnlicher Materialien für die Fertigung seiner frühen ephemeren bzw. „diachronischen“ Skulpturen, wie es am besten die Beispiele einer aus Salzblöcken gebauten Arbeit mit dem Titel „Cow Lick“ bzw. „Lot’s Wife“ von 1968 (bestehend aus 23 aufeinander gestellten Salzblöcken im Freien) und insbesondere auch „The Sound of Ice Melting“ (MOCA, San Francisco 30.04.1970, (bestehend aus zwei Eisblöcken (je ca. 25 Pfund), umgeben von acht Mikrofonen auf Stativen) oder auch „Richmond Glacier“⁷³⁰ von 1969 belegen. Zwischen 1970 und 1974 erstellte Kos eine Reihe von Videodokumentationen eigener privater Performances, ohne sich jedoch letztendlich auf dieses oder ein bestimmtes Medium bzw. eine Technik festlegen zu wollen. Das „Hauptmaterial“ seiner Kunst blieben in jeder Beziehung die jeweiligen Relationen und Kontexte.

„I do not make art/I build half of a potential kinetic situation/You must supply the other half/I, YOU, and the OBJECT are irrelevant, but our/combo is art.“ (Kos 1994, S. 11)

Über Jahrzehnte hinweg nahm Kos beharrlich und unaufdringlich zugleich Rekurs auf die eigene persönliche und künstlerische Entwicklung. Es mag deshalb kaum überraschen, wenn Kos als begeisterter Bergsteiger 1989 ein CC-Videoinstallationsprojekt mit dem Titel „Directissima“ entwarf, das sich direkt – natürlich (selbst-)ironisierend – auf dieses Thema bezieht (vgl. die Abbildung und Beschreibung).

Eine komplexe und technisch sowie architektonisch aufwändige öffentliche CC-Videoinstallation, die das Problemfeld der Datenerfassung und -kontrolle an einem stark publikumfrequentierten Ort untersuchte, realisierte Paul Kos 1993 mit seinem „Passenger-Only-Ferry-Terminal“. Es handelte sich um einen bereits vorhandenen, funktionierenden Warteraum für die Fährreisenden, der mit Hilfe von drei Farb-CC-Videokameras und Monitoren alternativ ihre Fahrpläne und die Untersicht auf die ankommenden und sich entfernenden Fähren anbot. Darüber hinaus wurde das LiveBild des Radars⁷³¹ auf einen Großvideoprojektor übertragen, der ebenso im Terminal aufgestellt wurde. An den beiden Wandflächen, welche die Radarprojektion flankierten, wurden die Flut- und Ebbelinien aus Bronze installiert. Die resultierende Patina und Radarbilder in Form eines Triptychons und das CC-Videosystem⁷³² integrierten die ein- und ausgehenden Natur-, Wetter- und „Wetware“-Menschendaten in einem sich irreversibel verändernden Anschauungssystem, in dem der künstlerische Anspruch

mit der Nutzung des Terminals und dem Komfort der Passagiere in einen dynamischen Einklang gebracht wurde.

“The art concept in its broadest sense is to make the ‘act of waiting’ a positive and memorable experience [...] The aim of the art is to interface the geometry, steel, glass, and concrete inside, with the ocean, sky, and weather outside [...] The Passenger-Only Ferry Terminal [...] must be able to be visited countless times and still be rewarding [...] A viewer relishes the ‘present tense’, and seeks it out again and again.” (Kos (Ferry-Terminal Manuskript) 1993)

Paul Kos konzipierte im Dezember 2001 ein weiteres, bislang nicht ausgeführtes CC-Videoinstallationsprojekt, das auf ungewöhnliche Weise das Ökosystem eines bestimmten Stadtteiles in San Francisco (525 Golden Gate Avenue) unter Beobachtung stellt, die dort stattfindenden geologischen Bewegungen durch „biologische“ Sensoren (Kanarienvögel) erfasst und sie den dort arbeitenden und agierenden Menschen ästhetisch und psychologisch verfügbar macht. Die Kanarienvögel, die traditionell in den Kohlebergwerken als Warnsystem vor Erdbebenfällen (eigentlich vor mangelndem Sauerstoff und Erstickungsgefahr) eingesetzt worden waren, sollten im Foyer des Geschäftsgebäudes in Käfigen aufgestellt werden und mit Hilfe eines audiovisuellen CC-Übertragungssystems vor Ort und auch an anderen Stellen im Gebäude sichtbar und hörbar gemacht werden.

Der ebenso in San Francisco lebende Doug Hall gehört zur mittleren Generation der mit Performance, Video und auch Fotografie arbeitenden Künstler. Bestens bekannt wurde Doug Hall bereits durch seine Zusammenarbeit mit Diane Andrews Hall und Jody Procter im Rahmen der Gruppe T. R. UTHCO, die seit 1973 in ihren Performances auch LiveVideo eingesetzt hatten. Ihre Teilnahme an dem öffentlichen Videoperformance-Spektakel „Media Burn“ in San Francisco 1975 war international eines der meistzitierten Beispiele seiner Art, während die Videoinszenierung des Attentats auf J. F. Kennedy mit dem Namen „The Eternal Frame“ eindeutig das Medienspektakel thematisierte, das spätestens seitdem das Hauptthema auch von Halls individuell konzipierten Arbeiten war (Huffman 1987). Inhaltlich auf die Demontage des medialen „Spektakels“ fixiert und formaltechnisch insgesamt jenseits der traditionellen Objektfixierung im „Werk“ agierend (die Videoprojektionen auf den Flaggen, die Benutzung von Tesla-Spulen in der Videoinstallation, beides in den achtziger Jahren), sah Doug Hall mit einigem Recht seine eigene Arbeit als „Michael Fried’s worst nightmare“ (Doug Hall 1987) an – die ideale Angriffsfläche für den Autor von „Art and Objecthood“ von 1967. Doug Hall realisierte 1992 eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „People In Buildings II“.

Die Architekten Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio, zuletzt Gewinner des Wettbewerbs für das Projekt des geplanten Museum of Art and Technology in New York, arbeiteten ebenfalls

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

mit diversen Medien, darunter auch Video und Internet. Die Problematik der Überwachungsparanoia und der medialen „liveness“ sowie des damit verbundenen Authentizitätsglaubens gehören zu den inhaltlichen Themenkomplexen, die das Künstlerpaar untersucht hat. Im Zusammenhang mit dem Begriff der „liveness“ und dadurch auch mit einem der hier behandelten kunst- und medientheoretischen „Grundbegriffe“ wurden Diller & Scofidio im ersten Teil der vorliegenden Historie zitiert (in Bezug auf ihre Web-Arbeit „Refresh“; vgl. oben, Diller/Scofidio zit. nach Wilson 2001, S. 578/579).

Mark Rakatansky realisierte eine größere Anzahl von künstlerischen Projekten, die sich u. a. mit den zeit- und ortsspezifischen Gegebenheiten von Gemeinden und Institutionen auseinandersetzen, darunter auch zwei ortsspezifische CC-Videoinstallationen. „The Institute of“ (1989, The Institute of Contemporary Art, Boston) griff die Historie des Ausstellungsortes auf und die Tatsache, dass er früher eine Polizeistation war. Konzipiert wurde die Installation als ein Einschnitt durch fünf Gebäudeebenen mit dem Ziel, einen Einblick in die verschiedenen Ebenen des architektonisch-funktionalen „placement“ und „displacement“ zu vermitteln.

Mit „Rates of Exchange“ (1996, Louisiana Museum, Humlebaek, Dänemark) verwirklichte Rakatansky ein komplexes architektonisches, grafisches und Videonetzwerk im ausstellenden Museum, das die Wechselkurse der dort gehandelten Werte unter die Lupe nahm. Acht Standorte innerhalb des Museums (Foyer, Sitzgelegenheiten, Zeichensysteme, Ladentische, Gehäuse etc.) wurden miteinander verbunden, fünf davon durch CC-Videokameras und -Monitore. Die diversen physischen, sozialen, psychologischen und ökonomisch-monetären Austauschmöglichkeiten machten eine Reihe von Querverbindungen, Funktionsweisen und konventionalisierten Werten anschaulich, die Rolle des Besuchers im besonderen Maße einschließend.⁷³³

Natalie Jeremijenko konzentriert ihre künstlerische und Ingenieursarbeit⁷³⁴ auf die (il-)legalen Grundlagen, Methoden und Strategien der öffentlichen Datenerfassung, -kontrolle und -auswertung im Hinblick auf ihre soziologischen und politischen Voraussetzungen und Folgen. 1996 realisierte Jeremijenko zusammen mit dem von ihr gegründeten „Bureau of Inverse Technologies“ (BIT)⁷³⁵ auf der Golden Gate Bridge vor San Francisco die CC-Videoinstallation „The Suicide Box“ als ein Überwachungssystem, das auf die vertikale Bewegung von Objekten reagiert und so die Zahl der Selbstmordversuche statistisch erfasst. Das aus einer „BIT“- (CC-)Kamera⁷³⁶, einer Bewegungserfassungskarte und weiterem digitalem Equipment bestehende System erfasste bereits in den ersten hundert Tagen während des Probelaufes „17 bridge events“: Die von Jeremijenko nüchtern betriebenen statistischen Erhebungen bezogen auf die Selbstmordrate bekamen so, angewandt auf ein Tabuthema *par excellence* – den („Frei-“)Tod – nicht nur eine drastisch-existentielle Tiefendimension, sondern vor allem die von der Künstlerin avisierte gesellschaftspolitische Brisanz:

“System efficacy: Suicide Box system supplied public, frame-accurate data of a social phenomenon not previously accurately quantified. Box placement determined to exploit cultural climate and BIT agent proximity; San Francisco is gateway to the Silicon Valley and both Information capital and Suicide capital of the USA.” (Jeremijenko URL, Report Bureau of Inverse Technology, 23.01.1997)

Das eigentliche Thema des Projektes – die offiziell betriebene Informationspolitik – behandelt Jeremijenko und BIT in weiteren, in Entwicklung befindlichen Projekten, wie „BIT Plane“: Basierend auf der gleichen BIT-CC-Überwachungskamera und befestigt an einem ferngesteuerten Modellflugzeug (20 Zoll Flügelbreite), ist das so ausgerüstete Modellflugzeug für den Überflug von verbotenen „no camera“-Zonen über dem Silicon Valley in Kalifornien vorgesehen. Das kleine Spionageflugzeug überträgt kontinuierlich das LiveVideobild zu einem HMD-Empfänger, getragen von dem Navigator auf dem Boden. Zwischen November 1997 und Februar 1998 wurden mehrere Flüge über die verbotenen Zonen ausgeführt und dokumentiert.⁷³⁷

Aus der heutigen Perspektive, seitdem die „unbemannten“ Miniaturspionageflugzeuge, „Drohnen“, z. T. massiv für offensive Kriegszwecke eingesetzt werden, ist es interessant, nicht nur an diesem Beispiel zu beobachten, wie die Überwachungstechnologien und Visualisierungstechniken zunehmend und in allen ihren Facetten aus ihren letztendlich marginalen künstlerischen und experimentellen Verwendungen übernommen wurden und durchgängig in den Händen der Rüstungsindustrie ihren Hauptzweck erfüllen. Dieser Zustand wird bewusst von Natalie Jeremijenko thematisiert.

Das BIT-Projekt mit dem Titel „Bangbang“ (2000) hat die Aufgabe, eine akkurate audiovisuelle Realzeitübertragung von isolierten Waffen „intersection events [slamcam] and other triggers and events of interest“ (vgl. URL) zu gewährleisten. Das Überwachungssystem besteht aus einem Netz verteilter, sensoraktivierter Mikrovideokameras und ist für den weltweiten Einsatz konzipiert. Im Internet sollte das „Bangbang“-Netzwerk rund um die Uhr verfügbar sein. Die komplexen Fragen der Datenerfassung und -kontrolle und der damit verbundenen „repräsentativen“ und „direkten“ Demokratie kamen im „BangBang“-Projekt speziell als Frage zum Verhältnis der Netzwerkrhetorik und -sprache zum Ausdruck.

Victoria Vesna verbrachte nach dem Abschluss ihres Kunststudiums in Belgrad, Jugoslawien, 1984 die meiste Zeit im Ausland, zunächst in New York, danach in Kalifornien, wo sie seit 1992 auf Dauer lebt. Im Jahr 2000 promovierte sie mit dem Thema „Networked Public Spaces: An Investigation into Virtual Embodiement“ am Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts (CaiiA) an der University of Wales. Die internetbasierte „Datenbankästhetik“ gehört demzufolge zu den Forschungsschwerpunkten von Vesnas Arbeit, die sich organisch aus aufeinanderfolgenden, längerfristig angelegten Projekten entwickelt.

Eines der besten Beispiele für die Kontextbezogenheit der künstlerischen Arbeit von Victoria Vesna offenbart die CC-Videoinstallation „Another Day in Paradise“ (1993), eines der ersten realisierten Projekte seit ihrer Ankunft in Kalifornien 1992. Es beschäftigt sich sowohl inhaltlich als auch formaltechnisch und ortsspezifisch mit dem artifiziellen Charakter und der Funktionsfähigkeit von geplanten Gemeinden und Öffentlichkeiten und nimmt dadurch indirekt Bezug auf die Konvergenz zwischen dem Realen und Virtuellen, wie sie an den CAD-Modellen (computer-aided design) zu beobachten ist. Ein solches Modell und zugleich die Ausgangsbasis für die weiteren Entwicklungsschritte ihres Projektes fand Victoria Vesna in der südkalifornischen Stadt Irvine, Orange County und deren Motto „Another Day in

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Paradise“. Die ausgestellte Arbeit verwendet drei konservierte Palmen mit einer versteckten CC-Videokamera, einem Monitor bzw. einem eingebauten Touchscreen-Bildschirm. Die Besucher konnten sich bei einer Palme auf dem Monitor beobachten, während sie von der Kamera aufgenommen wurden. Der Monitor in der zweiten Palme zeigte Landschaftsbilder um Irvine, die aufgegebenen Stadtteile und die Geschichte eines jungen Vietnamesen, Vi Vuong. Hierzu wurde ein als Palme gestalteter Stuhl neben dem Baum aufgestellt, so dass die Besucher sich hinsetzen und die Story über Kopfhörer abhören konnten. Vi Vuong erzählte über eine Vielzahl seiner Landsleute, die als „Boat People“ vor dem Vietnamkrieg nach USA flohen. Für die Künstlerin, „his story of displacement by war mirrors the displacement of the palm trees from their natural environment.“⁷³⁸ Der „Touchscreen“-Baum beinhaltete einen größeren Bildschirm, auf dem die Stadt Irvine auf sieben Icons reduziert worden war: Paradies, Haus/Unterkunft, Natur, Schnellstraßen, Einkaufszentrum, Held, Geschäft/Unternehmen. Aktiviert durch Berührung, spielte jedes Icon einen einminütigen Videoclip, der die Umgebung von Irvine, Orange County, und Vietnam einander gegenüberstellte.⁷³⁹

„Another Day in Paradise“ ist eine auf allen Ebenen als ortsspezifisch zu bezeichnende Installation, die jedoch – gerade aufgrund der starken Einbindung des Individuellen in allen Planungs-, Produktions- und Betreuungsphasen des Projektes – einen hohen Grad an Allgemeinheit aufweisen kann. Während die Künstlerin in ihrer eigenen Projektbeschreibung ausführlich über die Entstehung der „Instant-Stadt“ Irvine und über die daraus abzulesenden vielfältigen ökonomischen, ökologischen, sozialen, politischen und auch persönlichen, subjektiven Bezugspunkte als Quellen ihres Gesamtkonzeptes berichtet⁷⁴⁰, lassen sich in Bezug auf das konkrete Exponat auch die allgemeineren Gesetzmäßigkeiten und Querverbindungen herausstellen: im Hinblick auf die benutzten Medien, Materialien, Arbeitsweisen oder auch auf die Publikumsreaktionen. Die Letzteren – so eine weitere Anmerkung der Künstlerin – seien aus ihrer Sicht enttäuschend ausgefallen, denn das Interesse an dem aufgenommenen Material und den Dokumentationen hielte sich sehr in Grenzen und böte wohl eine schwache Konkurrenz zum LiveAspekt von CC-Videokamera und Monitor.

Die Aufmerksamkeit von Victoria Vesna galt nicht zuletzt dem ambivalenten „regulativen“ Prinzip, das mit der „natürlichen“ Entwicklung offenbar in Konflikt steht; die militärische Intervention, genauso wie die ökonomische – die strategische, auf lange Zeit angelegte Manipulation von Konsumenten durch die Werbung großer Konzerne⁷⁴¹ – kümmert sich weniger um die tatsächlichen Inhalte als vielmehr um die bereits vorgefassten Langzeitstrategien; sie entziehen sich (ihren Regulativen gemäß) dem Blick auf das Besondere, vergleichbar zu den mit ihrem eigenen Antlitz beschäftigten Besuchern, die für die Geschichten der anderen wenig Interesse zu haben schienen. Der Aspekt der Datenerfassung und -kontrolle, der auch in Bezug auf die sehr geregelte Überwachungssituation in der Stadt Irvine als Bestandteil des Projektes mitgedacht und -einbezogen worden war, spiegelte ebenfalls die reale Situation wider, die besagt, dass sich die Bürger beim Überwachtsein „gut“ (sicher) fühlen.

Die intensive Recherche und Analyse der kommerziellen und politischen internetbasierten Datenerfassung und -Kontrolle verleitete Vesna in der zweiten Hälfte der neunziger Jahre zur Erschaffung vernetzter Informationsräume und Visualisierung ihrer ansonsten unsichtbaren „Datenkörper“: Die Installationen „Virtual Concrete“ (1995), „Bodies INCorporated“ (1996–2000) und „Datamining Bodies“ (2000) zeigen diese Entwicklungslinie, am deutlichsten ausgedrückt in „Datamining Bodies“, in Dortmund 2000 physisch als CC-Videoinstallation

ausgeführt.

Ein großer Kontrolltisch aus der Bergwerksausrüstung vor Ort, eine große Trackballmaus und eine darüber hängende Projektionsfolie (190 x 140 cm) sind die einzigen sichtbaren Installationselemente. Die Bewegungssensoren und eine über dem Ensemble postierte CC-Videokamera erfassen die Besucherbewegungen, wodurch die hörbaren Klänge am Ausstellungsort beeinflusst werden. Durch die Betätigung der Trackballmaus hat der Besucher die Möglichkeit, den aus einer variablen Verkettung von Polygonen aufgebauten menschlichen Körper⁷⁴² – „verkörperlichten“, alternativen „Informationskörper“/„Informationsraum“ – zu erkunden. Auf ihrer Reise innerhalb des symbolischen Körpers hinterlassen die Besucher ihre Spuren, indem sie im Prozess der Erkundung verschiedenste natürliche Anordnungen – Kohlenstoffatome, Zellen, Menschen etc. – entstehen lassen. Das System kann auch übers Internet erreicht werden, und die Online-User können durch die Eingabe ihrer eigenen Daten zur Erschaffung ihres eigenen öffentlichen „Datenkörpers“ beitragen, jenseits von „Data Mining“, „Network Topologies“ und „Online Communities“ (vgl. Vision Ruhr 2000, S. 115), so wie sie durch das Kaufverhalten von Internetnutzern von Werbestrategen konstruiert und kontrolliert werden.

Laurence A. Rickels beschreibt im Essay „Mine Too“ die dagegen gerichtete künstlerische Strategie:

“Rather than a community of commerce and covered-up surveillance, Vesna conceived an academic or intellectual community linking interesting people who precisely have very little time for giving information or for the formalities of give and take. In this community the agents would be autonomous data bodies that would free their clients even from proxy relations with web bodies. The agent begins, out in the open, as the questionnaire to be filled out by those who have decided to give up their incorporated bodies and enter pure information space. As data is ingested, however, the body dematerializes, first down to a wire frame, until it explodes into bits. What’s left however is the data the bodies carried. Via connections, patterns, or, in a word, networking, the data content starts out representing itself through nonrandom forms based on molecular and cellular models. Whereas the data body was all about control or predictability, the autonomous agent, which precisely no longer needs our presence, is, in theory, utterly unpredictable and vulnerable. The community of people with no time spawns a cyberspace of autonomous-andunidentified-transforming data agents who, with all the time in the world, in the word, look forward to the time to come, the uncontrollable time of the other. In other words or worlds: what’s given, the data, the gift and giving of information, must be relocated back outside the systems of user-friendly exchange that require incorporated bodies or identities.”

Victoria Vesna beschäftigt sich darüber hinaus mit realitätsstiftenden „Kategorien“, wie sie durch digitale Technologien und Kommunikationsnetzwerke neu konstruiert werden. Neben der von Virilio und anderen Medienphilosophen beschriebenen „Raumimplosion“ ist vor allem auch die Zeit eine kritische Komponente in der Identitätskonstruktion auf allen Ebenen:

“I also recognize that these spaces create a very different experience of time. I believe that there is no time. There is only constant change. The constructed

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

time we live in is not working very well for us at this point, as is seen by the number of stressed out individuals that do not exclude you and me. We have moved away too far from any biological/analog measurements of change to nanoseconds, and are overwhelmed with information, processed much faster than we ever are built to absorb. As our bodies are reduced to large data-sets, we are entering into an entirely different age and need to start rebelling against the industrial/product(ive) time. Whether digital technologies can help us solve some of those mysteries is an open question." (Vesna URL [n0time])

Von diesem Problemkomplex, der auch in den CC-Videoinstallationen von Jim Campbell oder Bruce Cannon und anderen mit Nachdruck erforscht und künstlerisch exemplifiziert wurde, wird im Folgenden noch die Rede sein.

Paul Garrin (geb. 1957) ist bekannt als ein politisch engagierter Vertreter der zweiten Generation von Video- und Medienkünstlern, der sich im Laufe der achtziger Jahre auch mit Computern zu beschäftigen begann und der seit 1989 seine Aufmerksamkeit zunehmend den interaktiven Installationen und später dem Netzaktivismus schenkte. Von 1978 bis 1982 studierte Garrin an der Cooper Union School of Art in New York (Hans Haacke, Vito Acconci, Martha Rosler), bevor er einer der wichtigsten und permanentesten Mitarbeiter bzw. Assistenten von Nam June Paik (1982–1996) wurde. 1996 gründete Garrin „Name.Space“ (vgl. URL), ein Netzprojekt mit dem Ziel der Reformierung von Toplevel Domains im Internet, und anschließend zusammen mit Cristine Wang und Frank Morales „FreeTheMedia“, ein kulturelles Think Tank für den Aufbau eines autonomen Netzwerks mit dem Ziel, „to reclaim public space on the net and preserve free expression, privacy and access for all, through education, community ownership of media infrastructure and the development of open source software.“ (freethemedia URL).

In der CC-Videoinstallation „Yuppie Ghetto With Watchdog“ knüpfte Garrin an seine bisherigen Videoarbeiten an, die sich mit Zivilrechtsverletzungen auseinandersetzen,⁷⁴³ und integrierte das vorhandene Material („Free Society“) in ein räumliches Arrangement, in dem die Videobilder hinter einer Sperre mit Gitter und Stacheldraht projiziert wurden. Zu sehen war die Gegenüberstellung einer Upper-Class-Partyszene mit Gewaltszenen aus Südafrika, der West Bank, Südkorea, Nordirland, Panama und den USA (die Tumulte aus den sechziger Jahren in Alabama und Chicago und von 1988 in New York City). Auf einem Monitor, der hinter den Gittern und vor der Projektion stand, zeigte sich ein Elsässer Hund, der auf die eintretenden Besucher aggressiv „reagierte“, sein Quartier mit den Partygästen verteidigend. Die eingesetzte CC-Videokamera (infrarot) fungierte als Auslöser für die Abspielung der entsprechenden Laserdiskplayer-Videsequenz.

In der CC-Videoinstallation „White Devil“⁷⁴⁴ spielten zwei CC-Videokameras die Rolle des Positionsdetektors, der jetzt über ein von David Rokeby entwickeltes Computersystem die Besucher-Inputs verarbeitete und über sechs Laserdiskplayer auf zwölf Monitoren die aggressive Reaktion eines weißen Pittbullterriers wiedergab. Eine brennende Villa als Videoprojektion vervollständigte das Ensemble als Pendant der ersten beschriebenen Installation.

Während die auf den Galeriebesucher als Stellvertreter des „Systems“ gerichtete Aggression oben noch als „appellativ“ gedeutet werden konnte, noch direkter einbezogen wurde der Einzelbesucher in der CC-Videoinstallation „Border Patrol“ (1994–96) (der dritten in Garrins „CC-Videoinstallationstrilogie“), die Garrin mit Hilfe von David Rokeby konzipiert und realisiert hatte. Die vergleichbare bedrohliche Ikonographie mit Stacheldraht wurde hier durch einen lang gestreckten Aluminiumbunker ergänzt, der vier Monitorenpaare als Sichtfenster tarnte. Vier „Roboter-Heckenschützenkameras“⁷⁴⁵, ausgestattet mit einem Object-Tracking-System, nahmen die Besucherköpfe ins Visier und „schossen“ diese, begleitet von einem akustischen Gewehrfeuer, ab: Der Vorgang wurde zeitgleich für die „Abgeschossenen“ auf den Monitoren einsehbar. Auslöser sind die durch ein übersteigertes Sicherheitsbedürfnis gekennzeichneten Wahnvorstellungen. Garrin verdeutlichte die dahinterliegende psychologische Strategie:

“Create fear of terrorism and identify a defined enemy, and the general public will give up privacy and civil liberties in favour of ‘security’.”⁷⁴⁶

Drei Jahre später weitete Paul Garrin mit seiner LiveInternetinstallation „Safe Distance“ (1999) seinen mahnenden Kommentar und die düstere Vision aus „Border Patrol“ auf den Problemkomplex des „sauberen Krieges“ aus.⁷⁴⁷

Garrins Medienaktivismus bietet mit seiner im Sinne des spürbaren Aggressionspotenzials gekennzeichneten „Vordergründigkeit“ einen Gegenpol zur subtileren strategischen Vorgehensweise eines Ingo Günther und ist eher vergleichbar mit der künstlerischen „Journalismustätigkeit“ von Peter Fend, der ebenfalls auf die Missstände der heutigen Politik verweist und aufgedeckte wie auch vermutete Konspirationszusammenhänge zur Zielscheibe des eigenen Tuns macht. Die menschliche Betroffenheit (der „Fall“ Rodney King, z. B.) verleiht jedoch den entscheidenden emotionalen Impuls, der so (ungewollt?) zur ästhetischen Kategorie „avanciert“.

Im vorigen Kapitel wurden die Genealogie und einige Erscheinungsformen der wichtigen CC-Videoinstallation „Very Nervous System“ von David Rokeby beschrieben. Aus der letzten Passage konnte sein Beitrag auch in den interaktiven Installationen von Paul Garrin „Yuppie Ghetto With Watchdog“, „White Devil“ und „Border Control“ in technischer, und in der letztgenannten Arbeit auch in konzeptueller Hinsicht ersichtlich werden. Zugleich verraten einige Titel von Rokebys Arbeiten der neunziger Jahre, dass die für Garrin wichtigen Themen der Datenerfassung und -kontrolle, insbesondere auch der medialen Überwachung, einen verstärkten Einzug in das Œuvre des kanadischen Künstlers fanden („Watch“ (1995); „Watched and Measured“ (2000) etc.).

Seine neuen/alten Themen und technologischen Lösungen im Laufe der neunziger Jahren entwickelt Rokeby jedoch konsequent und „organisch“ aus seiner früheren künstlerischen Arbeit und seiner eigenen Kunsttheorie: Sie beinhaltet eine nicht auflösbare, bewusste Ambivalenz und Spannung zwischen „Freiheit“ und „Kontrolle“, die vom Künstler als „Verantwortung“ beschrieben wird. Sie bezieht sich auf die technologischen Interaktionsfragen und auf die gesellschaftlichen Kontexte gleichermaßen, und dies wird spätestens Mitte der neunziger

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Jahre erkennbar. Die Beibehaltung der notwendigen Balance und Interpenetration zwischen dem humanen „offenen System“ und dem technologischen „closed circuit“⁷⁴⁸ bleibt somit die erfolgreiche künstlerische Strategie von David Rokeby auch in der kommenden Zeit. Sie manifestierte sich zunächst in den CC-Videoinstallationen, welche als Variationen und Neulaborationen von „Very Nervous System“ angesehen werden können:

In der Osnabrücker Ausführung von „(Perception is) The Master of Space“ (1990) kehrte Rokeby noch einmal zum Video-Output zurück und verwendete einen zusätzlichen Computerbildschirm, während in „Measure“ (1992) die Zeitkomponente und das Audiosystem in den Mittelpunkt rückten: In der Mitte des Raumes hing eine tickende Wanduhr, deren Ticken erfasst und verstärkt wurde. Ein Prozessor verarbeitete die Signale in Abhängigkeit von den Bewegungen im Raum, so dass im Ausgangszustand, ohne Bewegungen im Raum, nur das Ticken zu hören war. Kleine Bewegungen verursachten leichte Störungen in der Gleichmäßigkeit, deutliche Bewegungen in der unmittelbaren Nähe der Uhr bewirkten starke Veränderungen des Klangs. Im Extremfall kollabierte das Ticken in ein akustisches Chaos, aus dem ein nachhallender Ton hervorging. In einem vergleichbaren Zusammenhang stellte Rokeby die CC-Videoinstallation „60“ (1995) aus (vgl. Materialteil/DVD).

Die CC-Videoinstallation „Silicon Remembers Carbon“ (1993–2000), die ebenfalls mehrere Versionen erlebte, demonstrierte noch einmal Rokebys Bedürfnis, die Vielschichtigkeit des Verhältnisses zwischen Mensch und Computer an Modellen der Interaktion künstlerisch auszuloten. Der poetische Titel der Arbeit mit dem zwischen den beiden chemischen Bezeichnungen eingefügten „anthropomorphen Verb“ lässt daran keinen Zweifel. Technisch gesehen ging es Rokeby vor allem auch darum, den Unterschied zwischen der seiner Ansicht nach realen und der „faked“ Interaktion aufzuzeigen, der sich, wie im vorigen Kapitel nachgewiesen, vor allem an der Feedback-Fähigkeit des (dadurch offen gewordenen) Systems festmachen lässt (Rokeby 2001)

Der Boden eines abgedunkelten Ausstellungsraums ist mit Sand bedeckt, und darauf wird von oben ein Videobild von 4 x 3 m projiziert. Das Bild wird von $\frac{1}{2}$ m breiten Wegen umrahmt, die im Sand angelegt sind. Das Abspielen zweier Laserdisks mit vorproduziertem Videomaterial mit Natur- und anderen Außenaufnahmen⁷⁴⁹, Videoprojektion sowie die Lautsprecher gehören zur „Grundausstattung“ der Arbeit, deren Variationen sich interaktionstechnisch zum Teil wesentlich voneinander unterscheiden. In der zweiten Version war die Sandfläche von vier Infrarot-Lichtquellen beleuchtet und der Raum mit vier CC-Videokameras mit Infrarotpassfiltern ausgestattet. Das vorproduzierte Video ist in Form von zwei MPEG-2-Videodateien im Arbeitsspeicher eines Computers enthalten. Ein zweiter Computer errechnet das gemischte Bild, das dann projiziert wird, aus diesen beiden Bildquellen und aus Informationen, die den Bildern der Kameras entnommen werden. Ist der Raum leer, zeigt das Videobild nur eine Bildquelle. Bewegen sich Besucher am Rand der Projektion, erfassen die CC-Videokameras sie mit Hilfe ihrer Filter als dunkle Silhouetten vor dem durch die Infrarotbeleuchtung gleißend hellen Hintergrund der Sandfläche. Diese Silhouetten erscheinen dann im Videobild, gefüllt mit dem Videobild der anderen Bildquelle, Besucher werfen also nicht nur ihre Schatten ins Bild, sondern auch ihre Silhouetten, die mit Videobildern von Schatten ausgefüllt sind. Auf diese Weise erscheinen drei Arten von Schatten im Bild: die zuvor aufgenommenen Schatten im Bild der Videodateien, die echten Schatten der Personen im Raum und ihre „virtuellen“ Schatten im Bild.⁷⁵⁰

Die Strategie der „Destabilisierung“ des perceptiven Systems des Einzelnen verband David Rokeby in seiner CC-Videoinstallation „Watch“ von 1995 mit der gesellschaftsrelevanten Frage der Überwachung. Diese Arbeit verwendet Überwachungskameras zur Erfassung von Bewegung bzw. Stillstand. Der überwachte Bereich kann sowohl ein öffentlicher Platz im Freien als auch ein Teil der Galerieräume sein. Die Kamerabilder werden in Echtzeit vom Rechner bearbeitet und auf eine Wand im Ausstellungsraum projiziert. Ein Sensor erfasst die Bewegungen im Raum, die in bestimmten Schlüsselmomenten die Projektionen beeinflussen. Ferner sind im Raum die Geräusche einer Wanduhr und einer Armbanduhr sowie Herzschläge und Atmen zu hören. Eine der beiden Videoprojektionen zeigt Personen bzw. Dinge, die still stehen, wobei sich das Bild kaum merklich von Bild zu Bild verändert. Objekte, die sich durch das Sichtfeld der Kamera bewegen, erscheinen als verschwommene Schatten. Unbewegliche Objekte erscheinen klar und deutlich. In der zweiten Videoprojektion sind nur bewegliche Objekte zu sehen. Sie erscheinen als Umrisse vor einem schwarzen Hintergrund. Bleiben die Personen oder Objekte stehen, verschwinden sie. Zu bestimmten Zeitpunkten, etwa wenn der Sensor nach längerer Ruhe wieder eine Bewegung im Raum registriert, erklingt das Geräusch eines Kameraverschlusses, und für einen kurzen Augenblick erscheint das unbearbeitete LiveBild in den Projektionen. Aber schon bald sickern die beschriebenen Bearbeitungsprozesse wieder in das Bild ein.

Der Aussage des Künstlers zufolge gelang es insbesondere in der zweiten Version vom Januar 1996, installiert an der Kreuzung der Houston Street und des Broadway in New York, den quasi „antikumulativen“ Charakter der Arbeit mit zahlreichen ins Bild eintretenden und sich gleich auflösenden Passanten zu erzielen (Rokeby, 2001). Technologisch handelt es sich bei „Watched“ um eine Lösung, welche Bill Spinhoven (vgl. Spinhovens „Timestretcher“ im vorigen Kapitel) 1991 auf der 5th Avenue in New York ausprobierte. Rokeby selbst stellte die Verbindung zu Jim Campbells CC-Videoinstallation „Shadow (for Heisenberg)“ (1993/94) her, einschließlich der physikalisch-theoretischen Fragen der Entropie und Freiheitsrestriktion.

Im Jahr 2000 griff Rokeby die Problematiken von „Watched“ zusammen mit dem 1999 eigens entwickelten Soundprocessing-System⁷⁵¹ in der CC-Videoinstallation „Watched and Measured“ auf, welche für das Welcome Wing des Science Museum in London konzipiert und realisiert wurde. Sie verwendet Überwachungskameras, die den Übergang zwischen diesem Flügel und dem übrigen Museumsgebäude erfassen. Die Bilder der CC-Videokameras werden von einem Computer mittels einer vom Künstler für diesen Zweck angefertigten Software in Echtzeit bearbeitet und erscheinen live in großen Videoprojektionen. Die eingehenden Videobilder werden unter mehreren Aspekten analysiert. Die Software sucht einerseits nach bewegten Objekten, andererseits nach unbewegten Objekten, und zum Dritten nach menschlichen Köpfen. Entsprechend erscheinen in den Projektionen manchmal nur sich bewegende Menschen vor einem blauen Hintergrund, manchmal hingegen ist alles Unbewegliche klar sichtbar, während bewegte Objekte nur als undeutliche Schlieren erscheinen. Gelegentlich erfasst der Zoom einen menschlichen Kopf (der Rahmen des Zooms erscheint dabei in der Projektion). Die Nahaufnahmen der Köpfe erscheinen in einer Projektion in einem Raster, das in Zeitlupe die zwanzig zuletzt erfassten Köpfe abbildet.

Die CC-Videoinstallation „Guardian Angel“ (2001) steht thematisch und „stereometrisch“ – in Bezug auf die Art der Verbindung zwischen dem Innen- und Außenraum – sowohl in Verbindung mit „Watch“ als auch in der Tradition der oben angesprochenen Zeichnungsserie von Bill

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Beirne „On Being Observed“ (01.05.–27.05.1977), aber auch seiner Straßenperformances: Die Straßenecke des Ausstellungsraumes wird von mehreren Videokameras erfasst, deren Bilder in Echtzeit von einem Computer bearbeitet und in einer Projektion im Ausstellungsraum gezeigt werden. Eine zweite Projektion mit Werbeslogans wird über die erste gelegt. Mittels Objekterkennung werden im Bild vor allem Autos und Fußgänger, insbesondere die Köpfe Letzterer gesucht. Je hundert der erfassten Nahaufnahmen von Köpfen erscheinen in der Projektion in einem Raster in Zeitlupe. Die projizierten Werbeslogans stammen von einer fiktiven Firma namens „Guardian Angel“, die (angeblich) Dienstleistungen im Internet anbietet, für die sie aber die persönlichen Daten von Kunden/Mitgliedern benötigt. Auf der Website dieser Firma wird die „privacy policy“ im Umgang mit persönlichen Daten der Kunden erörtert und die Vorteile der Preisgabe der persönlichen Daten angepriesen.

Vier Jahre zuvor stellte David Rokeby am gleichen Ort erstmals die CC-Videoinstallation „The Giver of Names“ aus, welche zusammen mit „Universal Translator“ einen weiteren Werkkomplex des kanadischen Künstlers darstellt. Ab der zweiten Version von „The Giver of Names“ sind die verwendeten Komponenten ein leeres Podest, eine CC-Videokamera und ein Computer samt Bildschirm. Ferner ist der gänzlich abgedunkelte Ausstellungsraum mit vielen verschiedenartigen Objekten gefüllt, welche die Besucher auf den Sockel stellen können. Die Videokamera erfasst die Ablagefläche des Podests und ist mit dem Computer verbunden. Der Computer enthält eine assoziativ strukturierte Datenbank von bekannten Objekten und damit verknüpften Begriffen. Aus dem Bild der Kamera kann er durch verschiedene Verfahren der Bildanalyse (Umrisserfassung, Zergliederung, Farb- und Strukturanalyse) ein Objekt erkennen. Auf dem Computerbildschirm erscheinen die durch das erkannte Objekt stimulierten Begriffe aus der Datenbank. Aus einzelnen dieser Begriffe wird ein grammatikalisch korrekter englischer Satz konstruiert und mittels eines Sprachprogramms vom Computer laut ausgesprochen. Die Besucher können ein (oder mehrere) Objekt(e) auswählen und auf den Sockel legen, wo es von der Kamera erfasst wird. Auf dem Computerbildschirm erscheinen sich bewegende Worte in verschiedenen Farben, aus denen allmählich die mit dem Objekt assoziierten Begriffe heller hervortreten. Bei der Ausführung in Mexico City enthielt der Computer den spanischen Text des Don Quijote von Miguel de Cervantes, eine assoziative Datenbank mit englischen Begriffen und ein rudimentäres Übersetzungsprogramm. Der Computer bildete selbsttätig Cervantes-artige Sätze. Das Interface war die Tastatur des Computers, auf der die Besucher spanische Begriffe eintippen konnten. Diese wurden ins Englische übersetzt und mit anderen Begriffen aus der Datenbank assoziiert, die dann wieder ins Spanische übertragen wurden. Die Software zeigte dabei einige unerwartete Eigenschaften: Wurde das System einige Stunden sich selbst überlassen, begann es schließlich jeden generierten Satz mit dem Wort „mis“ („mein“), bis es durch erneuten Input stimuliert wurde. Nach längerer Zeit ohne Input bildete das System immer wieder den gleichen Satz mit leichten Modifikationen, stets beginnend mit „meine Sünden“.⁷⁵²

In „Universal Translator“ (1999) verwendete Rokeby als Interface ein Mikrofon, in dessen Kopf eine Miniaturkamera integriert war. Auf diese Weise erfasste die CC-Videokamera aus nächster Nähe den Mund des Benutzers, der in das Mikrofon sprach. Das Audio- und Video-Input wurden in einem Computer gespeichert und in Echtzeit analysiert und bearbeitet. Video- und Audio-Output wurden live an einen Monitor weitergeleitet, der dem Mikrofon (und damit dem Benutzer) gegenüberstand. Ferner wurden mehrere vorproduzierte kurze Videoclips

verwendet.⁷⁵³ Das Videobild erschien in Abhängigkeit vom Audio-Input auf dem Monitor. Im Ausgangszustand war der Bildschirm schwarz. Erfasste das Mikrofon einen Klang, wurde das Videobild eingeblendet und dann wieder ausgeblendet, wenn der Klang endete. Gab es längere Zeit keinen Audio-Input, so erschienen auf dem Monitor kurze Videoclips, die das Verhältnis von Sprache und Körper thematisierten. Eine ähnliche Interface-Lösung entwickelte Michael Lyons an der ATR in Kyoto mit seinem „Mouthesizer“ (vgl. unten und Materialteil/DVD).

Steve Mann (geb. 1962) gilt als einer der Pioniere der tragbaren Rechnerausrüstung, an der er seit den siebziger Jahren arbeitet: „WearComp“ (wearable computer) und „WearCam“ (eyetap camera and reality mediator) sind seine Markenzeichen (vgl. Mann URL). Seit seiner Zeit an der M.I.T. in Cambridge ab Anfang der neunziger Jahre entwickelte er dank der Miniaturisierung von Einzelkomponenten einige neue Generationen tragbarer, rechnerunterstützter CC-Video- und Audiovorrichtungen mit Internet-Verbindung. In zahlreichen wissenschaftlichen Veröffentlichungen erarbeitete Steve Mann auch eine Theorie des „Wearable Computing“ als den ersten Schritt zum „Personal Imagining“, das nicht zuletzt auf der Idee aufbaut, eine Art „demokratischerer“, „ausgeglichener individueller gegenseitiger Überwachung“ einschließlich der Interkommunikation zu ermöglichen. Manns Vision einer vernetzten Gemeinde sollte eine Alternative zur Wucherung der regierungsgesteuerten Überwachung der Städte sein, wie es insbesondere in Großbritannien, aber auch in den US-amerikanischen Städten wie Baltimore oder Maryland der Fall sei (vgl. Mann 1997 und entsprechend URL). Mit dem Begriff „Sousveillance“ beschreibt Steve Mann die „inverse Überwachung“ als eine seiner Ansicht nach vielversprechende Option für die Vorbeugung der Gewalt und des Terrors in der Gesellschaft und auf internationaler Ebene, denn „secrecy, not privacy, may be the true cause of terrorism“ (ebd.). Zu vergleichen ist dieser Ansatz mit zahlreichen oben vorgestellten (nicht ausgeführten) CC-Videoinstallationen, geplant 1988 in Lüttich als Teil der nicht erfolgten Stadtausstellung (vgl. das vorige Kapitel), aber auch mit Einzelprojekten wie u. a. denjenigen von Denis Beaubois (AUS, vgl. unten).

Steve Mann vertritt eine zugleich medienoptimistische und -kritische Position, die insbesondere in seinen künstlerischen Arbeiten deutlich zum Ausdruck kommt und die staatliche Überregulierung als Zielscheibe hat. Ein gutes Beispiel für die Ironisierung des allgegenwärtigen kommerziellen und staatlichen Eindringens in die Privatsphäre sind die absurden Lizenzvergaben, wie sie S. Mann in „SightLicense. License to Look“ von 1998 vorgestellt hat (vgl. Abb./DVD und URL). Der Benutzer hat die Möglichkeit, die Aufmerksamkeit des „Cyborgs“ bzw. der anthropomorphen Maschine zu kaufen, und wird belehrt, dass dafür seine eindeutige Identifikation notwendig ist:

“I do not talk to strangers.

Therefore you must slide a government-issued ID card through the slot on my head if you want to talk to me.

These SAFETYGLASSES prevent me from seeing or hearing you until you identify yourself by downloading a free sight license and hearing license!

Until you provide positive ID, the camera and microphones on my head will not

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

be connected to my head mounted display set.

Your time is very important to me, so please wait for my next available moment!

If you would like to try to sell me a new product, press 1.

If you would like to ask me to fill out a form, press 2.

If you would like to show me an advertisement, press 3, and slide your credit card through my slot to purchase my attention.

For quality-control and training purposes, this conversation may be recorded or monitored." (ebd.)

Die CC-Videoinstallation „SeatSale: License to Sit“ von 2001 basiert auf dem ähnlichen Prinzip der „absurden“ Verweigerung der Nutzung des Gegenstandes mit dem Ziel, durch ihre Freigabe dem Anbieter finanzielle Mittel zu verschaffen (vgl. URL):

Im Ausstellungsraum befindet sich ein Stuhl mit Stacheln auf der Sitzfläche. Seitlich am Stuhl ist ein Magnetkartenlesegerät befestigt, an der Rückseite, unterhalb der Sitzfläche, ist eine LED-Aufschrift angebracht. Es erscheinen die Worte

„WEARY TRAVELLERS NO LONGER NEED TO STAND FOR HOURS ON END
... USE YOUR GOVERNMENT ISSUED PHOTO ID CARD TO DOWNLOAD
A FREE SEATING LICENSE.“⁷⁵⁴

Vor der Rückwand des Raumes steht ein rollbares Gehäuse mit Geräten, unter anderem ein Internetserver und ein (statisches) LED-Display. An der Rückwand selbst ist ein Poster befestigt, auf dem Hintergrundinformationen mitgeteilt werden, etwa über den „Uniform Secure Ecommerce Accounting Transactions Act“ (UseatA) oder über tatsächliche Beispiele von Sitzlizenzen. Gegenüber dem Stuhl, an der rechten Wand des Raumes, steht ein Fernsehschirm auf einem TV-Regal. Der Stuhl wird von Webcams erfasst, deren Bilder live auf der Website des Projekts zu sehen sind. Die Besucher können eine „Sitzlizenz“ vom Server herunterladen, indem sie eine Kreditkarte (oder andere Karte) vom Lesegerät erfassen lassen. Zunächst ist auf dem Monitor nach und nach folgender Text zu lesen:

“Swipe credit card or government issued photo ID card to download a FREE Seating License.

Your card is for identification purposes only. The seating is FREE!!!

By swiping your card, you agree to be bound by our Terms and Conditions.

Your swipe indicates your agreement to these Terms and Conditions of use.

If you do not agree to our Terms and Conditions, remain standing and do not swipe your card through the card reader!”

(„Führen Sie eine Kreditkarte oder einen maschinenlesbaren Ausweis ein, um eine kostenlose Sitzlizenz herunterzuladen.

Ihre Karte dient nur der Identifikation. Das Sitzen ist kostenlos!!!

Durch das Einführen Ihrer Karte stimmen Sie unseren Nutzungsbedingungen zu. Das Einführen Ihrer Karte zeigt Ihre Zustimmung zu unseren Nutzungsbedingungen an.

Wenn Sie unseren Bedingungen nicht zustimmen, bleiben Sie stehen und führen Sie Ihre Karte nicht in das Lesegerät ein!")

Die LED-Anzeige vor der Wand zeigt die Worte „LICENSE EXPIRED“ („Lizenz abgelaufen“).

Lässt ein Besucher seine Karte lesen, erscheint auf dem Bildschirm: „Thank you for agreeing to our Terms and Conditions of use.“ („Danke, dass Sie unseren Nutzungsbedingungen zugestimmt haben.“) Dann ziehen sich die Stacheln zurück, so dass die Sitzfläche benutzt werden kann, und es erscheint „Enjoy Quality of Seating Services (TM) Middleware and QoS Provisioning“ („Genießen Sie die Qualität von Seating Services und QoS Provisioning“), gefolgt von einem kurzen Film. Wenn dieser endet, erscheint in flackernder Schrift: „WARNING! Your Seating License WILL EXPIRE in 5 seconds! Please get off the chair when the buzzer sounds!“ („Achtung! Ihre Sitzlizenz läuft in 5 Sekunden ab! Bitte verlassen Sie den Stuhl, wenn der Summer ertönt!“) Dann ertönt ein lautes Summen, während auf dem Bildschirm erscheint: „Your Seating License will expire in 4 seconds. Please swipe your credit card or contact the SeatWorks to renew your license.“ Schließlich werden die Stacheln wieder ausgefahren. Die (Internet-)Öffentlichkeit wird dazu aufgefordert, den ordnungsgemäßen Erwerb von Sitzlizenzen zu überwachen und zu verhindern, dass sich Besucher durch das Mitbringen von Kissen, Brettern o. Ä. Sitzlizenzen unrechtmäßig erschleichen. Die Namen der Besucher, die ihre Karten lesen ließen, werden im Internet veröffentlicht (wobei einige persönliche Daten unkenntlich gemacht wurden).

Um den „Datenraub“ und das Eindringen in die Privatsphäre sowie die gegenwärtige Kontaminierungsparanoia geht es auch in der CC-Videoinstallation „Decon“ von 2001:

Beim Betreten der Galerie werden die Besucher nach Männern und Frauen getrennt in Räume geführt. Dort werden sie aufgefordert, sämtliche Kleidungsstücke, Schmuck und persönliche Gegenstände abzulegen, um sich vor dem Betreten der Galerie dekontaminieren zu lassen. Im Männer- und Frauenraum befinden sich jeweils neun LiveKameras, die dazu da sind, zu überprüfen, ob die Besucher auch tatsächlich ihre sämtlichen Kleidungsstücke und allen Schmuck abgegeben haben (vgl. ausführlicher Mann URL). Der japanische Medienkünstler Kazuhiko Hachiya realisierte 1997 eine formal- und rezeptionstechnisch ähnliche CC-Videoinstallation, wenn auch mit anderer Zielsetzung („Vanishing Body“, vgl. unten). Seine tragbare CC-Videokameraausrüstung setzte der in Toronto lebende Steve Mann auch in öffentlichen CC-Videoperformances wie in „Projection performances“ auf der Queen Street West in Toronto im Juli/August 2001 ein: Am 27.07.2001 projizierte der Künstler z. B. das LiveVideo einer „night vision eyetap/wearcam“ mit Hilfe einer am Körper tragbaren Ausrüstung. Zahlreiche vergleichbare CC-Videoperformance-Beispiele sind auf den Webseiten von Steve Mann dokumentiert (vgl. Mann URL).

In seinem neuen Buch „Digital Destiny and Human Possibility in the Age of the Wearable Computer“ wird S. Mann als Cyberman, „world's first real cyborg, a man who exists in harmony with technology“ – vorgestellt. Über seinen aktivistischen Standpunkt berichtete auch Jennifer Riddell im Katalog der oben erwähnten Ausstellung „The Whole World is Watching, in: The

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Art of Detection: Surveillance in Society“ 1997:

“Mann distances himself from the surveillance network and its loss-prevention and personalprotectionagenda by inserting his own independently controlled wearable cameras and computing systems into a society.” (S. 6/7)

Wenn auch in bestimmten Situationen äußerlich ähnlich und selbst in inhaltlich-kritischen Ansatzpunkten mit dem oben erwähnten Zugang von Kristin Lucas durchaus kongruent, erscheinen letzten Endes die beiden diametral entgegengesetzt. Über die theoretische Position von Steve Mann wird noch im nächsten Teil gesprochen werden.

Doug Back (geb. 1954) schloss sein Kunststudium (u. a. unter Noel Harding) am Ontario College of Art in Toronto 1979 ab. Bereits Ende der siebziger Jahre begann er in der besten Tradition in Toronto tätiger Künstler (u. a. N. White) damit, elektronische, analoge sowie computergesteuerte Skulpturen und Roboter zu bauen, in denen er sein durchaus ambivalentes Verhältnis zur „gesichts-“ und „emotionslosen“ Technologie zum Ausdruck brachte. Seinen technologischen Phantasiegestalten verleiht Back oft menschliche, auch satirische Züge, ausgedrückt nicht zuletzt durch die Titel seiner Arbeiten, wie es mit der „gefälschten“ CC-Videoinstallation „Jacob Wrestling with the Angel“ (1984) der Fall war: Eine Videokamera auf einem motorisierten Gestell kann durch ein Loch im Boden beobachtet werden: Es scheint, als ob die durch einen Servomotor bewegte Kamera den Bereich unter dem Galerieboden untersucht. Auf dem Monitor erscheinen zugleich unerwartete Objekte wie offensichtlich frische Blumen, Eiswürfel oder eine Hand, welche diese verstellt etc., was Aufschluss darüber gibt, dass es sich um vorproduziertes Videomaterial handelt.

Eine ähnliche formaltechnische Art der an den Betrachter gerichteten „Sub-Version“ wurde oben bereits u. a. in den CC-Videoinstallationen von Bill Viola oder Michel Jaffrenou beobachtet und wird sich insbesondere in den neunziger Jahren größerer Beliebtheit erfreuen, wie noch an den CC-Videoinstallationen von Ken Rinaldo (USA), Christin Lahr (D) und den Videoinstallation von Pipilotti Rist (CH) und anderen zu sehen sein wird.

Die Metapher des „Ringens“, in diesem Fall auf die biblische Erzählung bezogen, blieb nicht nur in den zahlreichen Neuversionen von Doug Backs „Jacob Wrestling with the Angel“ als charakteristisch für die Arbeit des kanadischen Künstlers bis in die neunziger Jahre erhalten: Aus dem Jahr 1986 stammt seine „Arm Wrestling Machine“ (Version 1.1), eine Skulptur, die es zwei Menschen ermöglicht, sich über die Telefonlinie im Armdrücken zu messen, oder „A taste of Scarborough“ von 1992 (Version 1.1), ein Roboter, der für das Ringen mit anderen Robotern konstruiert/„ausgebildet“ ist. 1994 entwarf Back eine telekommunikative CC-Videoinstallation mit einem Raum, in dem ein Roboter mit seinem eigenen LiveVideobild konfrontiert wird.

In die lange Serie von „nutzlosen“ technischen, oft computerkontrollierten Vorrichtungen, die Doug Back im Laufe der Zeit realisierte, reihen sich zwei neuere CC-Videoinstallationen ein, „A Hole in the Head“ und „Test Tube“ (beide 2001): Bei der ersten Arbeit handelt es sich um eine Art Kopfbedeckung mit CC-Videokamera und Display. Eine Miniaturkamera befindet sich am Hinterkopf, verbunden mit einem kleinen flachen LCD-Monitor, der an der Stirn

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

angebracht wird. Auf diese Weise können Betrachter das, was der Kopf verdeckt, auf dem Monitor sehen.

Bei „Test Tube“ (2001) sind eine Miniatur-CC-Videokamera, ein Miniatur-Flachbildschirm und ein mit Wasser gefülltes Reagenzglas, in dem sich ein menschlicher Fingernagel befindet, in einem kleinen Kasten installiert, der in der Hand gehalten werden kann. Die Kamera ist auf das Reagenzglas gerichtet und mit dem Bildschirm verbunden. Wenn eine Person den Behälter bewegt oder schüttelt, gerät das Wasser in Bewegung, was auf dem Monitor zu sehen ist.

Diese und andere Arbeiten Backs verweisen auf die „komischen“ Maschinen und auf das gestörte Verhältnis der Menschen zu ihnen. Sie sind Manifestationen einer künstlerischen Strategie, die sich gänzlich dem für die heutige Welt mehr als je zuvor realitätsstiftenden Einfluss der Technologie auf das menschliche Verhalten – und umgekehrt – widmet und für die notwendige „mentale Ökologie“ in diesem Verhältnis Sorge tragen will:

“For some reason we have all agreed that our machines should speak to us through numerical statistics. Motionless and two-dimensional, they impoverish our ability to discern movement, activity, gesture, and depth. Not too long ago the world was made available through analog indicators, dials, galvanometers, and meters that translated with smooth, continuous immediate motions. Analog meters shudder, quiver, shake, tremble, waver, shiver, and twitch, just as we all do under our constantly changing, heavy emotional loads. With a glance they tell us when something is manifest [...] In the pre-industrial world the unseen, dangerous forces that affected us (our souls) were managed for us by supernatural beings [...] if we performed the correct compulsive behaviours. Unfortunately, these agents were difficult to understand. Today, we seem to be in a similar situation. Our technology has helped make, and made detectable, a dangerous, unseen supernatural world that affects us (our bodies.) Our last defence is our skin, and we are furiously developing compulsive behaviours to keep this thin membrane intact. Our agents are again supernatural, but now they are machines. Unfortunately, they too are difficult to understand.” (Back URL)

Die Datenerfassung und -kontrolle fand im technischen CC-Videobereich zahlreiche weitere Anwendungen: John Tchalenko und Chris Miall koordinierten zusammen mit dem Maler Humphrey Ocean und weiteren Angehörigen der University of Nevada, Stanford University und University of Oxford das 1991 initiierte Projekt „The eye evaluates“ (vgl. Miall/Tchalenko URL), das CC-Videokameras als Eye-tracking-Vorrichtung benutzte, um eine Art Kartografie von Augenbewegungen des Malers beim Malen bzw. der Betrachter herzustellen.

Jason David Ditmars (geb. 1971) beschreibt seine CC-Videoinstallation „Mind and Body Environment (The Head)“ (1995) als „a logic-driven surveillance machine“ (Ditmars URL),

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

welche sowohl auf der persönlichen als auch auf der globalen Ebene sieht, reagiert und zerstört. Dabei handelt es sich um eine transparente Acrylskulptur mit überdimensionaler menschlicher Kopfform, die in ihrem hohlen Inneren Audio- und Videoüberwachungstechnik enthält. Diese ist ihren Funktionen am menschlichen Körper entsprechend installiert, so dass die CC-Video-kamera z. B. hinter dem linken Auge sitzt, ein Basslautsprecher hinter dem Mund und so fort. Über den Prozessoren sind zwei Monitore angebracht: Der bernsteingelb gefärbte überträgt das LiveBild vom sich davor befindenden Betrachter, während sein Pendant textuelle und grafische Informationen enthält und u. a. die entsprechende Interpretation von Satellitenbildern der Erde überträgt.

Die Skulptur reagiert auf die audiovisuellen und kinästhetischen Besucherinputs und interpretiert sie in mehreren Phasen oder Modi („Suchen“, „Hören“, „Sehen“, „Schlussfolgerung“, „Klimax“), wodurch immer wieder an die militärisch induzierten Überwachungstechnologien und ihre Folgen erinnert werden. In einem bestimmten Moment schaltet sich die personalisierte Überwachungsmaschine selbstständig aus.

Casey Reas (geb. 1972) sieht sich vor allem durch die frühen kybernetischen Erforschungen im Umfeld der Kunst- und Technologiebewegung seit den sechziger Jahre dazu veranlasst, seine kreativen Experimente insbesondere auf die „Behavioral Kinetic Sculpture“ zu fokussieren. In seiner am M.I.T. vorgelegten M.A.-Thesis mit dem gleichen Namen (2001, vgl. Reas URL) unternimmt Reas einige Versuche zur Klassifizierung der Künste und auch zur Verfeinerung der verwendeten, für die interaktiven Medienkunstwerke untauglichen Terminologie (vgl. den theoretischen Teil).

Die am weitesten entwickelte Form in diesem Zusammenhang stellt die „Behavioral Kinetic Sculpture“ dar, die sich vor allem dadurch von den anderen Formen unterscheidet, dass sie sich mit der Zeit verändert und in diesem Prozess gewisse adaptive Verhaltensmuster entfaltet. Nachdem Reas während seines Studiums zwischen 1996 und 1999 ausschließlich Internet-basierte Arbeiten schuf, begann er seit 2000 die auf Interaktion hin konzipierten kinetischen Skulpturen zu realisieren.⁷⁵⁵

„Vmodulator“ (2000) ist eine CC-Videoinstallation, die als Weiterentwicklung von Reas' davor erarbeiteter „Plane Modulator“-Software angesehen werden kann: Erweitert durch die CC-Video-kamera als Eingabevorrichtung, ermöglicht das System eine dynamische Entfaltung von multiplen Videoframes auf der gleichen visuellen Ebene. Inspiriert wurde die Arbeit durch einen Film des kanadischen Animators Norman McLaren von 1968, „Pas de Deux“ und durch die Hoffnung, ein elegantes Realzeit-Video-Editing-System zu schaffen.⁷⁵⁶

Zusammen mit der MIT Media Laboratory, Aesthetics & Computation Group realisierte Reas, der indessen auch als „GroupC“ auftrat (vgl. URL), im gleichen Jahr die „Introspection machine“, ein „interactive visual feedback environment“ (Reas), also eine CC-Videoinstallation, die aus mehreren Modulen besteht, die je aus einer flexiblen, bewegbaren CC-Video-kamera und einem dynamischen Display bestehen. Der Besucher ist in der Lage, das „elektronische Auge“ stereometrisch zu positionieren und so im Resultat das errechnete Ausgangsbild zu beeinflussen. Fünf Rechner, ausgestattet mit entsprechender Software, sorgen dafür, dass

der aus dem Videosignal ausgehende Datenfluss kontinuierlich verfügbar und manipulierbar bleibt.⁷⁵⁷

“As a complex feedback system, the Introspection Machine has analogies to a wholly visual network, whose cybernetic intelligence is derived from the principle of visual feedback.” (Ditmars URL)

Michael Lyons arbeitet seit einigen Jahren als Forscher des ATR Media Information Science Labs in Kyoto, wo er unter anderem die tragbare CC-Videovorrichtung namens „Mouthesizer“ erarbeitet hat. Sie ermöglicht mittels einer eingebauten CC-Videokamera und der entsprechenden Software, Mundbewegungen als Kontrollinstrument bei Musikperformances, aber auch ohne vorheriges Erlernen als eine Art intuitives Spielinstrument einzusetzen (vgl. Diagramm).⁷⁵⁸

Michael Lyons beschreibt seinen „Mouthesizer“ als „Gestural Mirror“ und sieht diese Metapher als anwendbar auch für die Video-Interfaces im Allgemeinen. Als eine der Inspirationsquellen für die Entwicklung der „Mouthesizer“-Schnittstelle nennt Lyons die Arbeit des italienischen Wissenschaftlers Giacomo Rizzolatti an so genannten „Mirror Neurons“ (vgl. den theoretischen Teil), gleichzeitig will er sie im Sinne der Unterminierung der Überwachungstechnologie verstanden wissen:

“A further inspiration of the mouthesizer was my partly conscious desire to subvert the surveillance camera. I am uncomfortable with the potential for intrusion on privacy and human rights of video surveillance technology and face recognition research. I am acutely aware of this because I had been involved with face recognition research in the past. With the mouthesizer the surveillance camera is turned towards the users themselves and becomes a tool to increase self-awareness and self-expression, rather than as a tool for paranoid or voyeuristic applications such as video surveillance.” (Lyons 2002)

„Mouthesizer“ verbindet bestimmte Eigenschaften von Rokebys „Very Nervous System“ (den visuellen Input und vordergründig auditiven Output) und von „tragbaren Interfaces“ von Steve Mann, um nur den prominentesten Vertreter zu nennen. Auch im Sinne der Letzteren bezieht Lyons eine eindeutige Position und hebt die bestehenden Vorteile der tragbaren Technologie hervor.⁷⁵⁹

Im Kontext der visuellen Datenerfassung und -interpretation soll an dieser Stelle der Pionier der filmischen Kartografierung und Modellierung von darauf basierenden immersiven virtuellen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Environments, Michael Naimark, erwähnt werden. Zu den bekanntesten Gemeinschaftsprojekten, an denen Naimark gearbeitet hat, gehört vor allem „Aspen Movie Map“ (1978/80), darüber hinaus „Golden Gate Flyover“ (1987) oder auch die eigenständige Videoinstallation „Be Now Here“ (1995–97). Die Letztere beinhaltet das durchgehende Prinzip der „panoramischen“ Vision, das sich durch die Arbeit des amerikanischen Künstlers seit dem Ende der siebziger Jahre hindurchzieht, als er am Massachusetts Institute of Technology Visual Studies and Environmental Art studierte und arbeitete. Die Verwendung von rotierenden Projektionen gehört insofern zu den Konstanten in zahlreichen Projekten Naimarks, unter denen sich allerdings keine CC-Videoinstallationen befinden. Erwähnenswert an dieser Stelle bleibt jedoch sein am IAMAS-Zentrum in Ogaki in Japan 2002 entwickeltes „Camera Zapping“-Projekt, das die realen Möglichkeiten der Störung von Internet- und CC-Videoüberwachungssystemen durch die preisgünstigen Laser untersuchte. Naimark beschreibt auf seiner Internet-Seite (Naimark URL) die Anfälligkeiten von digitalen Videokameras, die sich im Wesentlichen und vergleichbar mit ihren analogen Pendanten auf Linsenflackern und den „Nachzieheffekt“ sowie das „Glühen“ bzw. „Einbrennen“ der Linse zurückführen lassen. Als solche können sie durch Laserstrahlen auch aus größeren Entfernungen vorübergehend außer Funktion gesetzt werden. In den vorangegangenen Kapiteln habe ich u. a. CC-Videoinstallationen und -performances von Mary Lucier und David Hall beschrieben, die sich genau desselben Mittels bedient hatten, jedoch für die Herstellung von ästhetisch ansprechenden kalligraphischen Zeichnungen etc. Naimark selbst führt einige Künstler-Aktivistengruppen wie „Rtmark“ auf, die im Web einen „Guide to closed circuit television destruction“ veröffentlicht hat (<http://rtmark.com/cctv/>), oder eine andere mit dem Namen „Institute for Applied Autonomy“ (<http://www.appliedautonomy.com/>), die eine web-basierte „Laufroute“ kreierte, welche den New Yorkern die Bewegung durch die Stadt ermöglicht, ohne von Überwachungskameras erfasst zu werden (vgl. den Plan der Überwachungskameras in Manhattan, erstellt von Bill Beirne 1994). Ähnliches wird durch die Kartografierung von über 2000 Überwachungskameras im Rahmen des „NYC Surveillance Camera Project“ (<http://www.mediaeater.com/cameras/>) erreicht und so fort. Eine weitere New Yorker Gruppe, „Surveillance Camera Players“ (<http://www.notbored.org/the-scp.html>), führt die Performances speziell „for the entertainment, amusement and moral edification of the surveilling members of the law enforcement community“, ähnlich wie es auch Denis Beaubois, ein junger australischer Künstler und Gewinner des ZKM-Medienkunstpreises 2002 tut (vgl. unten). Michael Naimark stellt im Zusammenhang mit seinem Projekt eine entscheidende Frage, welche auch die Problematik der künstlerischen CC-Videoübertragungsapplikationen insgesamt betrifft:

“The umbrella issue, on top of camera zapping, is perhaps most provocative of all: how does one stop, or at least gain control of, representation of oneself? [...] Whatever alternative or optimal approaches may exist, it’s clear that ‘de-presentation’ is as fundamental a force as re-presentation as we approach the brave new world of massive databases and cameras everywhere. Some new and difficult issues need to be addressed. Camera zapping may provide a robust metaphor for these deeper issues and help to stimulate and provoke solutions.” (Naimark URL, Oktober 2002)

Wirklichkeitskonstruktionen I: Realitätsmodelle, posttechnologische Visionen und ihre psychologischen Auswirkungen

Hershman, Oursler, Rosenzweig & Le Maitre, J. Barry, Crandall, K. Lucas, Pfeiffer, Lord, Wong

Neben der weit gefassten, jedoch auf die Nutzung von visuellen Eingabegeräten reduzierten Datenerfassung und -kontrolle sind die Wirklichkeitskonstruktionen ein weiteres, großes Problemfeld, zu dem zahlreiche CC-Videoinstallationen gezählt werden können. Im Rahmen dieses Überblicks beginne ich mit dem Feldsegment der Realitätsmodelle, in dem die Psychologie und technik- und gesellschaftskritische Konstellationen z. T. zeitgleich einbezogen werden. In diesem Zusammenhang werden auch die „interaktiven Erzählsysteme“ behandelt.

Lynn Hershman wurde 1941 in Cleveland, Ohio geboren und lebt seit den sechziger Jahren in San Francisco, Kalifornien. Bereits Mitte der fünfziger Jahre begann sie damit, Zeichnungen, Bilder und Skulpturen zu fertigen, welche sich mit hybriden Mensch-Maschine Identitäten auseinander setzten. Die Geschichte der Kunst von Lynn Hershman ist essenziell mit Identitätsfragen verwoben, und ihr wichtigster künstlerischer Beitrag besteht im Rückblick in der Erschaffung virtueller Persönlichkeiten, deren Geschichten in erzählerischer oder nichtlinearer Form vor allem die Stellung der Frau in der realen und in der in die Zukunft projizierten Welt reflektiert und hinterfragt. Pierre Restany bezeichnete Hershman als

“a pure product of [...] libertarian conceptual spirit of Berkeley, whose fiercest hours and spectacular events she lived and followed.” (Restany 2000)

Der „Pazifismus“ der pazifischen Künste der USA, insbesondere Nordkaliforniens um 1968 und danach mit der tragenden Idee des freien (künstlerischen, sexuellen, politischen, technologischen) Ausdrucks prägte die Kunst von Lynn Hershman in der Tat wie keine andere Erfahrung. Wenn man im Rückblick Persönlichkeiten wie Timothy Leary, Ada Lovelace und Mary Shelley aus der Reihe von Hershmans „heroes“ bzw. „virtual mentors“ herausgreift, entsteht ein fast überdeutliches konzeptuelles Rahmenwerk, das die Arbeit der Künstlerin bis zum heutigen Tag beeinflusst. Wenn die Einsicht der Künstlerin berücksichtigt wird, dass das Risiko das „fundamental element in the composition of all art“ (Hershman URL) darstellt, dann bekommen ihre innerlich wie äußerlich nicht ungefährlichen Unternehmungen der siebziger Jahre – vor allem das Dasein zwischen realen und erfundenen Personae und ihren Storys – in der Rückschau eine kausale, jedoch nicht monokausale Erklärung. In dieser Hinsicht stellt auch die Aussage der Künstlerin, „Art is my survival weapon. It has allowed me to transcend the presumptions of my destiny“ – ein *a posteriori*, eine Konklusion dar, selbst wenn sie zur gegebenen Zeit die Prämisse gewesen sein dürfte. Eine ihrer frühesten öffentlichen Verknüpfungen von fiktiven Personen mit „ihrer eigenen“ erarbeitete Hershman im Kontext des Kampfes um die künstlerische Anerkennung auf institutioneller Ebene: Unter den Pseudonymen „Prudence Juris“, „Herbert Goodé“ und „Gay Abandon“ veröffentlichte Hershman zwischen 1968 und 1971 mehrere Kunstartikel, in denen sie strategisch ihre eigene künstlerische Arbeit hervorzuheben

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und als glaubwürdig darzustellen versuchte, was letztendlich zu den ersten Ausstellungsengagements führte. Die darauf folgenden Rückschläge verleiteten Hershman, zusammen mit der Künstlerfreundin Eleanor Coppola zwei Zimmer im Dante Hotel in der North Beach Zone von San Francisco anzumieten und dort, weit weg von den offiziellen Kunstausstellungenstätten, eine eigene Ausstellung zu organisieren. Im Zimmer Nr. 47 des genannten Hotels realisierte Hershman zwischen Oktober 1972 und Juli 1973 ihre erste ortsspezifische Installation. Es war zugleich das Hotel, in dem die von Hershman erfundene personae Roberta Breitmore nach ihrer Ankunft aus der Provinz zuerst eingeeckelt hatte. Zwischen 1972 und 1979 „wanderte“ die Künstlerin in zahlreichen privaten Performances zwischen „Hershman“ und „Breitmore“ hin und her, welche Robertas Psychiaterbesuche, Kleinanzeigenkontakte und andere Aktionen einschlossen. Die erhaltene Dokumentation (144 Zeichnungen und andere Arten von „corpus delicti“ wie Kreditkarten oder Führerscheine ausgestellt auf den Namen Roberta Breitmore) zeugt von einer fließenden, praktisch überschrittenen Grenze zwischen Kunst und Leben mit dem Hintergrund einer riskanten Identitätsfindung und Orientierung in den gesellschaftlichen Zusammenhängen. Hershman beschrieb Roberta als Medium, als

“an interactive vehicle with which to analyze culture [...] As she became part of their reality, they became part of her fiction [...] Her life grew organically from each interaction [...] Many people assumed I was Roberta, although I denied it and insisted that she was ‘her own woman’ with defined tastes, needs, ambitions and instincts.”

Für das auch und vor allem außerhalb des institutionalisierten, sanktionierten Rahmens stattgefunden Rollenspiel wurde durch die Bay Area Kunstöffentlichkeit ein „Interpretationsschlüssel“ gefunden, indem die Vermutung aufgestellt wurde, die Künstlerin litte an Multiple Personality Disorder (MPS).⁷⁶⁰ Die darauf folgenden fiktionalen Erzählungen/Performances wie die Aktion „Forming a Sculpture Drama in Manhattan“ von 1974⁷⁶¹ erweiterten das Muster des Dante Hotels und des Spiels mit dem Rollentausch. Ein Teil dieses Gesamt-Events fand im Chelsea Hotel statt, in dessen einzigartiger Penthouse-Wohnung - dem permanenten CC-Video-Environment zu jener Zeit - Shirley Clarke lebte und den Sitz ihrer TP-Videotroupe hatte (vgl. oben). Jerry Rubin (1938), bekannter Aktivist und Gegner des Vietnamkrieges, der zusammen mit Yoko Ono Hershmans Installation im Zimmer Nr. 111 besuchte, traf infolgedessen mit Hershman die Vereinbarung, eine PR-Aktion „Restructuring the Public Image of Jerry Rubin“ quasi „from yippie to yuppie“ in Gang zu setzen, was letztendlich auch geschah. Mitte der siebziger Jahre arbeitete Hershman als Associate Project Director von „Running Fence“⁷⁶² mit Christo Jafacheff und Marie Claude und gründete „The Floating Museum“ (1974–78) in San Francisco, im Rahmen dessen eine Großzahl von Performances und anderen Projekten realisiert wurden, welche insbesondere auch das Ziel der Unterstützung von weniger bekannten Künstlerinnen verfolgten.

Ende der siebziger Jahre begann Hershman, mit Video zu arbeiten. Das Medium erschien der Künstlerin als die ultimative Möglichkeit, alternative Räume zu schaffen, die sich sowohl für ihre „Electronic Diaries“ (über 50) und langformatigen Fiktionsfilme als auch für im nationalen Fernsehen ausgestrahlte Werbungen für die eigenen Aktionen wie diejenige im Chelsea Hotel eigneten:

“Video has the fluid painterly qualities of electronic colors and the plastic, sculptural qualities of time. And it has the potential to fracture narratives. It was through video and *The Electronic Diaries* that I was able, finally to find my voice. Using the camera as a hypnotic cycloptic eye causes the character to transform through the very process being recorded. Video is not merely reflective but actively refractive, capable of multiple points of view.” ⁷⁶³

Die von Hershman besonders hervorgehobene „skulpturale“ Qualität von Video manifestierte sich aus ihrer Sicht am deutlichsten durch die Wahl von verschiedenen Aufnahmewinkeln und entsprechenden Editing-Techniken, welche die mediale Transformation des aufgenommenen Objektes potenzierten. Die multiplizierten Perspektiven und simultanen Ansichten, wie sie von den Kubisten gebraucht worden waren, und die Interpenetration von Realitätsebenen bei den Surrealisten fanden im Video die bis dahin geeignetste Ausdrucksform und Technologie, in der Hershman nicht nur die Erfüllung ihrer eigenen künstlerischen Ziele sah:

“What is important are the implications that new technology offers. Mistakes will be made, and no doubt there will be chain reactions to the errors. Media have caused a confusion of truth and fiction, as well as of good and evil. By communicating directly in an interactive community, we may be able to relearn the idea of trust, a term that has itself become suspect. We may discover ways in which we can share dreams, and so create a community of enhanced values, driven by a vision that we are all terminal planetary creatures, sharing the environment we have the opportunity to create.”

In diesem Statement von 1984 bekennt sich die Künstlerin noch einmal zu ihrer oben (auch von P. Restany) hervorgehobenen künstlerischen „Heimat“ der sechziger Jahre, weist aber zugleich auf die kommende Zeit hin, die durch den berühmt-berüchtigten Begriff der „Interaktivität“ gekennzeichnet werden sollte. Im gleichen Jahr realisierte Hershman die Installation „Lorna“, wohl die erste Videoinstallation mit auf einer Videodisk abgespeichertem Material, das auch von den Besuchern durch die angebotenen Optionen nichtlinear angesehen werden konnte. Die Künstlerin sah diese Arbeit als eine „natural progression of time based sculptural methods“ an, wie sie in Bezug auf das Medium Video beschrieb. Gefangen und „neutralisiert“ in ihrer Entscheidungs- und Bewegungsfreiheit in der mediatisierten Landschaft des eigenen „Fernsehzimmers“ besteht „Lorna“ nicht nur aus dem agoraphobischen Set Up und der entsprechenden Metaphorik, welche sich durch das aktive Eingreifen in die Reihenfolge der abgespielten Einzelsequenzen durch den Betrachter symbolisch wie physisch quasi aufheben lässt:

Ihr Gefangensein im Rahmen von 17 Minuten bewegter Bilder, geteilt in 36 Kapitel und drei Endoptionen, ⁷⁶⁴ projiziert – gewollt oder nicht – die Beschränktheit der Wahlmöglichkeit auf das Medium, auf dem Lornas Leben komprimiert abgespeichert ist. Aus diesem Blickwinkel betrachtet, beziehen sich die zahllosen Äußerungen über die herausragende Stellung von „Lorna“ in der „interaktiven Medienkunst“ auf eine sehr beschränkte Definition der Interaktivität, welche bereits in den achtziger Jahren praktisch wie theoretisch durch Künstler wie David Rokeby angefochten worden war (vgl. das vorige Kapitel). Der Betrachter wurde zwar bereits in „Lorna“ „aktiviert“, aber die Möglichkeit, einer fiktiven Erzählung auch tatsächlich „beizuwohnen“, bekam er erst in Hershmans CC-Videoinstallation „Deep Contact“ von 1989.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Deep Contact“ entstand unter Mitarbeit der Künstlerin Sara Roberts (300k hypercard stack programming), des Physikers und Feedback-Theoretikers Jim Crutchfield (custom software) und des Musikers John Di Stefano. Der Besucher wird über einen Touchscreen (13 inches Microtouch Touchscreen) aufgefordert, den Bildschirm zu berühren. Auf dem Schirm erscheint eine vermeintlich nur für diesen Besucher persönlich bereitgestellte Führerin namens Marion. Er wird aufgefordert, Marion an verschiedenen Stellen ihres Körpers zu berühren, um so an verschiedenen erotischen Abenteuern teilzunehmen. Der Besucher kann hier frei wählen, sich „in die Tiefe“⁷⁶⁵ zu begeben, indem er weitere Optionen durch Bildschirmberührung auswählt. Eine von ihnen beinhaltet die Option, sein eigenes LiveBild, permanent aufgenommen mittels einer installierten CC-Videokamera, auf dem Monitor erscheinen zu lassen, das bisherige Bild ersetzend. Hershman:

“This part refers as well to ideas of ‘transgressing the screen’, of being transported into ‘virtual reality’. It also relates to the interactive fiction segment in which The Voyeur tries to steal images for a growing amateur home video market.”

Ein früheres Vergleichsbeispiel der „protointeraktiven“ Videoarbeit unter Einbeziehung von Voyeurismus und Verführung durch Direktansprache bietet die im vorigen Kapitel beschriebene, nicht ausgeführte CC-Videoinstallation „Image Rub: Please sit down and put the headphones“ von 1976, in der Eric Cameron zwei bestehende Räume mit Hilfe eines Videomischers virtuell miteinander verband und anstatt einer Videodisk⁷⁶⁶ mit aufgenommenen Sequenzen eine attraktive junge Schauspielerin einsetzen wollte, welche u. a. triviale sexuelle Annäherungsversuche spielen sollte (vgl. oben). Der prominenteste „protointeraktive“ Vorgänger für die Lösung mit der Berührung des Bildschirms ist zweifellos Douglas Davis („Austrian Tapes“). Es handelt sich um die Anwendung der psychologisch wirksamen und in der Filmwissenschaft beschriebenen Tiefenbildachse bzw. „Z-Achse“, welche auch Margaret Morse in ihrem Buch „Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture“ beschrieb:

“Like the slipping and sliding of signifiers in dreams, a television spectator’s travelling point of view and a graphic symbol in motion could virtually zip and zoom past one another along the z- or depth axis of television space, anticipating the development of computer-supported immersive and interactive media.” (Morse 1998, S. 72)

Die Einbeziehung von Vorteilen der Z-Achse (Tiefenachse) als eines mächtigen Identifikationsinstrumentes beschreibt Morse außerdem als „the trope of an *extreme or forced perspective*, and it can produce a visceral feeling of excitement or unease“ (S. 82) – alles Eigenschaften, die in der nächsten CC-Videoinstallation von Lynn Hershman noch deutlicher zutage treten werden, „Room of One’s Own“ (1992, vgl. Materialteil/DVD). Auch hier gehört die mediale (Selbst-)Spiegelung des Betrachters via CC-Videokamera zu den eingesetzten technischen Instrumenten, während die psychologische Auswirkung des Beobachtens und Beobachtet-Seins auch und insbesondere die Erfahrung und den Wunsch der Künstlerin widerspiegeln soll, den eigenen kreativen Lebensraum für sich, stellvertretend für die Frau zu gewinnen und zu behalten. Margaret Morse rekursiert von Hershmans Titel auf den feministischen Essay von Virginia Woolf von 1929, in dem ein „room of one’s own“ – auch und vor allem im Sinne

der materiellen Unabhängigkeit – für die Frauen gefordert wird (Hershman Pol. S. 77 ff.). Die Metapher der „interiority“ bleibt zugleich auch das formal bestimmende Element. Das Auge des Betrachters als mögliche Zielscheibe wurde in der CC-Videoinstallation „America’s Finest“ (1993–1995) noch eindringlicher exponiert, während „Paranoid Mirror“ (1995/96) erneut das Schauen manipuliert zur Schau stellte (vgl. Materialteil/DVD).

Die Ambivalenz Hershmans realer und virtueller „Rollenbesetzungen“, das Spiel mit MPD (Multiple Personality Disorder) und die als folgerichtig zu bezeichnenden Aktionen wie die „Exorzismus-Performance“ in Pallazo die Diamanti in Ferrara (mit Christine Stiles) stehen in der Tradition des frühen „Exorzismus“ von Joan Jonas in ihren „MPD-Performances“ mit „Organic Honey“ in der Hauptrolle und setzen sich zugleich von früheren Vergleichsbeispielen der Medienkunst ab. Im Hintergrund der Gender- und Technologiematik sowie der Endzeitrhetorik ihrer fiktionalen und nichtlinearen Erzählungen können die Melancholie, Medienmanipulation und auch „Verführung“ (Dinkla) als wichtigste „inhaltliche“ Bezugspunkte der Gesamtarbeit von Lynn Hershman angesehen werden.

Tony Oursler (geb. 1957, New York) begann sein Kunststudium 1976 am California Institute for the Arts in Los Angeles, wo ihn nach seinem ursprünglichen Interesse an der Malerei⁷⁶⁷ die Arbeit mit dem in der Kunstwelt immer noch wenig verbreiteten Medium Video und seinen realzeitlichen, räumlichen sowie imaginativ-narrativen Qualitäten anzog:

“I was immediately attracted to the device and set about making art with it. Real-time image creation was a match for my hyperactive attention and pace [...] there one watched a fuzzy, spotty, fusion of 2 and 3 dimensional space. My interest in that space and how it relates to physical space has continued to this day [...] The possibility of entering a video space was radical and ultimately desirable for me, a member of the first generation of television youth. My experiments in painting ended up in front of the camera and I often painted while looking through the camera [...] I was struck by the ability of the camera to alter the laws of physics; to transform matter, space and time, inanimate to animate, worlds unto themselves.” (Oursler 1996)

Oursler distanzierte sich bald vom konzeptuellen, aktivistischen und ikonoklastischen Zugang von „Videokünstlern“ der ersten Generation und insbesondere auch vom Minimalismus:

„I was playing with our desire to get lost in narrative space/time. We love a story so much that we will breathe life into it no matter how much it is degraded. In retrospect, I think a lot of that was a response to minimalism and the reductivist aesthetic of the conceptualists – playing with what is in the frame and what is outside.“ (Oursler 2001, S. 94)

Die Einflüsse von Künstlerpersönlichkeiten der postminimalistischen und postkonzeptuellen Provenienz, die in Südkalifornien aktiv waren, wie Bruce Nauman, John Baldessari, William Wegman oder Chris Burden, aber auch von Vito Acconci, Dan Graham oder Nam June Paik

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

fürten zu einer Post-Hippie- und Post-Pop-Rhetorik, in deren Zentrum wiederum die expressiven Möglichkeiten des Videomediums rückten, zeitlich parallel zu und zugleich abgrenzend von den neuexpressionistischen Tendenzen in der Malerei. Die erste Welle der „home made“ Rock-Videos, hergestellt durch die in San Francisco ansässigen Gruppen „Residence“ und „Devo“, und auch die persönlichen Kontakte und Zusammenarbeit mit der Gruppe „Sonic Youth“ gehörten zur geistigen Atmosphäre, in der sich die Video-Ästhetik Tony Ourslers entwickelte. Mit Dan Graham arbeitete er am Video „Rock My Religion“ (1984), und im Rahmen der im vorigen Kapitel vorgestellten „Live Show!“ von Jaime Davidovich realisierte er eines seiner wichtigen Videobänder „Theme Song from Sci-fi“. Ourslers Interesse an der filmischen, literarischen und musikalischen⁷⁶⁸ Erzählung äußerte sich bereits in seinen tagebuchähnlichen visuell-verbale Notizen, deren Qualität und Absicht nicht Kurzgeschichten aus dem eigenen Lebens an sich galt, sondern und vor allem auch ihrem Assoziationscharakter und den damit in Verbindung stehenden Fragestellungen, wie der Künstler betont: „The page is or is not considered as a frame or the end of the idea, it can be cross referenced.“ (Oursler 1997).

Mit seinen raumgreifenden CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre gelang Oursler sein endgültiger Durchbruch in der internationalen Kunstszene. Die meisten formaltechnischen und ikonographischen Elemente sind bereits in „The Living Room“ (1991) zu finden: Die Ausbreitung der Installation über mehrere – oft auch vertikal miteinander verbundene – Räume, die Einbeziehung von eigenen Zeichnungen oder Bildern (hier einige Aquarelle des Künstlers aus seiner „Closet Painting Series“, auch Form des Tondo), Puppen in Menschengröße (hier noch kopflos), akustische Elemente und schließlich die Einbeziehung der CC-Videokamera (hier anstelle eines Puppenkopfes) und des dazugehörigen Monitors mit nichtmanipuliertem LiveVideobild.

Die im Kasseler Friedericianum zur documenta IX 1992 ausgestellte CC-Videoinstallation „The Watching“ kann auch in Bezug auf die behandelten Inhalte als exemplarisch für diese Schaffensperiode des Künstlers angesehen werden. In einem Statement zu dieser Arbeit betonte Oursler,

“[I] was looking at the mechanics of the camera, viewer and psychodrama, trying to make a connection in our culture between the morbid hyperpresence of sex and violence in film and television and the viewer’s instinctual needs to experience these re-enactments vicariously” (hier nach Janus 2001, S. 73).

Die kritische Position zur Ausbreitung von Gewalt und Sex in den Massenmedien und das Thema der Überwachung⁷⁶⁹ können als inhaltliche Eckpunkte von „The Watching“ angesehen werden. Über mehrere Treppenebenen verteilt (vgl. Abb./DVD) repräsentiert die Installation auf einer allgemeineren Ebene eine Art Gesellschaftsmodell und kann insofern sogar als „Aufstiegsparabel“ (in etwa à la Hogart in seinem „Rake’s Progress“ (1733–34) interpretiert werden, in der die „bewohnbaren“ Storyfragmente gewissermaßen hierarchisch und zirkulär zugleich angeordnet sind: Von unten nach oben erfolgt der „Auftrieb“ vom „Sex Plotter“, „Biting Lens“ und „Blutgefäß“ über das düstere „Model Release“ und zwei Versionen von „Reflecting Face“ (à la Muntadas in seiner CC-Videoinstallation „Between the Lines“ [1979]) bis hin zu den „Instant Dummies“ und „F/X Plotter“, abschließend mit einer beweglichen Spiegelprojektion an der Schlüsselwand der obersten Etage und dem „Control Room“, in dem

auf einem Kontrollmonitor das LiveBild der auf einer der unteren Etagen installierten CC-Videokamera angesehen werden kann. Die Figur des „F/X Plotters“ verdient als zentrales Element und „Protagonist“ besondere Erwähnung (Janus, ebd.). Hier machte Oursler zum ersten Mal an einer so prominenten Stelle von einem starken psychologischen Effekt Gebrauch, der seine künstlerische Arbeit bis zum Schluss der Dekade maßgeblich beeinflussen sollte: die lebensgroße Projektion des Menschengesichtes auf die ovale, den Kopf simulierende Fläche wurde infolgedessen zum „Markenzeichen“ des amerikanischen Künstlers. Vor einem Treppenhausfenster auf dem Weg zur niedrigeren Etage befindet sich ein zusammengefaltetes Tuch („Model Release“), bedruckt mit einer Erklärung, welche die Models üblicherweise unterschreiben sollten, um die Vermarktung ihrer Bildrechte an die jeweilige Agentur abzutreten (vgl. Abb./DVD). Die ikonographischen Elemente wie die drei „Instant Dummies“, selbst die an das Atomwarnschild erinnernden Ausschnitte auf dem Fernsehbildschirm bei „Reflecting Face“, reflektieren Ourslers Interesse an den Implikationen von Gift und Vergiftung, das aus ökologischen Gedanken und persönlichen Phobien des Künstlers gleichermaßen resultiert (Oursler 2001, S. 129).

Die im gleichen Jahr realisierte CC-Videoinstallation „Two Way Hex“ beinhaltet erneut die Figur des „F/X Plotter“ sowie eine CC-Videokamera, gut versteckt in einem großformatigen, mit Blumenmalerei dekorierten Zylinder (vgl. Abb./DVD).

Die CC-Videoinstallation „Private“ (1993) ordnete die formalen und ikonographischen Bestandteile aus früheren CC-Installationen in einem Ausstellungsraum neu, der noch am besten Ourslers „Exorzismus via Soap Opera“ verkörpert. Aufgestellt waren Aquarelle (im Fenster der oberen Ebene, vgl. „The Living Room“, 1991), ein „Model Release“ (vgl. „The Watching“, 1992) und die „Dummies“, deren Köpfe durch Kleinprojektionen ersetzt waren (hier: „Jim Shaw’s Dreams“ in der unteren Ebene und ein weiterer, liegender „Dummy“ auf der oberen Ebene) und deren symbolische Bedeutung Oursler als

“embodiment of the link between Media and the psychological states that it is capable of provoking: empathy, fear, arousal, anger” (Janus 2001, S. 76)

– als Projektions- und Introjektionsflächen – beschrieben hat. Hinzu kommen die skulpturalen Elemente aus weichen Materialien wie die bunten Stoffe und Textilien, die vom Treppengeländer heruntergehängt wurden, oder eine „Eckgruppe“ in der unteren Ebene, genannt „Ghostfamily“, die aus Unterwäscheteilen zusammengefügt war. Der verwirrende Effekt des Gesamtensembles wurde ergänzt durch die beiden zum Teil versteckten CC-Videokameras – einmal in einem Blumenstrauß in einer Vase (die sich auf einem Podest auf der oberen Ebene befand), einmal als Teil einer hängenden „Voodoo“-Puppe (ein Treppenabsatz tiefer) – die von Besuchern auch gesteuert werden konnten. Auf der unteren Ebene befand sich auf einem Podest ein Kontrollmonitor, auf dem die Kameraansichten betrachtet und verändert werden konnten (Gesamtansicht, Schrägansicht und Zoom).

Alle erwähnten Elemente kamen noch einmal als eine Art Synthese in Ourslers CC-Videoinstallation „Judy“ (1994) wieder: Sich thematisch auf das Phänomen der Ausbreitung von „Multiple Personality Disorder“ (MPD) in den USA beziehend, fokussierte sich Oursler in dieser Installation vor allem auf das Verhältnis zwischen dem MPD-Phänomen und seinen vermuteten medialen Ursachen/(Aus-)Wirkungen. Die Arbeit trägt den Namen einer MPDPatientin.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die Dissoziation und Fragmentation der Traumata im MPD-Zusammenhang spiegeln sich in der formalen und ikonographischen Verteilung der Bestandteile der Installation: Entlang der Diagonale eines ca. 140 m² großen Ausstellungsraumes wurden die folgenden Elemente aufgestellt: Eine Stoffpuppe („Horrordoll“) mit video-projiziertem Gesicht (Schauspielerin Tracy Leibold), ein Stoffklumpen, ein etwa 220 x 220 cm großer Vorhang mit Blumenmuster, ein auf ein Podest gestellter Blumenstrauß mit einer kleinen Videoprojektion (Gesicht), ein einseitig auf einen Holzstab gestütztes Sofa mit einer menschengroßen Stofffigur darunter (der Kopf, durch Videoprojektion dargestellt, liegt „eingequetscht“ am Boden), ein Kopfkissen und eine aufgehängte Bluse mit Blumenmuster und einer darauf projizierten nackten weiblichen Figur; oberhalb dessen hängt eine Kinderhose, und schließlich befinden sich in der anderen Raumecke ein mit Blumenmuster überzogener Tisch und Sessel; auf dem Tisch ist ein Kontrollmonitor und ein Mikrofon (vgl. das ähnliche Element in „The Watching“, 1992) – sie stellen eine Seite der CC-Verbindung mit einer „Dummy“-Stoffpuppe dar, die sich außerhalb des Ausstellungsraumes befindet: Sie ist oberhalb der Eingangstür auf der Straßenseite angebracht und mit einer Überwachungskamera und einem Mikrofon ausgestattet. Während der am „Kontrolltisch“ sitzende Besucher die vorbeilaufenden Menschen beobachten und auch verbal ansprechen kann, können diese unter Umständen durch Gesten und Mimik (oder aber durch den Eintritt in die Galerie) darauf reagieren.

Dem Installationsvorschlag des Künstlers zufolge repräsentieren die einzelnen Teile der Installation die psychologischen „Bestandteile“, in die sich die „dissoziierte“ Person „aufspaltet“: Schmerz/Trauer; Angst, Zorn und Erinnerung. Aus einem Interview mit dem Künstler (Salzburger Katalog) und dem Installationsentwurf (Oursler 2001, S. 236–238) geht hervor, dass es sich dabei auch um drei Darstellungen von Persönlichkeiten bzw. Alter Egos von „Judy“ handelt, so wie sie in der westlichen Kultur widerspiegelt und von Oursler als „Horror“, „Boss“ und „Fuck You“ benannt werden. („Horror“: „Horror Doll“; „Boss“: das Gesicht des „Bosses“ projiziert im Blumenstrauß; „Fuck You“-Figur: die liegende, unter der Sofa eingequetschte Figur); eine vierte Figur, die den vierten inneren Zustand (Gedächtnis) und zugleich Persönlichkeitstypus darstellt, verbirgt sich als Videoprojektion auf der Bluse (eine nackte Figur in fötaler Position, dargestellt von Catherine Dil).⁷⁷⁰

„Judy“ kann als Höhepunkt und Ende der Phase der raumgreifenden, theatralischen (CC-)Videoinstallationen Ourslers angesehen werden. An dieser Stelle können nur eingeschränkt die Facetten und Hintergründe der erwähnten Arbeiten erfasst werden, wie der für „Judy“ zentrale Themenkomplex des „Multiple Personality Syndrom/Disorder“ (MPS/MPD) gezeigt hat. Christina von Braun stellte in einer Analyse fest, dass

„das Aufkommen je neuer Medien mit dem Erscheinen neuer ‚Frauenkrankheiten‘ als Ausbruch aus festgeschriebenen Körper-Bildern in Beziehung“ (von Braun 1999, S. 61)

steht, und nannte in diesem Zusammenhang ausdrücklich das MPS-Phänomen, genauso wie es auch Margaret Morse tat (ebd., S. 63). Tony Oursler erinnerte in einem Gespräch mit Mike Kelley an eine Reihe von Transformationen der MPS-Auffassung, sowohl in der medizinischen als auch in der populären und nicht zuletzt in der feministischen Literatur. Als „Filmbestseller“ mit dem „Oscar“-gekrönten Film „The Three Faces of Eve“ (1957) herausgekommen,⁷⁷¹ wird das MPS von Oursler in erster Linie als „liberation story“ erfasst:

“Feminists have been attracted to MPD as an example of an alternative to Freudian patriarchal analysis. MPD also went through the cycle of name changes, popularity collapse, and backlash, which is difficult to believe could happen in the medical profession so easily. MPD is presented as a kind of liberation, not an illness at all.” (Oursler 2001, S. 136)

In seinen für das Ende der neunziger Jahre charakteristischen kleineren Videoarbeiten fokussierte Tony Oursler seine Aufmerksamkeit überwiegend entweder auf das menschliche Gesicht („Talking Heads“, 1997–1999) oder sogar auf das Auge – den „Stellvertreter“ der Kameralinse, wie es Elizabeth Janus feststellte („Eyes“, 1996) (Janus 2001, S. 84).

Seine Faszination für die psychologischen und kulturellen Auswirkungen der Medien visualisierte Oursler wie kaum ein anderer Künstler seiner Generation in seinen „fragmentierten“ (CC-)Videoinstallationen. Die „Fragmentierung“ in seinem Œuvre wurde spätestens in seinen Fotoserien vom Anfang der achtziger Jahre („Sperrmüll“-Fotos) manifest, gefolgt von der Müllanhäufung in seiner Installation „Spell Chamber II“ (1987) sowie von Kleidungsstücken wie in der Videoinstallation „System For Dramatic Feedback“ (1994), der oben besprochenen „Judy“ usw.

Der transdisziplinäre Zugang zu den Themen, Medien und Materialien führte zur Erschaffung „theatralischer“ Räume, in denen das Narrative und „(Im-)mediate“ im ständigen Wechsel ineinander greifen.

Elizabeth Janus vergleicht zum Beispiel Ourslers Zurschaustellen von Mechanismen des Unbewussten, der Phantasie und der Medien mit dem Theaterkonzept von Bertolt Brecht,

“where behind-the-scene structures are exposed to make the spectator conscious of the process itself” (Janus 2001, S. 53),

dessen „Transparenzcharakter“ mit dem des japanischen Kabuki-Theaters verglichen werden kann, wie es Oursler auch ausdrücklich tut.⁷⁷²

Die kreative Aufnahme und Weiterführung von Verfahren amerikanischer Underground-Filmemacher wie Stan Brakhage, Michael Snow und Tony Conrad gehört ebenfalls zu den Dispositionen von Ourslers Videoarbeiten, in denen Psychodramas, Strukturalismus, Foucault oder die Analyse der Perzeption eine ebenso prominente Rolle spielten wie z. T. in der Entwicklung des jungen Bill Viola. Zu seinen kunsthistorischen Einflüssen zählt Oursler die deutschen Expressionisten (Maler wie Filmemacher), Comics und Science Fiction⁷⁷³, Dan Graham fügte noch den Schwarzen Humor hinzu bzw. den „anarchistischen Humor“ der Konzeptkunst (Graham in Bezug auf Sol LeWitt in Oursler 2001, S. 275). Das (katholische) Christentum mit den stark akzentuierten Fragen von Gut und Böse und natürlich immer wieder Elemente der persönlichen Geschichte, verbunden mit dem Kontinuitäts- und Traditionsgedanken, machen die Kunst von Tony Oursler – formal- und evolutionstechnisch wie inhaltlich – zur nächsten Verwandten nicht nur der südkalifornischen „Schule“ (u. a. M. Kelley⁷⁷⁴), sondern auch des Opus seines deutschen Pendants, Marcel Odenbach:

“So for me the pendulum swing was natural from personal to political; as the feminists of the day put it, ‘personal is political’” (Oursler, im Gespräch mit Kelley in: Oursler 2001, S. 100).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Gewissermaßen lässt sich auch eine Querverbindung zu der „critical subjectivity“ eines Antoni Muntadas herstellen, wenn diese auch nicht zuletzt wegen des Generationsunterschiedes zwischen den beiden Künstlern äußerst vorsichtig gezogen werden sollte. Folgende Worte Ourslers lassen auch eine Parallele zu L. Hershman und J. Barry zu, wenn auch in einer weniger „beteiligten“ Form:

“I liked the idea of a false interview as a way of getting out all of the information you wanted to. Sci-fi does reveal something about people’s belief systems and fantasy lives now. To a great extent it has replaced religious mythologies in our culture.” (ebd., S. 119)

Dass eine Strategie für die Kritik am „Medienmüll“ die Präsentation ihres Entstehungsprozesses sein kann, zeigten Rosenzweig & Le Maitre mit „The Appearance Machine“, einer CC-Videoinstallation mit zusätzlicher Internetverbindung: Die Maschine ist in der Tat eine kleine, exemplarische Müllverarbeitungsanlage mit permanentem Platz in New York, deren sämtliche Arbeitsvorgänge durch mehrere CC-Videokameras aufgenommen und übertragen werden. Es ist ihren Autoren zufolge

“an industrial entertainment complex for the continual transformation of the input of locally generated refuse to output as global media, it is an autonomous synaesthetic system that perpetually constructs a cinematic aural/visual space.” (Appearance URL)

Rechnertechnisch werden die LiveBilder in Realzeit bearbeitet, analysiert und aus ihnen der Soundtrack hergestellt. Der gleiche Tonstreifen bestimmt wiederum die mechanischen Impulse, welche das Ganze steuern: „The machine invents in continuous response to its selfcreated accidents.“ Als erster kunsthistorischer Vergleich dazu bietet sich die 1960 von Jean Tinguely konzipierte und mit Hilfe von Billy Klüver und seinen Mitarbeitern gebaute „Selbsterstörungsmaschine“ an, auch genannt „Hommage to New York“.

Eine gemischtmediale, „posthistorische“ Endzeitvision lieferte Judith Barry (vgl. auch das vorige Kapitel) zusammen mit Brad Miskell mit der CC-Videoinstallation „Hardcell“ (1994)⁷⁷⁵: An der Wand im Ausstellungsraum stand eine große, an mehreren Stellen aufgebrochene Holzkiste. Die Kiste war mit dem Titel der Installation schwarz beschriftet, die Schriftzüge waren durch die Löcher teils zerstört und durchbrochen. Aus den Löchern quoll der Inhalt der Kiste teilweise heraus, und es hatte den Anschein, als sei sie ein nicht mehr benötigtes Objekt, wie Müll im Raum fallen gelassen und vergessen worden.

Trat der Besucher näher an die Kiste heran, bemerkte er, dass sie ein gewisses Innenleben besaß. In der Kiste waren drei Monitore und drei 1042 CPJ Projektoren installiert, ebenso befanden sich dort sechs VCR-Rekorder, ein Kassettenrecorder, zwei interagierende Computer, kleine Lautsprecherboxen und 37 kleine mechanische Vorrichtungen sowie eine CC-Videokamera. Dies alles war umgeben von Überresten und nicht mehr benötigten Materialien, die Inhalte der Videobänder und Monitorbilder kontrastieren. Auf einem Bildschirm sah man beispielsweise folgendes Schriftbild:

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

“I was barely twenty seconds old when I was raped by my father’s best friend, and SGI Iridium 5 with a ferocious hard drive and ten cruel gigs of RAM.”

Es scheint, als würde Textmaterial aus zufällig eingespielten Phrasen mit persönlichen Schilderungen eines Menschen collagiert. Das gesamte elektronische Innenleben der Kiste erzeugte ein bestimmtes flimmerndes und unruhiges Licht, das von einer schwer zu differenzierenden Geräuschkulisse begleitet wurde. Diese rührten aus dem Zusammenspiel mehrerer mechanischer Details her, welche über einen Zufallsgenerator gesteuert wurden.

Diese Konfrontation mit einer Mischung aus High- und Lowtech, aus Hoch- und Abfallprodukten des technischen und zivilisatorischen Fortschritts begründete die Künstlerin wie folgt:

“Eschewing the hype surrounding Virtual Reality and interactive media, Hardcell in narrative and visual form mobilizes simple, bottom-up, lowtech solutions to question the multiple and possible relations between man and machine. Less a robot and more the effects of accidents, this breathing, ticking, clicking, touring machine etches life out what is apparatus’ eye view – asking us to rethink our definitions of what is human and what is a machine, and how the two might recombine. The narrative for the piece sets up the dilemma in the form of an investigation where the reader/viewer is treated to multiple interpretations of several catastrophes, several cataclysmic events that might have produced this collection. As you view the work, stored in its Hardcell crate, but which spills out into the space, you begin to notice slight movements amid what at first appears to be a collection of computer junk, haphazardly thrown into a box.” (Barry 1994/2001)

Auch wenn sie in den neunziger Jahren keine weiteren CC-Videoinstallationen realisierte (in „Hardcell“ war die CC-Videokamera nur eines aus der Vielzahl integrierter „technoikonographischer“ Elemente), kann diese Arbeit durchaus als stellvertretend für die inhaltliche und formale Strategie von Judith Barry gesehen werden, wie sie sich seit den achtziger Jahren entwickelt hatte: Die früheren Untersuchungen von Auswirkungen der „corporate iconographies“ („Adam’s Wish“) und der Informationstechnologie auf die alltägliche Lebenserfahrung des Menschen („Maelstrom“, 1988) machen diese Arbeiten gewissermaßen zu Vorläufern der Neuformulierungen ähnlicher Problemkomplexe u. a. bei Kristin Lucas, während die darauf folgenden ortsspezifischen Installationen (beginnend eigentlich in der Zeit von „Prisoner of Culture“, 1976) weitere bedeutsame Themen wie die Frauenunterdrückung, Immigrantenprobleme, Medienwerbung, Neokolonialismus etc. behandelten.

Auch Jordan Crandall (geb. 1958) wurde durch seine Projekte aus dem Bereich der kritischen Medientheorie und -praxis international bekannt. Dazu gehören „Blast“ (vgl. Blast URL) und „Eyebeam Atelier“ (seit 1997, vgl. Eyebeam URL), genauso wie das aktuelle Projekt des Museums für Kunst und Technologie in New York. In der eigenen künstlerischen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Arbeit setzte sich Crandall mit den Überwachungstechnologien im Hinblick auf ihre machtpolitischen, ökonomischen und anderen Konnotationen und Implikationen auseinander. Das Videoinstallationsprojekt „Drive“ (1998–2000) besteht z. B. aus sechs „tracks“, in denen zwar die CC-Videokameras nicht im Sinne der Überwachung vor Ort verwendet werden, aber deren Präsenz durch die eingesetzten Aufzeichnungstechniken (Satellitenfotografie, Nachtvisionsvideo, Überwachungskamera-Aufnahmen, Infrarot-Thermalkamera, militärische Zielfindungssysteme) das eigentliche Thema darstellt.⁷⁷⁶

Die in seiner Arbeit anzutreffenden orts- oder zeitspezifischen, „topologischen“ Elemente benutzt der in New York lebende Künstler und Medienaktivist vor allem als Hinweise auf die „unsichtbaren“ und infolgedessen oft nicht fühlbaren und unreflektierten ökonomischen und politischen, realitätskonstituierenden Kräfte. Die Konditionierung des menschlichen „epistemologischen Apparats“ durch die neuen Technologien erfordert die Außerkraftsetzung bisheriger operativer und theoretischer Modi, einschließlich der statischen vis-à-vis Wahrnehmungs-, Denk- und Kommunikationsparadigmen, und die gleichzeitige Etablierung neuer Verhaltensmodelle in einer ineinander greifenden „realen“ und „virtuellen“ Realität.

Exemplifiziert hat Crandall seine Vision in der CC-Videoinstallation „Suspension“ (1997), einem interaktiven System, bestehend aus CC-Videokameras, -Projektoren, Computern, Bildkonvertern und -Prozessoren sowie Justierungseinrichtungen, das der Künstler als „Theater der technischen Anpassung“ beschrieben hat:

„Das ist ein Theater, in dem der Blick immer in Bewegung gehalten wird, immer unterwegs ist [...]. Seinem in Bewegung befindlichem Betrachter gegenüber versucht er indes ständig Rechenschaft abzulegen, während er zugleich Beziehungen zu neuen Schemen und Erscheinungen sucht.“ (Crandall in Balkenhol/Georgsforf [Hrsg.] 1997, S. 25)

Der in seinem Design fast klinisch „sauber“ und überwiegend leer wirkende Raum beherbergt vier Videoprojektoren und andere Lichtquellen, Spiegel, eine CC-Videokamera und weitere Objekte. Mit seiner dynamischen Kombination der realen, lokal determinierbaren und „virtuellen“, online-fungierenden Umgebung repräsentiert der Installationsraum ein hybrides Environment im Sinne eines „Zuhause“, das Crandall durch vier Bestandteile strukturiert: „Matrix“, „Phoropticality“, „Vehicle“ und „Pacing“. Während das erste Element die allgemeine Struktur darstellt, bezeichnet das zweite die technologisch vergrößerte Vision; das dritte Element bezieht sich auf die Mobilität, auch im weiteren Sinne als Zustand des „Daseins“ gedacht, während die Idee des „pacing“ (Schreiten, Durchschreiten, Auf- und Abgehen, Hinund Hergehen) die Interaktionsmomente mit dem System verkörpert und für Crandall den Ausgangspunkt von „Suspension“ zur Schau stellt (ebd.). Als rhythmische Schrittfolgen verstanden, sind „pacings“

„zugleich ‚live‘ und aufgezeichnet, körperlich und unkörperlich, real und virtuell und in unterschiedlichen Formaten erfahrbar. Du bewegst dich durch den Raum, indem du die verschiedenen ‚pacings‘ durch Feinabstimmung der Rhythmik koordinierst.“ (ebd.)

Der Besucher hat die Möglichkeit, mit unterschiedlichen im Raum aufgestellten, handgroßen Greifobjekte aus Kunststoff zu hantieren und sich so ihren hybriden Charakter (es

handelt sich um computertechnisch erzeugte Formkombinationen, basierend auf alltäglichen „pacing“-Objekten, wie z. B. eine Computermaus, ein Handgriff, Stift etc.), stellvertretend für die Ontologie und Epistemologie von Jordan Crandall im Allgemeinen, zu vergegenwärtigen: Nicht mehr die „Objekte“ (und dadurch das cartesianische Schisma) sind Elemente unserer Erfahrung, sondern durch die allgegenwärtige Virtualität „vorbelastete“ Hybride, „Trajekte“, welche rückwirkend auf die Erfahrung, Identitätskonstruktionen auf allen Ebenen und die materielle Welt ihren Einfluss ausüben:

„Wenn über den virtuellen Raum diskutiert wird, reden manche Leute vom Tod des Gegenstandes, von Entkörperlichung, von Verschwinden und Immaterialität – für mich aber ist Virtualisierung ein Materialisierungsprozeß [...] du kannst es überall sehen, sogar in den banalsten Situationen [...] wir befinden uns niemals ganz im Realen oder ganz im Virtuellen, sondern immer zwischen beiden in Bewegung, wie beim Vor- und Zurückgehen in einem Raum nach unserem eigenen Takt und nach dem Takt der Technologien und Bilder, die uns antreiben.“ (ebd.)

Kristin Lucas (geb. 1968) wurde bald nach dem Abschluss der Cooper Union School of Art in New York 1994 durch ihre CC-Videoperformances, -Installationen und Videobänder bekannt, in denen sich die Künstlerin vor allem mit den psychologischen Effekten der technologischen Entwicklung auf ihre Generation und sie persönlich auseinandersetzt. Seit 1998 veröffentlicht Lucas auch Web-Projekte.⁷⁷⁷ In ihren oft heiter anmutenden Installationen setzt sie interaktive Prozesse in Gang, welche die alltäglichen Interaktionen mit der Technologie (Geldmaschine, Arkaden-Computerspiele, Internet etc.) widerspiegeln und ihnen in der Regel einen neuen Inhalt, Rhythmus, und Normalität verleihen. Gewissermaßen vergleichbar mit Sadie Benning aus Chicago, benutzt auch Kristin Lucas die Videokamera als eine Art „Tagebuchvorrichtung“ für die Registrierung persönlicher Alltagssituationen, ebenfalls oft gekennzeichnet durch Isolation und ihre vermeintliche Überwindung durch den Surrogateinsatz elektronischer Medien.

„A common object has special powers ...“ (1997) ist der Titel einer CC-Videoperformance, die stellvertretend für eine Reihe verwandter Aktionen von Lucas genommen werden kann, in denen die Künstlerin eine CC-Videokamera am Helm trägt und als Video-Jockey (VJ) auftritt. Die Kombination aus bestehendem Videomaterial und dem LiveVideo und auch die einkalkulierten technischen Probleme gehören zur Parodierungs- und Entmystifizierungsstrategie, gerichtet vor allem gegen die „hypnotic black boxes“ wie TV und andere „Zerstreuungsmedien“. Die CC-Videoperformance „Drag and Drop“ (1999) gehört ebenfalls zur dieser Werkkategorie.

Das Raumdesign für die CC-Videoinstallation „Screening Room“⁷⁷⁸ entstand der Angabe Lucas' zufolge als Reflexion auf den Optimismus der siebziger Jahre der Konsumelektronik gegenüber und den vergleichbaren Fetischismus der Neunziger. Die Installation besteht aus einem rechteckigen, für nur wenige Besucher gleichzeitig zugänglichen Wohn- bzw. Arbeitsraum, jedoch ohne jegliche sichtbare Wohnausstattung. Der Raum verkörpert die futuristische Vision der Künstlerin von einem „sauberen“ Lebensraum, in dem alle Arbeits-, Unterhaltungs- und Kommunikationsfunktionen und Aufgaben durch die Aktivierung interaktiver Schaltflächen ausgeführt werden können, die sich unter dem kachelartigen Bodenbelag befinden. Durch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

das Betreten einzelner Bodenquadrate können diverse Funktionen abgerufen werden, wie z. B. das Abspielen vorhandener Videosequenzen (eine Performance der Künstlerin in ihrem Studio), die Aktivierung von versteckten CC-Videokameras, der Internetzugang, Computerspiele, das Fernsehprogramm und so fort. Die Frontwand der entsprechenden Raumzelle dient als Medienprojektionsfläche. Das Design und die Idee des Studios mit seiner sterilen Atmosphäre und scheinbar reizlosen Oberfläche bezieht sich in der Gestalt eines White Cube auf die Versprechungen und Ideologien einer fortschrittstechnologisch bedingten Vorstellung vom zukünftigen Heimtheater, als Schnittstelle zur Außenwelt wie zur eigenen Person.

Eine weitere medienbedingte Alltagssituation während eines Japanaufenthalts inspirierte Lucas für die CC-Videoinstallation „Video Club 2000“, in der die Künstlerin ein Videopendant der dort üblichen Fotokabine realisierte. Die Einsicht, dass die Konsumelektronik oft auch für die Datenerfassung und -kontrolle von Konsumenten genutzt wird, bekamen die Installationsbenutzer durch eine eingebaute CC-Videokamera vermittelt, die ihr LiveBild wiedergab. Lucas:

„Unlike traditional photoboosts, the audience as participant of my interactive kiosk receives no photo printout in return. The relationship between audience and machine is one way. This kiosk, like many technologies in public use today, absorbs information but does not relinquish any information back to its subjects. The machine plays out like a broken record as it is abandoned by its users and left calling out the last tune that its audience left it with [...] It is my belief that chip based technologies reduce language and limit user's options for creative intervention among new technologies, that most users in our time are under the influence of electronic codependency.“ (Lucas/Synopsis URL)

Der Titel der raumgreifenden CC-Videoinstallation „Temporary Housing for the Despondent Virtual Citizen“ (2000) gab die Gefühlslage eines mit unzähligen elektronischen Freizeitmäschinen umgebenen Stadtbewohners wieder, umgesetzt in eine Café-Situation und von Kristin Lucas bestimmt als „environment for the technophobe, technofile and tech-inept“ (vgl. Materialteil/DVD).

Paul Pfeiffer (geb. 1966) realisierte einige CC-Videoinstallationen, in denen Wirklichkeitskonstruktionen im Sinne von eigens gefertigten Realitätsmodellen und ihren medialen Entsprechungen untersucht werden. Diese Vorgehensweise lässt sich auch an anderen Projekten verfolgen, wie z. B. an der öffentlichen Installation „Orpheus Descending“⁷⁷⁹, realisiert in Zusammenarbeit mit Public Art Fund im World Trade Center im April/Juni 2001. Die Überwachungsproblematik und die damit verbundenen gesellschaftlichen Implikationen gehören ebenfalls zum Interessengebiet des amerikanischen Künstlers.

„Perspective Study (After Jeremy Bentham)“ (1998) ist auf drei Räume verteilt: Im ersten Raum befindet sich eine Glaskasten, in der umgeben von einem „Dschungel“ ein kleines weißes Zelt steht. Das Modell ist ein Nachbau auf der Grundlage eines Fotos von 1911 aus dem American Museum of Natural History. Für den Besucher unsichtbar im künstlichen Wald versteckt ist eine Miniatur-CC-Videokamera installiert, deren Bild auf dem lebensgroßen Projektionsschirm im zweiten, abgedunkelten Raum wiedergegeben wird. Die Kamera ist auf das

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Zelt gerichtet und zeigt es vor dem dichten Wald im Hintergrund. Im Hauptraum der Galerie sind an einer Ecke mehrere Löcher eingelassen, durch welche der Besucher das Bild einer weiteren Mini-Kamera betrachten kann, welche aus dem Zelt in dem Modell hinaus gerichtet ist. Er sieht dort auch Besucher, die gerade über das Modell gebeugt sind, um das Zelt zu betrachten, aus dem Blickwinkel eines Fliegenauges.

Die CC-Videoinstallation „Self-Portrait as a Fountain“ (2000) und „Dutch Interior“ (2001) können als modellhafte „Nachstellungen“ aufgefasst werden, die als Vorlage für ihre jeweilige mediale „Wirklichkeitskonstruktion“ Horror-Filmklassiker benutzen.

Die Kamerapositionen bei „Self-Portrait as a Fountain“ (vgl. Abb. und Materialteil/DVD) entsprechen den Einstellungen der berühmten Duschszene mit Janet Leigh in Hitchcocks Film „Psycho“. Sie senden ihr Bild an einen Monitor, auf dem alle neuen Videobilder gerastert gezeigt werden. Die Bilder sind nummeriert und werden im unteren Bildschirm von Datums- und Zeitangaben begleitet. Die Wiedergaben zeigen Ausschnitte aus der Dusche, z. B. die Sicht auf den Vorhang, auf die Kacheln, die Brause oder den Abfluss.

Ein vielfach verkleinertes architektonisches bzw. urbanistisches Modell nahm Chip Lord (geb. 1944)⁷⁸⁰ als formaltechnische Lösung für seine CC-Videoinstallation „Fashion Zone“ (1992). Im Laufe eines sechsmonatigen Aufenthaltsstipendiums in Tokio 1991 wurde der amerikanische Künstler tagtäglich mit einer großen Reklamekampagne für die Seibu Kaufhauskette in seiner unmittelbaren Nachbarschaft, dem nordwestlichen Ikebukuro-Distrikt, konfrontiert: Die Kampagne namens „Fashion Zone“ bestand u. a. aus Fernsehspots, die westliche Models von gigantischen, die Front eines Seibu-Kaufhauses überragenden Ausmaßen davor vorbeilau- fend zeigten. Der Künstler übertrug die Situation in den Galerieraum, indem er das erbaute Modell des Kaufhauses und seiner unmittelbaren Umgebung durch zwei CC-Videokameras überwachen und die eintretenden Galeriebesucher anstelle von überdimensionalen Models aus der Werbung in dieses LiveFeld eintreten ließ. Einer der beiden Videobildschirme zeigte das LiveBild, doch bei der Annäherung an ihn schaltete sich die Videosequenz der Seibu-Fernsehwerbung ein und ließ den Besucher als Teil von ihr erscheinen. Die psychologische Wirkung der Einbeziehung des Betrachters zielte insofern über das bloße „Godzilla-Erlebnis“ hinaus, als Chip Lord sein besonderes Augenmerk auf den „inferiority complex“ (Lord 2001) lenken wollte, der in der Auswahl von „westernized“ – und dazu überdimensionierten – Models für die Werbung für die größte japanische Kaufhauskette (durch die ebenfalls größte japani- sche Werbefirma Hakuodo) getroffen worden war. Dabei handelte es sich aus der Sicht des Künstlers um eine Art „nostalgia“ oder „reference“ auf die Nachkriegszeit, bis in die siebziger Jahre, in denen Japan im besonderen Maße seine noch nicht erlangte ökonomische Kraft scheinbar durch westliche Fernsehreklame und die entsprechenden Produktförderungen zu kompensieren versuchte.

Der in San Francisco lebende Al Wong⁷⁸¹ beschrieb seinen künstlerischen Zugang, auch im Bezug auf die CC-Videoinstallationen, wie folgt:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“My work is a visual expression of the interconnectedness of perceived opposites. For the past 25 years, my work has involved light, presence, and relationships. I have always been fascinated with the ways in which light and form signifies both presence and absence. My recent body of work brings the foreground and the background planes of the video installation into one interconnected space. Through my use of closed circuit video, that which would normally recede into the past, and the time which is present, seems to fade into one constant reality. In essence, my work demonstrates such relationships as light and dark, negative and positive, and emptiness and solidity. These relationships seem to imply difference at first glance, but because they are entirely interdependent, they reflect our interdependent existence even though we have the illusion that we are separate. This implies that there is deeper harmony in our environment that we may often overlook. My approach to art has always been to reveal life’s true nature in the everyday. It is in these opposing relationships that I find the truest expression of reality” (Wong 2002).

Die beiden CC-Videoinstallationen/-performances illustrieren deutlich das oben zitierte künstlerische Statement:

Bei „Three Pines“ von 1996 handelt sich um eine CC-Videoprojektion einer Person, die mit drei Holzplanken hantiert, die zugleich als Projektionsflächen für das LiveBild dienen, so dass der Performer zusammen mit seiner medialen Abbildung als Teil der gleichen „gemischten“ Realität erscheint.

Die CC-Videoinstallation „Peeping Jane“ von 2002 wurde dagegen als eine ortsspezifische Arbeit realisiert, in der eine Frau mit dem Fernglas vom Fenster eines Hauses in das Fenster auf der gegenüberliegenden Straßenseite schaut. Dort ist ein Monitor, auf dem das LiveBild der CC-Videokamera mit der aktuellen Aufnahme der Frau übertragen wird. Die ineinander greifenden Realitäts- und Virtualitätsebenen, demonstriert mit einfachen Mitteln unter Verzicht auf die neuesten medialen Technologien, wurden so zu den prägnanten und unaufdringlichen Ausdrucksmitteln für eine „defensive“ künstlerische Position, die sich permanent an der Schnittstelle zwischen „Realität“ und „Virtualität“ wiederfindet.

Wirklichkeitskonstruktionen II: Rechnerunterstützte mediale Spiegelungen und ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen

Rath, Cannon, Campbell, Rozin, O’Sullivan, Utterback, Holmes, Weil, Dodge, Yaar, Hoberman, Binkley, Grace, Brown, Winkler, Gillerman & Terry, Vivid Group, Keays, M.-Ch. Mathieu

Alan Rath (geb. 1959, vgl. Rath URL) realisierte zwar bislang keine CC-Videoinstallationen, seine künstlerische Position und vor allem auch sein Einfluss auf die anschließend zu behandelnden Künstler rechtfertigt jedoch die folgende Notiz. Er begann nach dem Abschluss seines Studiums der Elektrotechnik an der M.I.T. in Cambridge, an Skulpturen mit elektronischen Elementen zu arbeiten. Seitdem er sich 1984 in Oakland in Nordkalifornien niederließ, realisierte Rath eine größere Zahl von Arbeiten, welche die visuelle Ästhetik von industriellen Robotern oder mobilen Strukturen übernehmen, einschließlich Sound-Skulpturen und Arbeiten

mit LEDs. Rath vertritt eine nüchterne künstlerische Position, welche den ästhetischen Fragen und technologischen Lösungen mit gleicher Sensibilität begegnet, der Technik gegenüber grundsätzlich positiv eingestellt und offen ist, zugleich nicht ohne Bewusstsein, dass

“no amount of technology will improve our situation if we don't become more enlightened about things which are not technical.” (Tromble URL)

Die „humane“ Erscheinung seiner elektronischen Skulpturen erreicht Alan Rath trotz (bzw. aufgrund) seines weitgehenden Verzichtes auf ihre formale Anthropomorphisierung.

Manchmal sind es Roboter, die wie fahrbare Vehikel aussehen, ausgestattet mit dem „Video-Auge“ („Rover“, 1998).⁷⁸²

Die Interaktion mit seinen Skulpturen gestaltet sich zwar in kontrollierbarer und nachvollziehbarer Weise, wobei allerdings ein „eingebauter“ Rest an Aleatorik dazu gehört, der in der Regel die entsprechenden Werke „menschlicher“ erscheinen lässt.

Bruce Cannon (geb. 1960) lebt ebenfalls in Oakland und beschäftigte sich bereits als Studioassistent von Alan Rath mit selbst gefertigten elektronischen Schaltkreisen, welche zum Bestandteil seiner konzeptuellen Skulpturen gehören. An der San Francisco State University erwarb Cannon einen Magistergrad im Konzeptuellen Design. Seine Werke sind mit Mikroelektronik und selbst entwickelten Programmen ausgestattet, deren inneres und äußeres „Leben“ sich abhängig von den Interaktionen oft über längere Zeit selbstständig gestaltet und auch kumulative Eigenschaften aufweist.

Ähnlich wie Rath schenkt Cannon seine Aufmerksamkeit den konzeptuellen und gestalterischen Elementen gleichermaßen. Äußerlich sehen sie manchmal „antiquiert“ aus und verbergen die Technik z. B. hinter einem „nicht viel versprechenden“ Gehäuse aus Holz und Eisen, grundsätzlich auf „minimalistische“ und funktionale Formen reduziert, als „Behälter“ für die darin enthaltene, oft rigoristisch erarbeitete „invisible pyramid of complexity“ (Cannon URL).

Thematisch interessiert sich der Künstler besonders für das Verhältnis zwischen Technologie und Natur und stellt die Frage bzw. gibt Aufschluss darüber, wie sich z. B. seine Animalroboterwerke („Scanner“, „Explorer“) und ihre Betrachter gegenseitig beeinflussen bzw. wie sich das Verhalten des Interagierenden kodieren und analysieren lässt. Zu den Letzteren gehören die Werke, deren Fokus auf der Zeit und Vergänglichkeit liegt, darunter die CC-Videoinstallationen „The Time of Your Life“ (1997–99) oder „Reflection“ (1999).⁷⁸³

„Reflection“ wird vom Künstler als „a life documentation tool“ bezeichnet. Die Installation schließt sich an die Arbeit „The Time of Your Life“ an, ergänzt durch eine Digitalkamera, welche zusammen mit einem Windows PC mit Flachbildschirm die Funktion erfüllen soll, Bilder ihres Besitzers im Verlauf seines Lebens zu archivieren. Dazu soll der Besitzer bzw. Betrachter periodisch den Auslöser betätigen, womit jeweils ein aktuelles Videostandbild den bestehenden Archiven hinzugefügt wird. Das Ensemble ist darüber hinaus mit einem kleinen Textdisplay mit Datumsangaben und mit zwei Tasten ausgestattet, welche es möglich machen, je nach Belieben durch die visualisierte „Zeit des eigenen Lebens“ auch schnell durchzuwandern.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die Quelle der Komplexität in den Arbeiten von Bruce Cannon lässt sich zwar nicht monokausal an der „humanen“ Komponente festmachen, der Künstler insistiert jedoch auf einem humanen Zeitmesssystem, basierend auf menschlicher Endlichkeit, Erfahrungswerten und Körperbezogenheit, sofern es sich um die vorstellbaren Größen und Bezüge handelt, welche die „Realität“ konstituieren.⁷⁸⁴ Zu den kritischen Erscheinungen der Medienkunst gehören Cannons Ansicht nach die so genannten „gee whiz“-Kunstwerke, welche die konzeptuelle Komponente aufgrund ihrer Konzentration auf den technischen Effekt oft aus dem Blickfeld verlieren. Mit seinem prinzipiellen künstlerischen Forschungsinteresse an der Technologie im kulturellen Zusammenhang bemüht sich Cannon um die Einhaltung der Balance zwischen der Kunst und den praktischen Disziplinen wie dem Industrie- und Produktdesign, mechanischen und elektronischen Ingenieurwesen, der Computerwissenschaft sowie dem Interface Design. Cannon:

“A thoughtful analysis of technical disciplines as an intrinsic part of our cultural context offers rich opportunities for exploration and critique. I’m interested in discovering a particular discipline’s fundamental assumptions, and the ways in which these hidden paradigms invisibly influence societal development [...] I enjoy creating works which exhibit lifelike behaviors despite their technical limitations. I appreciate the metaphorical value of objects whose behaviors or characteristics are in some ways lifelike yet which embody little of the richness of being. Interactive machines’ failure to transcend their artificiality is for me poignant. Such pieces are not so much lifelike as referential to being, and what is missing is what resonates.”
(Cannon URL)

Jim Campbell wurde 1956 in Chicago geboren. Am M.I.T. in Cambridge schloss er sein Studium der Mathematik und des Ingenieurwesens ab, bevor er nach San Francisco zog, wo er heute lebt. 1985 entschied sich Campbell, seine bisherige Filmarbeit und die entsprechende persönliche Vorgehensweise in diesem Medium zugunsten eher konzeptioneller künstlerischer Praktiken mit Video und Skulptur auszuweiten. Es waren vor allem einige Mitte der achtziger Jahre gesehene Ausstellungen von Alan Rath, welche Campbell dazu verleitet haben sollen, diese Entscheidung zu treffen:

“It was video sculpture and installation that was not at all about the medium of television. He removed TV from video. No Sony logos. A year later I was in my first show.”(Campbell 1999, S. 64)

Ein wichtiges Anliegen während der Konzipierung seiner ersten interaktiven Installationen war es, sich von den konventionellen „Knopfdruck-Interfaces“ auch praktisch zu distanzieren, indem er Arbeiten schuf, welche eine eher intuitive Partizipation des Betrachters ermöglichen. CC-Video bot sich sowohl auf der konzeptionellen als auch auf der technologischen und ästhetischen Ebene als das geeignete Mittel an. Campbells Bevorzugung von „responsiven“ Werken den „controllable“ gegenüber entsprach seinem Bestreben, Medienkunstwerke zu schaffen, welche auf die Publikumspartizipation zwar nicht zufällig reagieren und sich auch weiterentwickeln, jedoch auf eine unvorhersehbare Weise, mit den Worten des Künstlers,

“I have tried to create works that have destinies of their own.” (Vgl. Artist’s Statement in: Vesna/Campbell URL)

Wissenschaftsmodelle wie dasjenige der Quantenmechanik und Chaostheorie fanden so bewusste künstlerische Entsprechungen in den elektronischen Installationen von Jim Campbell, deren Substanz in der individuellen und kollektiven Zeit, dem Gedächtnis und der Illusion in Relation zu ihren analogen und digitalen Ebenbildern zu finden ist.

Seine erste CC-Videoinstallation realisierte Campbell 1988: „Schock Treatment“ bot, wie Margaret Morse unterstrich, „a more directly self-destructive and uncanny experience to the vision: to interact with one’s frozen image by pushing a button is to incrementally erase it.“ (Morse 1999, S. 31).

Auch die beiden darauf folgenden CC-Videoinstallationen Campbells benutzten das digitale Video als „Spiegelmaschine“ in einer dem Besucher gegenüber eher „aggressiven“, metaphorisch aufgeladenen Manier. Dies gilt insbesondere für „Hallucination“ (1990): Eine Schwarz-Weiß-CC-Videokamera nimmt frontal den Besucher auf, der sich vor einem 50-Zoll-Videomonitor befindet, und zeigt dort das LiveBild des umgebenden Raumes, während die Silhouette der Person mit Flammen in Farbe, abgespielt von einem Laserdisc-Player, ausgefüllt wird. Zu hören sind die knisternden Feuergeräusche, deren Lautstärke sich der Distanz des Besuchers von dem Monitor entsprechend ändert: je näher die Person dem „Videospiegel“ ist, desto stärker sind die Flammengeräusche. Eine weitere Realitätsverzerrung kommt hinzu in der Form einer virtuellen Frau, welche hin und wieder auf dem Monitor erscheint, als ob sie die aktuelle „brennende“ visuelle Repräsentation des Besuchers beobachten würde. Manchmal beeinflusst sie auch das aktuelle LiveBild des Betrachters, indem sie eine Münze wirft, und je nach dem Resultat (Kopf oder Zahl) lässt sie es verschwinden oder wieder erscheinen (vgl. IAMAS 1995, S. 44). Die Installation gehört zu einer Folge von Arbeiten, in denen Campbell das Gefühl einer ernsthaften mentalen Störung hervorrufen wollte, jedoch anstatt dessen – wie so oft in der Geschichte der interaktiven Medienkunst – bei dem Großteil des Publikums einen Unterhaltungseffekt auslöste (Cornwell 1999, S. 8).

Die mediale Selbstspiegelung des Betrachters und die raumbezogene „Deplatziierung“ des Subjektes/Objektes erfuhr in den darauf folgenden Arbeiten eine bedeutsame Erweiterung durch die „zeitkumulative“ Komponente, welche mit Hilfe der digitalen Zeitverzögerung und zusätzlicher programmierter Manipulationen des LiveVideobildes bewerkstelligt wurde. Damit begann die bis dato am längsten anhaltende Werkserie Campbells, die sich mit „memory“ – sowohl im Sinne von „Gedächtnis“ als auch von (Computer-)„Speicher“ – auseinander setzte. Zwischen 1994 und 1998 realisierte Campbell zwar einen Werkkomplex mit dem „offiziellen“ Sammeltitle „Memory Works“, die Grundproblematik wurde jedoch bereits in den CC-Videoinstallationen der frühen neunziger Jahren untersucht.

„Memory/Recollection“ und insbesondere „Memory/Void“ (beide 1990) zeichnen sich wie einige spätere Arbeiten durch ausgeprägte Metaphorik aus, begleitet von einem fast rigorosen formaltechnischen Reduktionismus. „Memory/Void“ besteht aus einer CC-Videokamera und drei unterschiedlich großen Minimonitoren, welche das LiveVideobild des davor stehenden Besuchers in Realzeit und in zwei diversen Zeitverzögerungen wiedergeben. In entsprechende, reagenzglasähnliche Glasbehälter postiert, werden die beiden kleineren Monitore ein wenig (der mittlere) bzw. fast vollständig (der kleinste) unter Sand gesetzt, also progressiv weniger

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

deutlich sichtbar. Während die Videobilder im größten und mittleren Monitor mit einer Zeitverzögerung wiedergegeben werden, zeigt der kleinste, unter dem Sand „vergrabene“ Monitor das Bild in Realzeit. Diese Methode der die Zeit darstellenden „progressiven Rezession“ lässt sich bereits in der gleichnamigen CC-Videoinstallation von David Hall (1974, vgl. oben) und natürlich auch in mehreren CC-Videoinstallationsentwürfen von Dan Graham aus dem gleichen Jahr (1974) feststellen, und sie gehört mit ihren vielen Vorgängern und Nachkommen zu einer der Allgemeinplätze, die sich in dieser Historie immer wieder finden. Dasselbe gilt – wenn auch in einem bescheideneren Anteil – für die „Vergrabung“ von Ein- oder Ausgabegeräten.⁷⁸⁵ Interessanter ist der Vergleich von „Memory/Void“ mit der oben analysierten CC-Videoinstallation „Egg Grows“ (1984) von Nam June Paik, in der die sich verändernden Größen von Ausgabegeräten mit dem realen und medialen Zeitverlauf und dem symbolischen Wert des Abgebildeten gleichermaßen in Verbindung gesetzt werden. In Campbells Fall wird hier anstatt des von Paik hervorragend eingesetzten Symbolgehalts die „Gegenwart“ des Betrachters auf die „Zeitachse“ gesetzt und die in „Hallucination“ (1990) präsentierte „Folge“ der medialen Illusion als Prozess entfaltet.

In „Memory/Recollection“ liegt der Akzent auf der noch komplexeren „memory bank“, begleitet von der unübersehbaren und konsequenten „Entblößung“ von jeglichem ikonographischen, auch logographischen „Beiwerk“.

„Digital Watch“ (1991) ist neben „Hallucination“ die populärste, meistabgebildete und -interpretierte von Campbells Arbeiten. Zwei Schwarz-Weiß-CC-Videokameras nehmen eine analoge „Timex“⁷⁸⁶ Taschenuhr bzw. den vor dem 50 Zoll großen Videodisplay stehenden Besucher auf und zeigen parallel seine Gegenwartsabbildung zeitverzögert bzw. digital rekonstruiert (im Bildsegment „innerhalb“ der Uhr) und in Realzeit (im anderen Bildsegment). Das Entscheidende an dieser CC-Videoinstallation liegt nicht in der gleichzeitigen Einbeziehung des Betrachters in zwei vergleichbare und nicht ohne weiteres aufeinander reduzierbare Repräsentationssysteme: Die Nebeneinanderstellung von verschiedenen medialen Abbildungen (Spiegel, Polaroid-Fotografie, Film, Zeichnung, Video mit und ohne Zeitverzögerung oder „eingestanztem“ Material etc.) des gleichen Subjektes/Objektes fanden seit den „Re-Stage“-Arbeiten von Dieter Froese und CC-Videoinstallationen von Dan Graham oder Peter Campus bis heute zahllose Nachfolger. „Digital Watch“ – so will es auch der Titel – insistiert auf der visuellen Interpenetration und gleichzeitigen konzeptuellen Unvereinbarkeit von kontinuierlicher, analoger und diskreter, digitaler Zeitmessung und -empfindung und weist somit implizit auf die gemeinsame Grundlage beider Konzepte hin, den gesellschaftlichen Konsens.

“While live instants are momentarily suspended each second within the watch face, the continuous flow of other imagery fills the edges of the overall composition to underscore the palpable differences between analog and digital languages in electronic media.” (Riley 1997)

Campbell spannt den Bogen zwischen den exo- und endophysikalischen Konzepten der Relativität und Quantentheorie und der gegenwärtigen Medienproduktionspolitik, indem er den von Peter Weibel als „Chronokratie“ beschriebenen Status Quo in seine äußerlich kühle und zurückhaltende Arbeit einbezieht.⁷⁸⁷ Natürlich sind hier, wie in allen gelungenen Kunstwerken parallele, sich nicht ausschließende „Lesarten“ zulässig: Regina Cornwell betonte zum Beispiel insbesondere seine symbolische „Vanitas“-Komponente:

“We probably rarely, if ever, think of some of the meanings of ‘watch’ – to stand guard, to be on an alert, and a sleepless vigilance or sentinel, among them – but these meanings easily figure there. A watch is also a funeral wake, and visitors to Campbell’s installation have commented on this work as a symbol of death [...] the computer as the watchman of our time – sleepless, ever vigilant, where nothing escapes it.” (Cornwell 1999, S. 11)

Die Kongruenz der von Campbell angestrebten formalen und inhaltlichen Offenheit in seinen interaktiven Arbeiten kann also am Beispiel von „Digital Watch“ exemplifiziert werden. Campbell:

“In general it is very difficult to create an interactive open work that maintains strong personal content, because for open works the inner world comes from the viewer. This for me is the main reason that I do work that is interactive [...] for me interactive work needs to be open in form. Sometimes I call the Memory Works dead interactive works.” (Campbell 1999, S. 66)

Den Rhythmus und die Kumulativität als fundamentale Elemente der – also immer schon „zeitgebundenen“ – Perzeption untersuchte Campbell in einer Reihe weiterer Arbeiten, insbesondere in seinen bereits erwähnten „Memory Works“.⁷⁸⁸

In der CC-Videoinstallation „Titeless“ (2000) wiederholte der amerikanische Künstler in einem ortsspezifischen Arrangement unter Verwendung von mehreren Zeit- und Raumschichten die Uhrmetaphorik aus „Digital Watch“ (vgl. Materialteil/DVD).

Lichtmetaphorik verwendete Campbell in der CC-Videoinstallation „Light“ von 1991, die sich wie die Arbeiten der vorangegangenen Gruppe mit der „Zeitspiegelproblematik“ auseinandersetzte. Zu vergleichen ist sie mit seinen Installationen „Solstice“ „Simultaneous Perspective“, auf Motivebene, wie bei „Digital Watch“, mit mehreren CC-Videoinstallationen von Nam June Paik, aber auch von Dieter Kiessling, wie es sich im Folgenden noch erweisen sollte. In den CC-Videoinstallationen „Signature“ und „Self Portrait with Disturbances“ (beide 1992) kam es zum Einsatz von weiteren selbstentwickelten digitalen Bildaufbereitungsanlagen, von denen Campbell bereits über ein Dutzend patentierte (Riley 2001, S. 22).

Die CC-Videoinstallation „Shadow (for Heisenberg)“ (1993–94) unterscheidet sich von vielen anderen Werken Campbells dadurch, dass hier des Künstlers Bevorzugung von zweidimensionalen Präsentationsformen aufgehoben war. Zugleich blieb das Prinzip der „Bildvorenthaltung“, wie es bereits in „Hallucination“ oder „Memory/Void“ (beide 1990) erhalten war: Das im gläsernen Kubus aufgestellte Objekt (eine Buddhastatue bzw. in der zweiten Version ein Mikroskop) wird bei der Annäherung des Beobachters zunehmend vernebelt, bis nur sein Schatten/seine Silhouette sichtbar bleibt.⁷⁸⁹

Campbell selbst sah rückblickend die Entwicklung seines künstlerischen Œuvres in einem Prozess

“from doing works that are based on my inner world to works that are based on my outer world or I suppose from the psychological to the physical” (Campbell 1999, S. 66)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und stellte „Shadow (for Heisenberg)“ in die letztere Kategorie. Sie kann wohl auch auf die CC-Videoinstallation „Frames of Reference“ (1996–98) angewendet werden, ein „Mobile“, in dem alles am LiveAusgangsbild bis auf das fest installierte Verhältnis zwischen der CC-Videokamera und einem Nagel veränderbar ist. Mit dem „Pendelnden Fernseher“ (1983) von Dieter Kiessling vergleichbar, weist diese simple Arbeit bzw. das ausgestellte Ensemble (ohne Monitor) die nächste Verwandtschaft mit der gleichartigen Apparatur auf, welche Bill Viola für die Herstellung seines Videobandes „The Semi-Circular Canals“ (1975, 8:51 Min., Farbe, 3. Teil des „Red Tape“) konstruiert hatte, oder auch, auf andere Art und Weise, mit der CC-Videoinstallation „Allvision“ von Steina Vasulka.

Einige Abschlussbetrachtungen zum Werk J. Campbells und vor allem die Darstellung seiner theoretischen Position u. a. im Bezug auf den „Zielbegriff“ Interaktion befinden sich im folgenden, theoretischen Teil. Seine Überlegungen zum wichtigen Thema der „analogen“ und „digitalen“ „Zeit“ fasste Campbell prägnant in den beiden folgenden Sätzen, mit denen dieser Teil der Darstellung seiner Arbeit abgeschlossen werden soll:

“If we continue to fragment time into only the NOW, we lose an understanding of the continuity between past and present, a way of perceiving and living, we are cut off from the significance of history and memory, the analog world of how and where we live. We need, in fact, a balance between the continuous and the discrete in dealing with our universe.” (Campbell, ebd., S. 11)

Im vorigen Kapitel sind einige Hinweise auf die CC-Videoinstallationen gegeben worden, die J. Veeder, N. Burson und insbesondere E. Tannenbaum in den achtziger Jahren ausgeführt haben und die sich mit der videotechnischen und zugleich rechnerunterstützten Selbstspiegelung des Betrachters beschäftigten. In den neunziger Jahren wird diese Art von Installationen eine Hochkonjunktur erleben, nicht nur in den USA. In New York ist nach wie vor das Interactive Telecommunications Program (ITP) an der New York University (NYU) die aktivste Institution in diesem Bereich, an der Künstler, Interface-Designer und Computerspezialisten an ästhetischen und auch kommunikationstechnischen Lösungen arbeiten, die sich stark auf die rechnerunterstützte LiveVideokomponente konzentrieren.

Daniel Rozin wurde 1961 in Jerusalem geboren und studierte dort zunächst Industriedesign an der Bezalel Academy of Arts and Design (1983–87). Seit 1994 lebt er in New York. Nach dem Graduiertenstudium am Interactive Telecommunications Program (ITP, vgl. URL) der Tisch School of the Arts, New York University (1994–96) arbeitete er am gleichen Institut. Rozins künstlerische Devise, „I want to create out of ignorance“ (Rozin 2001) spiegelt sich äußerlich in den intuitiven, benutzerfreundlichen Schnittstellen seiner rechnergestützten CC-Videoinstallationen wider. Darüber hinaus teilt Rozin die Überzeugung, dass „no one starts from a blank canvas, each piece builds on the work of previous artists. This is something we are used to in the ‘real world’ but seldom see in the ‘digital world’“. (Rozin URL/Easel)

Die CC-Videoinstallation „Easel“ (1998) gehörte zu Rozins populärsten Arbeiten: An der Wand steht eine gewöhnliche Staffelei, die den Besucher mit einer leeren Leinwand zum Malen einlädt.

Der Innenraum der Staffelei ist schwarz verdeckt. Hier befinden sich eine CC-Videokamera und ein Projektor. Die Kamera reagiert auf Infrarot-Licht, welches von den Borsten des entsprechend manipulierten Pinsels in der Hand des Besuchers ausgesendet wird. Das Bild der CC-Videokamera, welche die Malbewegungen auf der Schirm-Leinwand einfängt, wird an einen Computer weitergeleitet, der die eingehenden Daten mit denen einer zweiten Kamera am Kopf der Staffelei vermengt und an den Projektor ausgibt. Die zweite Kamera nimmt den Besucher und dessen Umgebung auf.

Mit jedem Pinselstrich legt dieser die verschiedenen Schichten seines nunmehr digitalen Malgrundes frei und entdeckt dort eine Mischung aus unterschiedlichem Bildmaterial. Teils erkennt er sich selbst sowie Ausschnitte des Raumes, in dem er sich befindet, teils sieht er unter seinen Pinselstrichen ihm unbekannte Bildfragmente auftauchen, welche aus vorher aufgenommenem Videomaterial bestehen, das dem Computer ebenfalls zugespielt wird. Hierfür verantwortlich sind Sensoren, die zwischen dem Output der LiveKamera und dem des bereits aufgenommenen Videobandes hin und her schalten. Das zuletzt gemalte Bild bleibt solange, bis ein neuer Besucher herantritt. Die Leinwand kehrt zu ihrer Ausgangsoberfläche zurück, wenn sie vollständig bemalt ist. Durch ihre farblosen Schichten hindurch findet der neue Betrachter einen dreidimensionalen Hinweis, der ihn zur Aktion aufruft (vgl. „Finger-Paint“ [2000], Materialteil/DVD).

Wie die „Spiegelproblematik“ in der „digitalen Welt“ zur äußerst interpretativen Tätigkeit mutieren und die spielerische Interaktion zwischen dem Menschen, seinem Abbild und der Maschine hervorrufen kann, davon zeugen mehrere von Rozins CC-Videoinstallationen, insbesondere diejenigen mit interpenetrierenden „realen“ und „medialen“ Ebenen, dem Liveund vorher aufgenommenen Video- und Animationsmaterial. Sein „Wooden Mirror“ (1999) bietet mit dem Zusammenwirken der Spiegelfunktion, des untransparenten Materials (Holz) und der Immaterialität des rechnergenerierten (über Servomotoren geleiteten) Steuerungssystems ein intuitives Vergnügen nicht nur an einem hervorragenden Design und einer intuitiv gestalteten Interaktion, sondern auch an der bedeutungstragenden quasi 1:1-Entsprechung der Pixelrasterung auf der digitalen und analogen-materiellen Ebene – auch mit der offenbaren Tatsache, dass auch die quasi „diskreten“ Einheiten etwas Zusammengesetztes, Manipuliertes darstellen (vgl. Materialteil/DVD, auch oben Ch. Möller).

Rozins CC-Videoinstallation „Mirrors # 2, 3, 4“ (2000) bietet und fordert dagegen vom Betrachter auch auf der äußeren Ebene ein mehrschichtiges und kombinationsreiches „Erforschungsspiel“:

Drei schwarze, halb hohe säulenartige Holzsockel präsentieren zu einer Reihe an der Wand aufgestellt drei je in das Holz eingelassene Bildschirme (21 inch) mit unterschiedlichem Bildmaterial. Die beiden Monitore rechts sind an eine Kamera angeschlossen, deren Bild sie von einem Computer digital bearbeitet wiedergeben. Tritt der Betrachter an diese Bildschirme heran, wird sein Gesicht von den Kameras aufgenommen und erscheint auf den Monitoren, so als würden diese den Betrachter spiegeln. Auf dem Monitor rechts erscheint das Bild des Betrachters langsam und zeitverzögert nach etwa 20 Sekunden, wenn der Betrachter unbewegt bleibt. Der Betrachter erkennt die farblich ausgeprägten Konturen seines sonst verschwommenen Gesichtes. Auf dem mittleren Bildschirm wird das über die zweite CC-Videokamera eingespielte Bild des Besuchers über einen Computer⁷⁹⁰ mit Bildmaterial aus einem TV-Sender versetzt. In einem Takt von drei Sekunden bauen sich Bilder alternierend zwischen dem Ausgangsbild

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

des TV-Senders und der den Besucher „spiegelnden“ Kamera auf. Die Anzahl der Pixel ist gering (1000), und diese verändern periodisch ihre Farbe. In fünf verschiedenen einminütigen Phasen durchlaufen verschiedene digitale Effekte das Bild des Monitors.⁷⁹¹

Während „Mirror“ (2001, vgl. Materialteil/DVD) durch die Verwendung von Servomotoren eher an „Wooden Mirror“ (1999) angelehnt ist, greift die neuere CC-Videoinstallation „Mirror No. 5“ (2001) das in der gleichen Arbeit angeschnittene „Pixelproblem“ in Form von „beisenden“ Pixel, bekannt aus Videospiele.

Zahlreiche CC-Videoinstallationen bzw. „Works in Progress“ werden zurzeit am ITP/NYU auch von dortigen Studenten konzipiert, eine Vielzahl von ihnen wurde u. a. im Rahmen von „Rundgängen“ im Dezember und Mai auch vor Ort vorgeführt (ITP/NYU URL).

Dan O'Sullivan erarbeitete seit 1990 an der ITP/NYU zahlreiche Software-Applikationen, Visualisierungs- und Kommunikationsvorrichtungen sowie Lösungsvorschläge für die Verwendung von auditiven und visuellen Inputs im Rahmen des interaktiven Fernsehens. Darüber hinaus arbeitete er im Laufe der neunziger Jahre u. a. auch an Apple-Anwendungen und Interface-Vorschlägen.⁷⁹² O'Sullivans Wunsch, die übliche Desktop-Interface-Metapher zu erweitern und intuitiver zu gestalten, entspricht der Forschungsrichtung von Rozin und auch Utterback, auch symbolisch ausgedrückt im Titel eines frühen Projektes im Rahmen des ITP-Programmes, „Human Joystick“ (1990): Mimetisch konzipiert, besteht die Arbeit darin, dass der Anwender den mit der CC-Videokamera ausgestatteten Roboter durch seine eigenen Körperstellungen zu kongruenten Bewegungen veranlasst.⁷⁹³ Mit Rozin verbindet Dan O'Sullivan zudem die Konstruierung unterschiedlicher rechnergestützter „CC-Videospiegel“, wie seine „MirrorPlay“-Werkgruppe beweist:

„MirrorPlay1“ (1992)⁷⁹⁴ war ein Projekt, das O'Sullivan für Apple Computer Investigating Interactive Fiction erarbeitet hatte. O'Sullivan:

“I thought that the interaction should be in the construction of the narrative. To attract ordinary users the interface would need to be as simple as a mirror. I liked the intuitive way things could then be placed and scaled. In a time where people are bombarded with imagery, users could very easily recycle these images, which appealed to me.” (O'Sullivan URL)

1996 entstand im Rahmen des ITP-Programms an der NYU „MirrorPlay2“, ein CC-Videoprojektions-Environment, dessen Technologie in mehreren darauf folgenden ITP-Projekten von anderen dortigen Entwicklern benutzt wurde. „MirrorPlay3“ (2000) benutzte im Unterschied zu den früheren Versionen für die Bestimmung des Bildausschnitts anstatt einer Maus die Bewegung von Objekten vor der zu digitalisierenden/„widerzuspiegelnden“ Person: Wenn der Vordergrund für eine Weile unbewegt bleibt, wird er zum Teil der „Videreflektion“, des digitalisierten LiveVideobildes. Die CC-Videoinstallation „MirrorPlay Again“ (2001) basiert ebenfalls auf der selektiven LiveVideoaufnahme bzw. Wiedergabe mit der Option, den Hintergrund „auszuschneiden“, jedoch diesmal gleichzeitig mit zusätzlichem Umschalten zwischen unterschiedlichen Kriterien für die Digitalisierung des Vordergrundes, Stampfen, „Plötzlichkeit“ oder

Haut- bzw. Kopfbereich-Extrahierens. Im letzteren Fall z. B. werden die Kopfabbildungen von zwei vor dem CC-Videokamera/Projektorensemble stehenden Personen „ausgetauscht“ und dem Körper des jeweiligen Gegenübers zugewiesen. Im Zusammenhang mit der „Live Video“ Klasse am ITP entstand 2001 die rollende Internet Television Station, die eine schnelle und spontane Internetübertragung und Videokonferenzen für die Studenten ermöglicht – ein etwas robusteres Pendant zu den tragbaren Ausrüstungen von Steve Mann.

Camille Utterback beschreibt ihre Arbeit im Allgemeinen als einen Versuch, eine Brücke zwischen dem Konzeptuellen und dem Körperlichen zu schlagen: „How we use our bodies to create abstract symbolic systems, and how these systems (language for example) have reverberations on our physical self is a matter of great concern to me“ (Utterback URL). Utterbacks Untersuchung von Verbindungen zwischen dem Körper und der Vielzahl möglicher digitaler Repräsentationssysteme manifestiert sich vorwiegend in den CC-Videoinstallationen mit „physical-digital interfaces“ (Utterback), deren Aufgabe die Künstlerin

„as both a practical and conceptual artistic challenge“ betrachtet. Ihrer Ansicht nach „interactive systems determine the grammar of our interaction with digital media, and ultimately its possibility for meaning.“ (ebd.)

Utterback benutzt in ihren Arbeiten eigens entwickelte Software und Schnittstellenlösungen⁷⁹⁵ für die Interpretation des CC-Videoinputs in Form von Positionierungen der Körper im Installationsraum. Die symbolischen und poetischen Qualitäten, die sich aus dem Zusammenwirken von analogen und digitalen, realen und virtuellen Medienebenen und dem eingeschlossenen Körper entwickeln, stellen für Camille Utterback ein wichtiges kreatives Anliegen dar. Die Sprache als bedeutungsschwangeres, weil bedeutungskonstituierendes Element der menschlichen Kommunikation spielt darin eine wichtige Rolle, insbesondere in ihrer Interpretation auch als ein physisches Faktum, wie es die CC-Videoinstallation „Text Rain“ (1999) demonstriert.

An der Decke des abgedunkelten Raumes hängt ein Projektor, der auf die Frontwand des Raumes großformatig projiziert und dadurch gleichzeitig den Raum erleuchtet. In der Mitte der Projektionswand ist nicht sichtbar für den Besucher eine CC-Videokamera installiert, welche diesen aufnimmt und ihr Bild an den Projektor weiterleitet. Der Besucher sieht sich somit selbst auf der Projektion, die ihn spiegelt und schwarz-weiß wiedergibt.

Im LiveFeld der Kamera kann sich der Betrachter zu den in der Projektion wie Regen herabfallenden Buchstaben verhalten, die ihrerseits auf seine Bewegungen reagieren. Streckt der Besucher den Arm aus, verlangsamt sich die Fallgeschwindigkeit und die Buchstaben landen auf der Kontur seiner projizierten Gestalt. Dort setzen sich die Buchstaben zu sinnvollen Wortketten zusammen, die ein Gedicht über Körper und Sprache bilden. Gleiche Buchstaben in anderen Farben nehmen den Platz ihres Vorgängers auf der Silhouette des Besuchers ein und leiten so eine nächste Strophe des Gedichtes ein. Der gesamte Effekt wird durch einen Computer erreicht, welcher den Output der Kamera bearbeitet und zusammen mit dem Buchstabenregen an den Projektor ausgibt.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Für das American Museum of Natural History realisierte Utterback die CC-Videoinstallation „Drawing from Life“ (2001), die nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert und deren Buchstabenzusammensetzung (A,T,C,G) die vier Aminosäuren in der zur DNA verschlüsselten Grundsubstanz des menschlichen Genoms repräsentiert. „Buchstabenbilder“ entfalten sich auch in der CC-Videoinstallation „Written Forms“ (vgl. Materialteil/DVD), während die Zusammenstellung des Betrachterbildes wie in „Visual Resolve“ (2000, vgl. Materialteil/DVD) an einige Lösungen aus Rozins „Mirrors # 2, 3, 4“ (2000) erinnert.

Die CC-Videoinstallation „Liquid Time“ (1999–2002) von Camille Utterback kombiniert die vorher aufgenommenen Videosequenzen mit dem LiveBild des Betrachters, das sich je nach seiner Position auflöst oder wieder zusammensetzt: Auf einer Projektionsfläche ist ein bereits vorher aufgenommenes Video zu sehen. Der Raum vor der Projektion wird von der Decke aus mit einer Kamera aufgenommen. Tritt ein Besucher heran, gerät er in das Blickfeld der Kamera, welche ihr Bild an einen Computer sendet. Dieser rechnet die Distanz des Betrachters zur Projektion in eine diese durchlaufende Störung um. Je mehr sich der Besucher der Projektion nähert, um sie zu betrachten, desto mehr fragmentiert sie sich. Der Bildzusammenhang scheint sich vor dem Betrachter facettenhaft aufzulösen. Entfernt er sich von der Projektion, fügt sich das Bild wieder zu seiner Ausgangsdarstellung zusammen. Ungewollt verhindert der Besucher somit mit seiner Absicht, das Video anzuschauen, den störungsfreien Ablauf seiner Rezeption. Diese gelingt nur gebrochen. Die Installation arbeitet mit sieben verschiedenen Videotapes, die im Abstand von fünf Minuten alternieren. Sie zeigen verschiedene Situationen und Inhalte, die mit unterschiedlicher Kameraführung, mal vom Stativ, mal von Hand, aufgenommen sind. Die Bilder selbst variieren zwischen konkreten und abstrakten Darstellungen, welche die näheren und den Besuchern der Institution bekannten Gegebenheiten der Umgebung zitieren. Im Jahr 2001 hat die Künstlerin das Motiv der Installation noch einmal aufgegriffen und zu einer Serie modifiziert. Innerhalb dieser zitiert das vorher aufgenommene Bildmaterial Orte oder Ereignisse, in denen Menschen, Daten oder andere physikalische Dinge zwischen zwei Orten bewegt werden. So zeigt der Titel „Crossing“ ein Video von der Brooklyn Bridge, während ein anderer späterer Titel bekannte Architektur aus Tokio während einer dortigen Ausstellung zeigt. Die Besucher agieren so immer in einem ihnen jeweils vertrauten Kontext.

Wie Daniel Rozin lehrt auch Camille Utterback am ITP/NYU und verbindet ihre künstlerische Tätigkeit durch die eigene Firma („Creative Nerve Inc.“) mit einer kommerziellen Karriere.

Tiffany Holmes (vgl. Holmes URL) studierte Kunstgeschichte, Malerei und digitale Kunst, bevor sie begann, künstlerisch zu arbeiten. Ihr Interesse an analogen Visualisierungstechnologien der Neuzeit (Camera Obscura, Panorama u. a. optische Vorrichtungen) setzt die Künstlerin in ihrer Arbeit zu den gegenwärtigen digitalen Repräsentationsmöglichkeiten des Körpers ins Verhältnis. Die kulturellen Rekurse (linguistisch, künstlerisch, auch biomedizinisch) bilden oft den narrativen Hintergrund für die aufwendigen rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen. Die rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen „Surf and Spy“ und „Nosce Te Ipsum“ können

als Beispiele für diese Vorgehensweise genommen werden (vgl. Materialteil/DVD).

Ein weiteres Beispiel für die mediale, rechnermanipulierte Selbstspiegelung auf CC-Videobasis bietet Emily Weil, die u. a. ein zweijähriges Research Fellowship am ITP/NYU absolvierte, mit ihrer Installation „Screen Play“ (1999). Sie verwendet eine CC-Videokamera und einen Monitor, die so aufgestellt sind, dass der Betrachter/Partizipant sein aktuelles Videobild frontal auf dem Monitor beobachten kann. Das mit CC-Videokamera aufgenommene Bild wird in Realzeit automatisch digital bearbeitet, und das Resultat wird auf dem Bildschirm sichtbar. Das entsprechende Programm filtert zunächst die Umrisse der von der Kamera „gesichteten“ Objekte/Personen heraus und benutzt diese als Vorlage für die fünf weiteren „Phasen“ (E. Weil), die das Eingabebild – in „Realzeit“ – durchläuft, bevor es für den Teilnehmer erkennbar wird: Der erfasste Video-Frame hinterlässt zunächst eine gleitende, sich ausdehnende bzw. schrumpfende Spur, die von der Bewegungsrichtung der Person abhängt; die Bewegung selbst hinterlässt den Eindruck einer Holzkohlezeichnung. In den drei übrigen „Phasen“ verursacht die Bewegung vor der Kamera die Ausbreitung geometrischer Muster über den Bildschirm. Weil beschreibt ihre Intention wie folgt:

“The work as a whole attempts to use the computer as a tool to express more of us: not just our calculating selves, but our emotional and aesthetic selves as well”⁷⁹⁶

Chris Dodge (geb. 1969) arbeitete nach seinem Film-, Video- und Computerwissenschaftsstudium an der NYU als Digital Signal Processing Software Developer, bevor er 1994–1995 als Artist-in-Residence im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe seine erste rechnerunterstützte CC-Videoinstallation produzierte. 1995–1997 arbeitete er als Media Art and Technology Researcher am Media Lab, M.I.T., Cambridge, MA.

Dodges CC-Videoinstallation „Winds that Wash the Sea“ (1995) untersucht den Gebrauch von Luft und Wasser als evokative Interfaces zu den digitalen Systemen. Dem Künstler geht es dabei um die Unvollständigkeit der Kontrolle über die genannten physischen, naturanalogen Medien durch den Menschen und die entsprechenden Auswirkungen dieser Art von Interaktion auf das Computersystem. Indem der Besucher z. B. aus einer geringen Entfernung auf den Monitor pustet, löst er das Abspielen verschiedener narrativer Sequenzen aus. Die Art des Bild-Outputs hängt von der Verwertung der Stärke des Input-Signals durch die CC-Videokamera und die daran angeschlossene Computerhardware und -software ab. Dem Künstler ging es dabei vor allem auch darum, durch die unmittelbare physische Einbeziehung von Menschen ihre daraus entstehende soziale Interaktion untereinander zu fördern und zu hinterfragen. Die „mediumspezifischen“, poetischen, intimen oder nur metaphorischen Qualitäten der Verwendung von Atem oder Wind als Interface in den CC-Videoinstallation wurden oben bei

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Keigo Yamamoto (J), Servaas (NL) sowie Hooykaas und Stansfield (NL) beobachtet, im Folgenden wird dies noch an der Arbeit von Werner Klotz (D) zu untersuchen sein und in einer besonders interessanten Form an der computergestützten Arbeit von Kazuhiko Hachiya (J) (vgl. unten).

In der CC-Videoinstallation „What will remain of these?“ (1997) verwendete Dodge drei CC-Videokameras und drei Monitore, die an einem öffentlichen, gut frequentierten Ort (z. B. ein Hauptbahnhof) als Einzelmodule nebeneinander aufgestellt wurden. Die Passanten liefen von einem Kamera/Monitor-Modul zum anderen, und ihren Bewegungen sowie der Dauer des Verweilens im Kamerafeld entsprechend berechnete das zwischen Input und Output installierte Computersystem die Form der Bild- und Tonausgabe. (vgl. Materialteil/DVD) Auch hier kam es nicht zu einer einfachen, intuitiv erfassbaren „positiven“ Aktion und Reaktion, sondern zu einem teilweise erlernbaren Prozess, der unter anderem darin bestand, dass die schnellen und hektischen, „expressiven“ Bewegungen von Menschen die Auflösung der wahrnehmbaren Live-Abbildung verursachten, während das Still-Stehen-Bleiben mit dem Aufbau des Bildes „belohnt“ wurde. Die individuelle Ebene stellt indessen nur den Anfang der komplexen Interaktion zwischen dem Computersystem und der Umwelt dar, die darin besteht, eine Gruppendynamik von vorbeigehenden Passanten mittels Computerzwischen-speicherung kumulativ zu verarbeiten, so dass die augenblicklichen Interaktionen immer auch Spuren der vorangegangenen beinhalten und so diachronisch eine Art „Geschichte“ bilden, in der die Bewegung und Stille, der Einzelne und die Gruppe die eigentlichen Subjekte der Interaktion werden. Chris Dodge betrachtet auch diese Dynamik nicht als Selbstzweck, sondern die ortsspezifischen Komponenten mit ihren sozialen, ökonomischen und anderen Implikationen werden vom Künstler als Rahmenezusammenhänge erfasst und ihre äußerlichen Manifestationen (z. B. hektisches Vorbeieilen unter Ausschluss der Etablierung möglicher sozialer Kontakte) als Parallele zu ihrem digitalen Modell auf die beschriebene Interaktionsmatrize projiziert. Die Dauerhaftigkeit und Vergänglichkeit an der Schnittstelle zwischen der analogen und digitalen Sphäre werden somit weder auf den Maßstab der menschlichen noch maschinellen Auffassungsgabe bzw. „Speicherkapazität“ reduziert, sondern als Zusammenspiel zwischenmenschlicher Beziehungsgeflechte aufgefasst, als ein irreduzibler, fortdauernder Prozess. Die kumulativen Eigenschaften der Computersysteme in Bezug auf die Bewegung der Menschen und das Vergehen der Zeit und ihre Visualisierung untersuchten in vergleichbarer Weise Bill Spinhoven (NL) oder Ivo van Stiphout (NL) bereits seit den achtziger Jahren, und dies wird auch in den Neunzigern ein bedeutsames Thema bleiben.

Sich auf David Rokeby und Perry Hoberman (vgl. unten) berufend, bezieht Dodge eine Position, welche von mehreren seiner Kollegen geteilt werden soll, nämlich die der „Antistandardisierung“ von Interfaces, Deregulierung von Protokollen und Abschaffung von zunehmender Überwachung, Daten- und dadurch letztendlich Verhaltenskontrolle.

“True reality, not a virtual surrogate, reveals itself incarnate. It is not the user who must learn the rules of the digital environment, but rather it is the algorithm that must adapt to that which it sees. Then I consider this work to be an example of human-centric rather than computer-centric interactive art, forming a revisualization of our humanity. What is told is a meta-narrative that is an exposition of process that a large group of people experiences rather than any one specific

story.” (Dodge 2002)

Das, was hier vielleicht an das cartesianische Schisma zwischen dem Realen/Körperlichen und dem Virtuellen/Mentalen erinnert, zielt in der Tat auf die Überbrückung des quasi diskontinuierlichen physischen Raumes durch den kontinuierlichen virtuellen Raum und *vice versa*. Dodge nimmt in seiner Begründung des Projektes Bezug auf die Unschärferelation von Werner Heisenberg – einem wichtigen Bezugspunkt u. a. für Jim Campbell und auch für Peter Weibel – und betont die Tatsache, dass auch hier die Position des Betrachters das Beobachtete permanent ändert: Es ist die allen CC-Anordnungen gemeinsame Eigenschaft, die sie – anders als ihr Name vermuten lässt – zu offenen, interaktiven „Systemen“ macht.

Arnon Yaar (geb. 1970) präsentierte im Dezember 2000 als seine Abschlussarbeit des ITP/ NYU die CC-Videoinstallation „Beam of Light“ (2000), einen dreidimensionalen „Scanner“ (vgl. Yaar URL), der als Resultat aus einer zweijährigen Arbeit des israelischen Künstler hervorgegangen war. In diesem Prozess experimentierte Yaar mit der Wirkung und den Eigenschaften seines „Scannersystems“ auch in den Medien Wasser und Luft, mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen und Präsentationsmethoden. Der stereometrische Aufbau der CC-Videokamera, des Computersystems, der Lichtquelle und der Projektionsfläche ist, wie das Diagramm zeigt, verhältnismäßig simpel: Das LiveKamerafeld betretend, wird der Oberkörper der Person videotechnisch erfasst und digitalisiert, und mit Unterstützung von Lichthöhepunkten des flachen Lichtstrahls errechnet der Computer die nötigen Parameter, die in Realzeit ein realistisches und zugleich in Scheiben zerteiltes Abbild der Person als Projektion wiedergeben. Das Licht „zeichnet“ so praktisch das ganze Volumen des nur von einer Seite angestrahlten Körpers oder Objektes und ergibt seiner Bewegung/Drehung entsprechend ein dreidimensionales, skulptur-, bzw. büstenähnliches Bild..⁷⁹⁷

Die New York School of Visual Arts, nicht zuletzt die entsprechende Computerabteilung, brachte ebenso wie die NYU interessante Medienkünstler-, Hard- und Software-Entwickler hervor. Dort beschäftigt wurde u. a. einer der prominentesten amerikanischen Installations- und Performancekünstler, Perry Hoberman.⁷⁹⁸ Er interpretierte die Täuschungen, Fälschungen und Mängel der technologischen Vorrichtungen und ihrer algorithmenbasierten Grundlagen und Herstellungsweisen als „Tugend“ in seiner eigenen Arbeit. Dadurch lieferte Hoberman eine der schärfsten gegenwärtigen künstlerischen Kritikansätze an der Rhetorik von bestimmten, explizit wie implizit an die inzwischen gescheiterte „New Economy“ angelehnten und von ihr auch mitfinanzierten Medienphilosophien und -praktiken. Timothy Druckrey bezeichnete Hobermans Zugang als „Zelebrieren“ der genannten technologischen „Ineffizienzen“ und zitierte einige absichtlich pointierte „Begriffsbestimmungen“ des amerikanischen Künstlers:

“‘Immersion’: the wilful ignorance of the very apparatus that immerses me. ‘Virtual’: a tacit agreement to stay on my best behavior while immersed. ‘Interface’:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

an impenetrable surface, a shiny shell containing nothing but a hollow void” (Druckrey 2000, S. 22).

Ebenso zutreffend erscheint die Anmerkung Druckreys, dass es sich dabei keineswegs um eine Technophobie oder „Luddismus“ handelte, und die Berücksichtigung nur eines Teiles seines künstlerischen Œuvres – in diesem Fall CC-Videoinstallationen – kann wie in einigen anderen Fällen zu falschen Rückschlüssen auf sein Gesamtwerk führen.

Das Installations-Environment „Faraday’s Garden“ (1990–99) liefert ein gutes Beispiel für die These, dass die innewohnende Eigenschaften *eines* Mediums oder *bestimmter* Anwendungen für den Künstler keine entscheidende Rolle spielen, eher das Gegenteil:

Eine Ansammlung von unzähligen elektronischen und anderen Haushaltsgeräten wartet auf den Besucher, dessen Anwesenheit über das Betreten einer Matte die Geräte einschaltet:

“As the number of participants increases, the general level of cacophony rises, creating a wildly complex symphony of machines, sounds and projections. Interaction ranges from a sense of effortless control to the disturbing feeling that the machines are somehow alive, responding to your presence.” (Hoberman URL)

Auch „Bar Code Hotel“ (1994) fokussiert sich auf Konsumprodukte, insbesondere auch auf das stellvertretende Symbol für den Konsum „an sich“, die Barcodes, welche als Inputvorrichtungen in einem Multiuser-Environment fungieren.

„Systems Maintenance“ (1998) dagegen ist technisch gesehen eine CC-Videoinstallation, deren Bildausgabe auf drei CC-Videokameras (eine davon ist virtuell) basiert: Sie sind auf drei verschiedenen Versionen eines möblierten Raumes verteilt und liefern über ein rechnergestütztes System das gemeinsame, ineinander greifende Gesamtbild in Form einer großformatigen Datenprojektion. Die LiveBilder von drei Raummodellen – in Lebensgröße, im Maßstab 1:8 und als 3-D-Computergrafik – verschmelzen in einem Bildraum, in dem die Größenunterschiede und andere Eigenschaften nicht mehr zu unterscheiden sind. Die Möbel und die auf drehbaren Scheiben aufgestellten Raummodelle können durch das Publikum manipuliert, verschoben oder gedreht werden, so dass permanent „Unordnung“ in das scheinbar perfekt adjustierte Gesamtbild gebracht wird, das eine „vollkommene“ (Bild-)Sphäre simulieren soll. Um die Vergleichen solcher Simulationen zu pointieren, stellte der Künstler ein „Ausrichtungsteam“ ein, das sich professionell und geduldig um die „richtige“ Positionierung von Möbelstücken und anderen Elementen kümmern und somit eine Art Sisyphusarbeit erledigen soll, die durch die Einwirkung der Besucher immer wieder zunichte gemacht wird.⁷⁹⁹ Sein Hauptziel bei dieser Arbeit beschrieb Hoberman wie folgt:

„Systems Maintenance ist ein Versuch, die eigentliche Natur von Interaktivität zu erkennen und damit zu spielen. Anstatt Bedeutungsstrukturen in narrativen Ideen zu finden, sind sie in Verhaltenskonzepten festgeschrieben – im Verhalten der Mitwirkenden und des Systems. Ziel ist es, Möbel auszurichten, aber das Erreichen des Ziels ist nicht der Inhalt dieses Werkes, das in jedem Fall gut funktioniert, egal ob es sich nun zu einem Zustand der Ordnung oder des Chaos hinbewegt. Der letztgültige Zweck von ‚Systems Maintenance‘ ist es, die Begriffe Immersion, Virtualität und Interaktivität zu analysieren, zu kommentieren und erfahrbar zu machen.“⁸⁰⁰

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

In fast jeder seiner aufwendigen Installationen (vgl. z. B. „Timetable“ [1999]) experimentiert Perry Hoberman mit unterschiedlichen Interfaces, auch formaltechnisch den Labor- und Modellcharakter von Gesamtensembles beibehaltend. Die Verwendung von runden, oft verstellbaren Tischen oder Podesten trägt zur entsprechenden „Ästhetik des Unvollendeten“ bei, welche in engster Kongruenz zu den künstlerischen Absichten Hobermans stehen: einen unterhaltsamen, humorvollen und spöttischen Kommentar zur zunehmenden technologischen und wissenschaftlichen Regulierung und Mythenbildung sowie ihren Konnotationen und Implikationen zu liefern.

Perry Hoberman ist Gewinner zahlreicher internationaler Preise und künstlerischer Direktor von „Telepresence Research“, einer mit Virtual Reality- und Telepräsenzinstallationen arbeitenden Spezialistengruppe. Mit seinen Installationen, insbesondere auch mit der angesprochenen CC-Videoinstallation „Systems Maintenance“ (1998) und der dort modellhaft vorgestellten Wirklichkeitskonstruktion trug er zur Entmystifizierung der kunsthistorischen Genealogie von Virtual-/Augmented-/Mixed Reality bei, eine Aufgabe, die keineswegs abgeschlossen ist, und der sich mehrere Künstler der jüngeren Generation in ihren CC-Videoinstallationen der neunziger Jahren widmeten. Zugleich gehört die Ausarbeitung von Realitätsmodellen zu den ureigenen Eigenschaften vieler CC-Videoinstallationen seit ihrer frühesten künstlerischen Verwendung. Dies gilt als ein weiteres Argument für die „strukturelle“ – formaltechnische wie auch inhaltliche – Kontinuität zwischen den Medieninstallationen des „analogen“ und „digitalen“ Zeitalters.

Auch Timothy Binkley, der ebenfalls am Computer Art Department at the School of Visual Arts tätig war, realisierte rechnerunterstützte CC-Videoinstallationen, wie z. B. „Watch Yourself“, welche kunsthistorische Rekurse dahingehend mit CC-Video und Computergrafik verband, dass der Betrachter virtuell in die Meisterwerke der Malerei „eintreten“ konnte (vgl. Materialteil/DVD). Vergleichbare Installationen sind bekannt aus den Themenparks oder auch aus der Arbeit von Christian Möller, der Gruppe ART+COM, „Vivid Group“ u. a. Binkley gilt darüber hinaus als starker Befürworter der These vom „harten Schnitt“ zwischen dem „analogen“ und „digitalen“ Zeitalter.

Sharon Grace wurde oben im Zusammenhang mit einem der ersten künstlerischen Telekommunikationsprojekte erwähnt, „Send/Receive“ von 1977, als sie von der NASA in San Francisco aus das Event mitkoordinierte. Sie realisierte die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Millennium Venus“, in der der Zuschauer mit einer virtuellen „Rokeby-Venus“ von Velázquez via Bildtelefon (einer CC-Videokamera und -Monitor) „kommunizieren“ konnte. Mit Hilfe einer PC Workstation und Video Laserdisk, aktiviert durch Stimmenerkennungs-Software, verband Grace das LiveBild des Partizipierenden mit dem vorproduzierten Material, das die virtuelle „Venus“ aus dem historischen Gemälde „repräsentierte“ und neu interpretierte.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Ein interessantes Anschauungsmodell für die „subjektiven“ (des Zuschauers), „objektiven“ (maschinellen) und kulturellen „bewegbaren Rahmen“ (Derrida) bietet die CC-Videoinstallation „The Vorkapitchulator“ (1993) von Sheldon Brown. Der Titel der Installation ist ein Wortspiel, entstanden aus dem Namen des russischen Filmmachers Slavko Vorkapitch, der Person, die verantwortlich für die Formalisierung der Filmmontage gehalten wird, und der dadurch mitverursachten „capitulation to the narrative experience“ (Brown) (Siggraph 1993, S. 116). Die Kodifikation und Veräußerlichung der narrativen Form zusammen mit der Realzeiterfahrung dieses konstruktiven Prozesses ist demnach in den Fokus der Arbeit gestellt. Der so beschriebene Status quo mit seinen wichtigsten Implikationen, den in Bewegung geratenen raumzeitlichen Koordinaten, wurde in Form einer mit fünf Schwarz-Weiß-CC-Video-kameras ausgestatteten „Panopticon“-Maschine repräsentiert, mit Hilfe derer eine virtuelle „Raummontage“ konstruiert wurde. Der Besucher hatte die Möglichkeit, durch seine Einwirkung die Montage der Elemente über die manuelle Betätigung einer mikrokontrollierten Vorrichtung beliebig zu beeinflussen, selbstverständlich ungeachtet jeglicher filmisch-narrativen Norm. Darüber hinaus verhalten halbversilberte Spiegel zur Herrichtung der „Bildplastizität“ oder „plasticity of time“ (Brown), eine Lösung, die im vorigen Kapitel an den CC-Videoinstallationen von Al Robbins und auch frühen Installationen von Ingo Günther hervorgehoben wurde.

Das in „Vorkapitchulator“ zusammenwirkende eingreifende Beobachten und Beobachtetwerden betrachtet Brown als transitorische, der Montage analoge Elemente, die identitätsstiftend und dadurch auch kulturell „codiert“ fungieren.

Sheldon Brown realisierte darüber hinaus mehrere öffentliche Großprojekte, bei denen Medienelemente in vorhandene Architekturrahmen integriert wurden. Eins von ihnen entstand im Auftrag von Seattle Arts Commission für Key Arena im Seattle Center als öffentliche CC-Videoinstallation mit dem Titel „In the Event“: Sie besteht aus einer 60 x 80 Fuß großen, reliefartig bearbeiteten Metallwand (eine Art „hypernatürliches“ Relief von organischen Formen, geschnitten im anodisierten Aluminium) mit 28 eingebauten Monitoren, welche das Live- und aufgenommene Bildmaterial von einer Laserdisk und drei CC-Video-kameras (zwei in der Lobby und einer auf der Plaza) wiedergeben. Ein Netzwerk aus neun Computern mit zugehöriger Software dient als Kontrollsystem (vgl. Brown URL). Um sich die Videobilder anzuschauen, muss der Zuschauer vor die Medienwand in der Lobby des Gebäudes treten, also in die LiveKamerazone, wodurch er bereits selbst zum Subjekt der Beobachtung wird. Die physische und mediale Bewegung in ihrem Zusammenspiel sind die permanenten, immer erneut definierten Motive, die sich thematisch auf die Funktion der Arena beziehen, in der die meisten Events die Dynamik des menschlichen Körpers in Bewegung zelebrieren, dadurch entstand auch der Titel der Installation. Die von der Laserdisk kommenden Bildquellen zeigen die Stadtumgebung und haben die Absicht und das Potenzial, das Gedächtnis des Betrachters zu engagieren, während der Interpretation des Künstlers zufolge die die Gegenwart repräsentierenden CC-Video-kameras zum Medium für die Projektion des Zuschauers in seine erwünschte Zukunft dienen sollen.⁸⁰¹

Todd Winkler⁸⁰² fokussiert seine praktische und theoretische Arbeit auf Musikkomposition, Tanz und synästhetische Produktionen, einschließlich von (CC-)Videoinstallationen, in denen das Publikum durch körperliche Bewegungen in Realzeit musikalische Kompositionen in Realzeit ausführen kann. Über das Komponieren interaktiver Musik veröffentlichte Winkler mehrere Publikationen, darunter das Buch „Composing Interactive Music: Techniques and Ideas Using Max“ (ebd.). Ein Beispiel bietet die CC-Videoinstallation „Light around the Edges“ (1997), die mit Hilfe einer über dem Interaktionsraum postierten CC-Videokamera und des Max-Programming via David Rokebys „Very Nervous System“ (Version von 1995) die Position und Bewegung von Teilnehmern errechnet und diese in Form von Audiodaten über vier Lautsprecher ausgibt. Gleichzeitig können die beteiligten Personen ihre eigenen Live-Bilder digital verfremdet als Datenprojektion verfolgen. Ein besonderes Augenmerk Winklers galt dabei der Lösung der Frage, wie das System auf unterschiedliche Anzahlen von Spielern reagieren soll; dafür wurden drei verschiedene Modi innerhalb der Installation integriert, von einem bis vier, fünf bis zehn und darüber hinaus. Die Ermutigung zur Interaktion der Spieler untereinander gehört ebenso zum Konzept, wie es auch in der CC-Videoinstallation „Magic Mirrors“ (2002) der Fall ist. Auch diese Arbeit kann eine größere Zahl von Spielern umfassen, was für Winkler den Idealfall darstellt. Sie bietet verschiedene Möglichkeiten der Interaktion mit eigenen digital bearbeiteten und verfremdeten Live-Bildern, formal vergleichbar u. a. mit den CC-Videoinstallationen „Iamascope“ von Mase/R. Barry J/AU), „Recollections“ von Ed Tannenbaum oder auch unterschiedlichen Installationen von Vincent John Vincent/Vivid Group (CAN) (vgl. unten).

Ein multidisziplinärer, multimedialer und auch multikultureller Zugang zeichnet die Arbeit von JoAnn Gillerman und Rob Terry aus. Die beiden Künstler konzentrieren sich im besonderen Maße auf die Erforschung der kollektiven Gruppendynamik unter Einbeziehung von leicht zu bedienenden, „natürlichen“ Interfaces verschiedenster Art, darunter auch CC-Videokameras (vgl. Materialteil/DVD).

Die „Vivid Group“ aus Toronto entwickelte und patentierte auch eine Reihe von Performance- und Spielanwendungen, die auf der technologischen Basis der rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen basieren. In der Regel benutzen diese Arbeiten ein visuelles Interface – eine oder mehrere CC-Videokameras –, das den Spieler mit Hilfe des Blue-Box-Verfahrens und der „daraufgestanzten“ Computergrafiken, einschließlich Avatars, in eine virtuelle Welt überträgt und so zur physischen Aktivität und zum emotionalen Engagement motiviert. Vincent John Vincent, der Leiter der Gruppe, begann seine Karriere als Performance-Künstler in den achtziger Jahren. Im Prozess der Entwicklung und auch Patentierung von mehreren Interfaces und Anwendungen, die u. a. auf dem Prinzip der Stereokameras und Gestenerkennung basieren und die überlieferten Schnittstellen wie Mouse, Touch Screen etc. gänzlich ersetzen, gründete Vincent das mittlerweile florierende Unternehmen „Jestertek“ (vgl. Jestertek URL),

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

dessen Produkte u. a. auch im therapeutischen Bereich eingesetzt werden. Die meisten von ihnen gehören in den Bereich „interaktive Unterhaltung“, wie das „Mandala“-System, vorgestellt auf der Siggraph-Ausstellung von 1995, genauso wie „Beach Volleyball“, „Formula 1“, „Basketball“, „Soccer“, „Water Cycle“, „TurboKurrier“, „Golf“, „Beat Boardline“ oder auch die gestischen „Kreativwerkzeuge“ wie z.B. die virtuellen Trommelinstrumente.

Mediale „Spiegelungen“ des Betrachters im Kontext architektonischer Wirklichkeitskonstruktionen verwendete der aus Ottawa stammende Bill Keays in einigen rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen vom Ende der neunziger Jahre, in denen z. B. die Ersetzung realer Fenster durch virtuelle zur suggestiven Erfahrung einer „Mixed Reality“ führen kann: „Suspended Window“ (zusammen mit Jay Lee) und „Metafield Maze“ (mit Ronald MacNeil), beide 1998, genau so wie „Extruded Window“ (2001, mit Jay Lee). Die Ergänzung des visuellen Interface (der CC-Videokamera) durch die Verwendung eines dehnbaren Textilstoffes als taktile Schnittstelle, deren Distorsionen direkt in ein grafisches 3-D-Modell umgesetzt werden, trägt zu einer stärkeren Assoziationskraft der Interpenetration der realen und virtuellen Ebene bei. Diese Vorrichtung entwickelte Keays zusammen mit der Aesthetics & Computation Group (ACG) des MIT Media Lab in Cambridge (vgl. Abb. und Materialteil/DVD, sowie Keays URL).

Die Überschneidung und der Austausch zwischen dem realen und virtuellen Raum findet auf subtile und zugleich semiotisch intensive Art und Weise in der rechnerunterstützten CC-Videoinstallation „Outopos ou le jeu de l'œuvre“ (1999) von Marie-Christiane Mathieu statt: Der Besucher hat die Möglichkeit, sich an einen Computertisch zu setzen und mit Hilfe der Computermaus die Bauern auf einem virtuellen Schachspiel zu bewegen und dadurch die Konturen und Textur der Reliefmappe im realen Raum zu verändern. Eine CC-Videokamera hinter dem Monitor nimmt den Beteiligten auf und zeigt sein LiveAbbild auf dem gleichen Bildschirm als Hintergrundbild.

Wirklichkeitskonstruktionen III: Realitätsmodelle als VR

Rogala, Sandin, Dolinsky, R. Allen, Bestor, S. S. Fisher, Reiser

Die oben erwähnten Künstler überschritten in den angesprochenen Arbeiten stets die Grenze zwischen dem realen und dem virtuellen Zeitraum, und die Konstruktionen von „virtuellen Realitäten“ wurde in vielen Fällen als erklärtes Ziel elaboriert. Die fließende Grenze zwischen der „vergrößerten“, „gesteigerten“, „gemischten“ und „virtuellen“ Realität und die auch entwicklungstechnisch-chronologisch schwierige eindeutige Zuordnung von entsprechenden Kunstwerken wird mit dem Einsatz von Datenhelmen und von CAVE dennoch in das Feld der „Virtual Reality“ (VR) gerückt. Ansatzweise wurden in der bisherigen Ausführung die relevanten Vorgänger und Leistungen – sofern es sich um CC-Videoinstallationen handelte –

angesprochen, woraus bereits deutlich wurde, dass die wesentlichen Visualisierungstechnologien für die VR auf dem CC-Videoprinzip gegründet sind.

Der künstlerische Beitrag von Miroslaw Rogala aus der Mitte der neunziger Jahre befindet sich an der Schnittstelle zwischen den genannten (Virtual-)Realitätsbereichen. Geboren wurde Rogala 1954 in Polen, bis 1979 studierte er Musik und Malerei in Krakau. Danach zog er nach New York, lernte dort u. a. Dieter Froese, Francesc Torres und Shigeko Kubota kennen und realisierte 1980 sein erstes Videoband. Zwischen 1981 und 1983 erwarb er seinen Master for Fine Arts in Video am School of the Art Institute of Chicago, zu einer Zeit intensiver Videoaktivitäten an diesem Zentrum und in Chicago im Allgemeinen. Zu der Zeit studierte dort u. a. auch Rafael Franca, während Al Robbins 1982 an gleichem Ort seine Videoseminare hielt (vgl. oben).

Rogala realisierte gemeinschaftliche Performances (u. a. mit Shigeko Kubota und Carolee Schneeman), und in seinem Interesse an performativen Kunstformen entwickelte er eine hybride Präsentationsform, die er als „Video Theater“ bezeichnete, also mit demselben Namen, den Ira Schneider, Ken Marsh und die Angehöriger anderer Videokollektive um 1970 in New York oder auch Anfang der siebziger Jahre in Europa verwendeten („Videotheater“ von Vlado Kristl im München der frühen siebziger Jahre). Rogala verband die skript- und schauspielbasierte Darstellungsform mit gleichzeitiger Anwendung von Videowänden, eine Kombination, welche das „Markenzeichen“ des früh verstorbenen Rafael Franca geworden war, seitdem er 1984 die CC-Videoperformance „Can you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?“ (Abschlussarbeit in Art Institute of Chicago) und insbesondere auch 1988 in Sao Paulo „Videowall“ mit 36 Monitoren realisiert hatte. Rogala betont vor allem seine Brecht-Inspiration (vgl. auch Kluszczyński 2001, S. 62/63) bei der Konzipierung seiner „Video Theatre Opera“ mit dem Titel „Nature is Leaving Us“ (1989), einer komplexen, computerunterstützten multimedialen Vorführung u. a. mit CC-Videoelementen, geteilt in 14 Sektionen unter Anwendung einer 48-Monitoren-Videowand, einer in ihrem Anspruch offenbar auch wagnerianisch anmutenden bzw. inspirierten Arbeit, der in den neunziger Jahren weitere Großprojekte folgen sollten. Sein Interesse an den Möglichkeiten der Zuschauerbeteiligung in der Kunst manifestierte Rogala jedoch bereits in der noch vor seiner Auswanderung in die USA realisierten Installation „Pulso-Funktory“ (1977)⁸⁰³, einem „protointeraktiven“ Werk, das durch die Zuschauer verändert werden konnte.

Die Interaktion wurde – neben dem durchgehenden Thema in seiner Arbeit, „freedom of speech“ – das Hauptanliegen in der künstlerischen wie auch theoretischen Arbeit des polnisch-amerikanischen Künstlers, der 2000 bei Roy Ascott am CaiiA-STAR Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, University of Wales in Newport, in Interaktiver Kunst promovierte. Mit dem 1997/98 geprägten Begriff (v)user⁸⁰⁴ beschreibt Rogala eine von ihm angestrebte Synthese von „viewer“ und „user“, welche zu den Hauptmerkmalen von interaktiven Kunstwerken werden soll. In seinem Text „The Experience in the Interactive Art“ (Rogala 2001; Rogala URL) identifiziert Rogala mehrere allgemeine Elemente der interaktiven Erfahrung⁸⁰⁵, worunter insbesondere das „behaviour“ und „dynamic mapping“ hervorzuheben sind: Die Bedeutung der ersten Kategorie, bekannt u. a. aus einem frühen und wichtigen Text von

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Roy Ascott von 1966 mit dem Titel „Behavioral Art“ (vgl. den theoretischen Teil), zielt in der Interpretation Rogalas auf die von ihm besonders hoch eingestufte Unterscheidung zwischen der „single-“ und „multi-(v)user“-Interaktion, welche Rogala auch praktisch in seinen Installationen untersucht:

“When this experience is applied to large audiences, there is a built-in learning curve for understanding, appreciation, awareness, and interpretation of the artwork,” (Rogala 2001, S. 40). In der darin enthaltenen „Lernkurve“ bestehe ein besonderes Entwicklungspotenzial der interaktiven Kunst. „Dynamic Mapping“ bezeichnet auf der anderen Seite „a new technique in which actions modify the system, by introducing new subsystems (with new rules or maps of input to output) requiring more interactions and/or more repetitions to learn the system. For example, a gesture made several times may be rhythmic, but will not necessarily produce repetitious results.“ (ebd.)

In seinem bekanntesten Werk, der CC-Videoinstallation „Lover’s Leap“ (1995), verband Rogala seine künstlerische Sensibilität unter Einsatz modernster Digitaltechnologie mit seinen theoretischen Zielen und Vorgaben. Wie das Diagramm zeigt, dient die CC-Videokamera als visuelles Interface, das zusammen mit der Ultrasound-Verfolgungsvorrichtung, installiert an tragbaren drahtlosen Kopfhörern zu seiner Positionierung durch das Rechnersystem in einem 12 x 15 M großen Raum, dessen zwei gegenüberliegende Seiten je ein 5 x 7 m großes Display markiert. Die vorher auf Laserdisk aufgenommenen Bilder (schwarzweiße Bilder aufgenommen in Downtown Chicago und Jamaica) werden dadurch derart beeinflusst, dass sie sich bei der Annäherung des Betrachters an die Projektionsflächen auch ihrerseits dramatisch anzunähern scheinen, was durch einen starken „Fischaugeneffekt“ (der benutzten 8-mm-Fischaugenlinse) noch verstärkt wird (vgl. Analyse von Shanken 1997).⁸⁰⁶ Der plötzliche Sprung/„leap out“ des Beobachters in die virtuelle Umgebung von Chicago und Jamaica und ihre plastisch überzeugend realisierte Fähigkeit, den Betrachter quasi in sich „einzusaugen“, tragen zu einem „Immersionserlebnis“ bei, welches durch das von Rogala erstellte virtuelle Panoramamodell die dargestellten Räume nicht nur plausibel, sondern auch für die Aktionen von Betrachtern empfänglich machte. Edward A. Shanken schrieb von dem „continuous, fluid flow of perspectival possibilities“⁸⁰⁷, was insbesondere auch durch den Verzicht auf die perfekte Kontrolle den wichtigsten Fokus von Rogalas Aufmerksamkeit ansprach, nämlich die von der „Interaktion“ untrennbaren, grundlegenden Fragen der Macht und Kontrolle:

“In relinquishing a certain kind of control, I gained another existential technique, another way of being in the world.” (ebd., S. 9)

Shanken stellt in seiner Analyse auch einen durchaus vertretbaren kunsthistorischen Bezug her, indem er die perzeptuale Kontinuität in Rogalas Installation mit denjenigen der illusionistischen barocken Malerei vergleicht. Das von Shanken im Zusammenhang mit „Lover’s Leap“ hervorgehobene Gefühl und die Gleichung „seeing is being“ berühren auch die für Rogala entscheidende Frage der „sozialen Interaktion“, wie sie auch hier durch die Präsentation von kontrastreichen Umgebungen (Chicago/Jamaica) evoziert wird, die sich als „Projektionsflächen“ für den „Perspektivenwechsel“ der Betrachter erweisen.

In seinem „Manifesto“ (2000) betont Rogala mit Nachdruck die Komponente der „sozialen Interaktion“ in seiner Kunst:

“My art questions the spatial and temporal limitations and social parameters of interactive experience, and it develops propositions concerning the new role of the artist in the new society emerging into the 21st century.”

Er definiert und spezifiziert seine Rolle als „interaktiver Künstler“ durch seine mehr soziale als individuelle Motivation, welche auf die Wechselwirkung von

“overt movements, covert deliberations, and basic physiology of individuals and their influence on others” (Rogala 2000)

gerichtet ist.

Die Rolle von Chicago und seinen Kunstinstitutionen (School of the Art Institute of Chicago, Video Data Bank etc.) für den Kontext dieser Historie wurde bereits mit den dortigen Aktivitäten von Persönlichkeiten wie Aldo Tambellini, Al Robbins und Rafael Franca illustriert, die dort existierende polnische und auch brasilianische Gemeinde wurde auch in den neunziger Jahren durch Vertreter der Medienkunst bereichert (Rogala, Eduardo Kac etc.).

Daniel J. Sandin (geb. 1942) gehört zur Reihe der Künstler-Ingenieure, die bereits seit den späten sechziger Jahren an der Entwicklung von analogen und digitalen Videosynthesizern gearbeitet haben, und zugleich zu den wenigen von ihnen, die bis heute eine ununterbrochene Schaffensperiode im Bereich der Visualisierungstechnologien nachweisen können. Dass die Bestrebungen und Motive der Künstler-Ingenieure zum Teil grundsätzlich voneinander unterschieden waren, beweist sein „indirekter“ Videosynthesizer, Analog Image Processor (IP, 1972), der nicht zuletzt als Antwort auf den Videosynthesizer von Paik/Abe konzipiert worden war. Sandins Kritik am Paik/Abe-Gerät wurde vor allem vom Standpunkt der Kontrollierbarkeit der Resultate aus formuliert:

“Paik/Abe is a beautiful colorizer but it's traditional. You can't say, I'm going to get up this kind of key situation and put red here, for instance. You can't drive it, you can only ride it. The amplitude classifier and refinements came after that.” (Sandin 1992, S. 134).

Sandins Zugang weist ein starkes Gefühl der moralischen Verpflichtung des Künstlers auf, das sich in seiner Kritik der kaum kontrollierbaren Geräte als „Spielzeuge“ äußert (vgl. Nauman, Viola etc.). Neben dem „nicht fahrbaren“ Synthesizer von Paik/Abe kritisierte Sandin auch Vasulkas „Liebesaffäre“ mit dem Multikeyer:

“It makes them obviously blind to the ethic of the medium.” (ebd., S. 132)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Sandin sah seine Aufgabe in der Entwicklung eines neuen Bewusstseins, dessen Inhalte sich von dem des Ehepaars Vasulka trotz oberflächlicher Übereinstimmung im Sinne der „Technologiefreundlichkeit“ deutlich unterschieden. Als Direktor der Electronic Visualization Laboratory (EVL) an der School of Art and Design an der University of Illinois in Chicago (UIC) entwickelte Sandin 1991 zusammen mit Thomas DeFanti und Carolina Cruz-Neira das „Virtually Reality Theater“ namens „CAVE“ (Akronym für CAVE Automatic Virtual Environment), einen 10 x 10 x 9 Fuß großen kubischen Raum für künstlerische und andere Anwendungen, der seitdem auch für die Verwirklichung von entsprechenden rechnergestützten CC-Videoinstallationen genutzt wurde. Im Unterschied zur tragbaren HMD-Immersionstechnologie basiert CAVE auf wandgroßen Datenprojektionen und einem Audiosystem, die das vorgefertigte Material (Computergrafik, Video) mit den Live Bildern der CC-Videokamera (nicht notwendig) und weiteren Interfaces integrieren und so zu einem synästhetischen Erlebnis für den Besucher machen (Sandin URL).

Zusammen mit Thomas DeFanti schuf Sandin auch eine reduzierte Version des CAVE-immersiven Environments mit dem Namen „ImmersaDesk“ 1994, der zwei weitere Versionen folgten (ebd.).

An dieser Stelle soll aufgrund ihrer intensiven Arbeit mit CAVE-Environments Margaret Dolinsky erwähnt werden. Ähnlich wie Simon Penny (vgl. unten) erprobt Dolinsky in ihren künstlerischen CAVE-Projekten die Möglichkeiten der Vernetzung von zwei oder mehreren CAVEs und die Auswirkungen einer gemeinschaftlichen Erfahrung in physisch entfernten und virtuell geteilten Räumen. Zu ihren CC-videobasierten CAVE-Installationen gehört u. a. „Interiors“, entwickelt im Electronic Visualization Laboratory der Universität von Chicago. Auf der Siggraph 1998 präsentierte Dolinsky diese Installation, die auf der „ImmersaDesk 3“ basiert, einer portablen Version ihres Vorgängers, der zu den ersten Plasma Displays im VR-Kontext zählte (ebd.). Eine Weiterentwicklung von „Interiors“ trägt den Titel „Blue Window Pane“ (vgl. beides im Materialteil/DVD).

Rebecca Allen ist eine Medienkünstlerin, die sich neben ihrer extensiven Arbeit an rechnergestützten interaktiven Installationen auch erfolgreich als Produzentin von Videospielen betätigt hat. Nach dem Abschluss ihres Studiums am M.I.T. in Cambridge und der Mitarbeit an der dortigen Architecture Machine Group (heute MIT Media Lab) lebt und arbeitet sie in Los Angeles. Die Ästhetik der Bewegung, Artificial Intelligence (AI) und Verhaltensforschung gehören zu den bevorzugten Interessensphären der Künstlerin, die auch als SoftwareEntwicklerin arbeitete („Emergence“) und in ihren immersiven virtuellen Environments die Möglichkeiten der „Mixed Reality“ untersucht („Coexistence“ (2001), vgl. Materialteil/DVD).

Der Komponist Charles L. Bestor entwickelte zusammen mit der Bildhauerin Barbara Cornett und dem Bühnenbildner und Lichtdesigner John Wade die CC-Videoinstallation „Into the Labyrinth“ (1995) als eine begehbare interaktive Skulptur. Da sie aus einem Labyrinth mit Wänden aus halbtransparentem Material besteht, kann sie als eine „Mixed Reality“-Alternative und auch -Erweiterung des CAVE-Immersionsprinzips angesehen werden.

Darin verteilt sind 15 verborgene Lautsprecher, 75 teilweise eingefärbte Theaterscheinwerfer sowie mehrere Video- und Diaprojektoren, die wie zwei hinter den Wänden verborgene CC-Videokameras rechnergesteuert sind. Die Festplatte des Computers enthält Samples von gesprochenem Text, der von Bestor verfasst wurde.⁸⁰⁸ Sie enthält auch die Aufnahme einer vorproduzierten elektronischen Komposition, in der die Textsamples verwendet und weiterverarbeitet wurden. Die Diaprojektoren zeigen Bilder, die auf den Gang des Theseus durch das Labyrinth des Minotaurus hinweisen, während die Videokameras die Bewegungen und Gesten der Besucher im „Labyrinth“ erfassen. Ihre LiveBilder werden vom Computer bearbeitet und an die semitransparenten Wände des Labyrinths projiziert. Die erfassten Bewegungsdaten steuern außerdem das Abspielen von Bausteinen aus der Komposition und deren räumliche Verteilung auf die Lautsprecher, ebenso wie die Aktivitäten der Projektoren und Scheinwerfer.

Der Besucher, der das Environment betritt, ist von Klängen und Sprache in einem Raum umgeben, der durch die wechselnde Aktivität der Scheinwerfer in immer neuem Licht und anderen Farben erscheint. In den Projektionen sieht er mal sein eigenes Abbild, mal Anspielungen auf die Reise des Theseus. Im Zentrum der Skulptur trifft er auf den Minotaurus in Gestalt eines verzerrten Abbilds seiner selbst.

In Zusammenarbeit mit Barbara Cornett und John Wade realisierte Bestor 1998 eine weitere, ebenso im Sinne eines immersiven Environments konzipierte CC-Videoinstallation, „The Unfound Door“ (vgl. Abb./Diagramm).

Die Auslotung der Möglichkeiten immersiver Technologien für künstlerische, kommerzielle und andere Zwecke gehören zum Wirkungsgebiet von Scott S. Fisher und der Produktionsfirma „Telepresence Research Inc.“ aus San Francisco (seit 1990, vgl. Telepresence URL). Tragbare, auch für „tele-immersive“ Environments und Telekonferenzen einsetzbare technologische Lösungen gehören zu Fishers Spezialgebiet, darunter vor allem solche, die sich auf die stereoskopische visuelle Repräsentation stützen. Im ersten Kapitel des historischen Teils wurden die Pionierleistungen auf diesem Gebiet (I. Sutherland) insbesondere im Bezug auf die CC-Videoübertragung angesprochen (vgl. A. Schilling). Bereits in der zweiten Hälfte der achtziger Jahre arbeitete Fisher als Gründer und Leiter des Virtual Environment Workstation Project (VIEW) am NASA's Ames Research Center an vergleichbaren Anwendungen. Neben VRML-Installationen und Systemen für die ferngesteuerte „Präsenz“ via Roboter realisierte Fisher einige rechnergestützte interaktive Installationen, darunter „Menagerie“, die u. a. auf der „Siggraph“-Ausstellung 1993 vorgestellt wurde. Wie ihr Name vermuten lässt, besteht das virtuelle Environment aus computergenerierten (sehr „holzschnittartig“ gestalteten) 3-D-Tieren, die sich quasi um den Betrachter herum bewegen und einzeln und unabhängig auf seine Aktionen und Bewegungen reagieren. Mit eingeschlossen in die Gesamtdarstellung ist auch der 3-D-Sound.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Eigens gefertigte Realitätsmodelle von Künstlern werden im CC-Videoinstallationskontext sowohl im Größenverhältnis 1:1 mit der Umgebung (CAVE) als auch als miniaturisierte oder aber auf die Makroebene hinausprojizierte „Versuchsanordnungen“ geschaffen. Der Architekt und Künstler Marcos Novak ist einer der bekanntesten Vertreter und Befürworter einer „virtuellen Architektur“, worunter auch ihre „unsichtbaren“, „flexiblen“, „flüssigen“ und anderen Formen zu rechnen sind. Einige verwandte, wenn auch weniger utopistische Ideen verfolgt der Architekt und Interface-Designer Christian Möller, der auch einige CC-Videoinstallationen realisierte (vgl. unten). An dieser Stelle können ihre Vorgänger (Panamarenko, Y. Klein, aber auch Frederick Kiesler, bis hin zu Etienne-Louis Boullée und weiter bis hin in die Antike etc.) nicht zurückverfolgt werden. Das ohnehin sehr heterogene Material für diesen historischen Überblick muss sich auf die hier behandelte Zeit beschränken. Ebenso wenig kann den direkten und Querverbindungen zu Novak, Virilio, Ascott etc. nachgegangen werden, auch wenn sie einiges über die ästhetischen und anderen Hintergründe des Typus der Cybervisionäre im Allgemeinen aussagen können. Erwähnenswert im Zusammenhang dieser Historie ist die von Novak propagierte Einbettung der VR in die Realität, also eine Art umgekehrter Richtungsvorgabe gegenüber der VR- bzw. „Immersionskünstler“. Novak nennt sie „Eversion“:

“I want to explore how virtuality can be ‘everted’ into physical space as invisible form rendered in what I call ‘sensels’, that is a kind of sensor-elements or regions of sensed space understood as output, not just input. And these invisible forms are created by the interactivation of space by sensor/effector pairings arranged to produce synaesthetic awareness of the virtual in ways that free the virtual from its imprisonment behind screens and casts it into our midst, in or out of doors, come rain or shine [...] ‘Eversion’ is the term I employ to describe a motion complementary to the familiar notion of immersion. Whereas ‘immersion’ describes a vector moving from ordinary to virtual space, ‘eversion’ describes the countervector of the virtual leaking out into the actual. Eversion predicts that the content of augmented reality and ubiquitous computing will be the population of the physical world with phenomena and entities first encountered in virtual space.” (Novak URL)

Bevor ich mich den CC-Videoinstallationen zuwende, die sich auf verschiedenartige Systemmodelle und Verhaltensmuster konzentrieren, sollen bereits an dieser Stelle, als Übergangssphänomen, die künstlerischen Arbeiten erwähnt werden, die sich auch mit mikroskopischen Realitätsmodellen beschäftigen. In den kommenden Abschnitten und Kapiteln werden einige Modellbeispiele (Borland (GB), H. und Y. Matoba (J) u. a.) zu behandeln sein, hier zu nennen ist Beverly Reiser aus Oakland in Nordkalifornien. In der CC-Videoinstallation „Vital Journey/ Virtual Heart“ (2000) wird z. B. unter Verwendung der Video Capture- und interaktiven Spieltechnologie für den Besucher eine virtuelle Reise durch das menschliche kardiovaskuläre System, die Lunge und das Gehirn, ermöglicht, also ein eher für Themenparks und Kindermuseen konzipiertes Erlebnis-Environment, entstanden unter Mitarbeit von Gyroscope, Inc. und der Vivid Group.

**Systemmodelle und Verhaltensmuster: Biologische Systeme und Kreisläufe,
(Tele-)Robotik und „Artifizielle Intelligenz“**

Dannenberg, Brixey, Rinaldo, Youngs, W. Vasulka, Penny, Feingold, Wortzel, K. Goldberg, Paulos, SRL, ARW, Easterson, Reeves, Graham Smith, „Art & Robotics Group“, Leonhardt, Morgan, Tenhaaf, O’Connell, Vorn/Demers, Slayton

Die künstlerische Erforschung von Systemmodellen und Verhaltensmustern steht in engem Verhältnis zu der videobasierten Visualisierungstechnologie. Sie zeichnet sich insbesondere in ihrer Anwendung in biologischen Systemen und Kreisläufen aus, an Stellen, wo das menschliche Auge durch das elektronische Auge, oftmals in Form einer CC-Videokamera, ergänzt werden muss.

Roger Dannenberg realisierte mit seiner rechnergestützten CC-Videoinstallation „The Journey Into the Living Cell“ (Vgl. Dannenberg & Co. URL) ein komplexes Anschauungsmodell, das über seine Anschauungsfunktion und seinen Übungszweck hinaus dem Betrachter die Möglichkeit bietet, die (re-)kurrierenden technologischen wie biologischen Dogmen kritisch zu reflektieren: Die Installation umfasst ein Forschungsprojekt, das unterschiedliche Institutionen in einem Planetarium vereint, welches funktional analog zum Aufbau einer biologischen Zelle eingerichtet wurde. Hierbei arbeiteten Wissenschaftler vom Carnegie Mellon Center for Light Microscope Imaging and Biotechnology, Künstler vom Studio for Creative Inquiry und Lehrer vom Pittsburghs Carnegie Science Center zusammen. Die Installation entspricht einer über vierzig Minuten dauernden Vorführung über die Biologie der Zelle; die mit Hilfe der GIVE (Group Immersive Visualization Environment) entwickelt wurde. Das Ergebnis ist eine anschauliche, dreidimensionale interaktive Vorführung über die Arbeitsweise der am Stoffwechsel der Zellen beteiligten Organellen (den Bestandteilen einer Zelle) sowie das zentrale Dogma der DNA (gemeint ist die Überzeugung, dass die letzte Ursache der biologischen Ereignisse im Körper auf die Konstruktion und Arbeitsweise der ihnen zugrunde liegenden, in der DNA verschlüsselten genetischen Sequenzen zu sehen ist).

Hierzu wird jedem der Zuschauer funktional die Rolle eines Ions, eines geladenen oder ungeladenen Teilchens im Stoffkreislauf innerhalb der Zelle, zugeschrieben, so dass er mit seinem Verhalten aktiv das Geschehen in der „Lebenden Zelle“ beeinflusst.

Die der Vorführung beiwohnenden Zuschauer können aktiv in das Geschehen eingreifen und führen sich so funktionale Details des Stoffwechsels der Zelle gleichsam selber vor.

Dazu halten sie in einem bestimmten Bereich des Raumes, in dem auch Sitze angeordnet sind, kleine Infrarotsender, in Form eines Paddels, in das Blickfeld einer Infrarotkamera, welche dem Publikum gegenüber installiert ist.⁸⁰⁹ Das System ordnet jedem Paddel die Funktion von auf dem Schirm sichtbaren Zucker- und Sauerstoffteilchen zu, welche die Wand der Organelle passieren und den Energiehaushalt der Zelle beeinflussen. Je mehr Teilchen – grafisch auf dem Schirm verschieden dargestellt – dem Mitochondrium zukommen, desto mehr Energie kann es freisetzen. Somit entspricht die Reaktion des Publikums funktional dem Verhalten bestimmter Teilchen, den Ionen, im Energiefluss der Zelle. Jeder Zuschauer nimmt mit seinem Paddel gleichsam die Position eines solchen Ions ein und kann im Kollektiv mit den anderen damit das Geschehen innerhalb der Zelle steuern.⁸¹⁰

„Journey Into the Living Cell“ gehört, wie das Mitglied des Entwicklungsteams Rob Fisher betont, in das Feld des „Edu-Tainment“, also nicht unbedingt und nicht nur in den künstle-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

rischen Bereich, was das Projekt an sich nicht weniger interessant macht: Die Erschaffung eines „Planetariums“ für die „Endo-Welt“ auf einem für diese Zeit sehr hohen technologischen Niveau gehört zu den wichtigen Leistungen der beschriebenen CC-Videoinstallation.

Die künstlerische Arbeit von Shawn Brixey konzentriert sich auf die interdisziplinäre Erforschung von radikal neuen Materialien und Verfahren unter Einbeziehung avancierter Technologien. Im Fokus dieser Beschäftigung befindet sich die „material poetry“ (Brixey) und die damit zusammenhängende Verbindung der ästhetischen Sensibilität mit den Erkenntnissen – und Geheimnissen – der Physik. Den diskreten Formen der Materie und Energie in verschiedenen Aggregatzuständen auf ihrem Weg zu den wahrnehmbaren Größen gilt dabei ein besonderes Augenmerk des Künstlers.

Die internetbasierte CC-Videoinstallation „Alchymeia“ (1996) verwendet einen Raum mit einem Gefrierschrank mit Glastür. Darin befinden sich zwölf transparente Behälter, in denen Eiskristalle gezüchtet werden. Vor dem Gefrierschrank steht auf einem Stativ eine Kamera, die auf einen der Eiskristallbehälter ausgerichtet ist. Durch ein spezielles Objektiv kann sie den Kristallisationsprozess mikroskopisch erfassen. Die entstehenden Eiskristalle wurden mit menschlichen Hormonen (Steroiden) geimpft, so dass diese den Kern des Kristallisationsprozesses bilden. Das LiveBild der Kamera wird durch Daten-Streaming ins Internet der Installation übertragen. Im Ausstellungsraum befindet sich ein Terminal mit Internetzugang, auf dem die LiveBilder – farbige Nahaufnahmen der Kristalle – sichtbar sind.

Die CC-Videoinstallation „Eon“ (2002) beschäftigt sich mit dem faszinierenden und bislang nicht vollkommen geklärten Phänomen der Sonolumineszenz – der Entstehung von Licht aus Schall: Im dunklen Ausstellungsraum ist ein mit reinstem Wasser gefüllter Glaszylinder mittels einer Halterung an einem etwa in der Mitte des Raumes stehenden Ständer befestigt. Oben und unten im Zylinder befinden sich Lautsprecher/(Ultra-)Schallgeneratoren. Ein Mikroskop mit digitalem Videoaufsatz ist auf einem zweiten Ständer montiert und auf den Glaszylinder gerichtet. Das LiveVideobild wird von einem hoch auflösenden Datenprojektor im Ausstellungsraum projiziert und zugleich per Daten-Streaming auf die Website der Installation übertragen.

Die Besucher der Ausstellung sowie Besucher der Internet-Site können kurze poetische E-Mails in fünf verschiedenen Sprachen senden, die in Ultraschallsignale umgerechnet werden. Mit diesen wird der Glaszylinder beschallt, in dem dadurch eine winzige Lichtquelle entsteht (dieser Vorgang fußt auf dem physikalisch bislang unerklärlichen Phänomen der Sonolumineszenz). Die Lichtquelle wird von einer mikroskopischen CC-Videokamera erfasst und erscheint in der Projektion und auf der Internetseite.⁸¹¹ (vgl. noch „Aqua Echo“ (1997) und andere CC-Videoinstallationen von Brixey im Materialteil/DVD)

Kenneth Edmund Rinaldo (geb. 1958, vgl. Rinaldo URL) wurde international durch seine Multimediainstallationen bekannt, die sich mit dem Übergang zwischen organischem und anorganischem „Leben“ beschäftigen und an der Schnittstelle zwischen Biologie und Kunst die

Systemmodelle und Verhaltensmuster von lebenden und artifiziellen Organismen und Anordnungen in integrierten technologischen Umgebungen untersuchen.

Rinaldo studierte bereits als Teenager Biologie und tanzte in New York bis zu seinem zwanzigsten Lebensjahr Ballett, danach studierte er Computerwissenschaft und Kommunikation, bevor er 1996 den MFA in Information Arts/Conceptual Design an der San Francisco State University erwarb. Der Kommunikation, insbesondere derjenigen zwischen den Menschen und anderen Lebewesen sowie entwicklungsfähigen technologischen Kreaturen und Environments gilt Rinaldos besonderes Interesse. Seine Faszination gegenüber der technologischen Evolution verbindet der amerikanische Künstler mit seiner Besorgnis um die ökologische Entwicklung. Seine Installationen exemplifizieren seinen Glauben, diese beiden für Menschen überlebenswichtigen Problemkomplexe schließen einander, zumindest perspektivisch, nicht aus. Ästhetisch-metaphorisch und formaltechnisch drückt Rinaldo seine künstlerische Position konsequent durch die Verwendung von frei liegenden elektronischen, mechanischen und auch biologischen Komponenten aus,

“as part of the aesthetic in proposing structural relationships between wire, circuits and natural branching structures. I believe it is imperative that technological systems acknowledge and model the evolved wisdom of natural living systems, so they will inherently fuse, to permit an interdependent earth.” (Rinaldo URL)

Zusammen mit Amy Youngs realisierte Rinaldo die Installation „Dis-M-Body“ (1995), ein Environment, das aus mehreren Elementen, Assemblagen unterschiedlicher Formen und Formate, bestand, zusammgebaut aus unterschiedlichen Materialien und Einzelobjekten mit den Namen „Magnification Distortion“, „Message Slough“, „Digital Scat“, „Barrier Penetrations“, „Magnetic Streams“, „Genetic Blueprint“, „Limited Domain Meaning“, „Fluid Desires“ und „Video Dissection“. „Video Dissection“ ist eine CC-Videoinstallation, die aus einer kleinen versteckten CC-Videokamera besteht, welche den Besucher erfasst, der durch ein Loch im Boden des Ausstellungsraumes schaut. Dort sieht er sein LiveVideobild auf einem seitlich installierten Monitor. In seinem Erklärungstext zum Gesamtenvironment beschreibt Rinaldo mit einem McLuhan- und Virilio-ähnlichen Vokabular die von ihm avisierte Verbindung zwischen der „disembodied nature of information“ (ebd.) und dem dislozierten und zerbrochenen „Selbst“:

“Our senses continue to extend far beyond the physical limits of our bodies; virtual spaces and ideas are brought to us not by our fingers, ears or eyes but by video cameras, satellites, and digital wires. It is difficult to know where the individual body begins and our extended senses end.” (ebd.)

Die Kommunikation ist das Hauptanliegen in der CC-Videoinstallation „Spider Haus“ (2000), welche Rinaldo als „transspecies communication artwork“ bezeichnet und die in Bezug auf ihre CC-Videokomponente vom Künstler auch als „spider amplification environment“ (ebd.) beschrieben wird. Seine biologischen Kenntnisse und ästhetische Affinität für die zierliche Schönheit der üblichen Spinnenfamilie (*Theridiidae*) verbindet Rinaldo mit Überlegungen zum gebrochenen Verhältnis des Menschen diesen nützlichen Tieren (nützlich weil sie für Menschen schädliche Insekten beseitigen) gegenüber, wohl auch als Modell zur Neudefinierung des Verhältnisses des Menschen zu seiner Naturumgebung. Mit Hilfe einer CC-Videokamera und eines

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Monitors bekommen die Besucher die Gelegenheit, sich die vom Künstler optimal/modellhaft ausgestattete Lebensumgebung des Tieres anzuschauen.

Diese und einige weitere Arbeiten von Ken Rinaldo gehören in eine Tradition von CC-Videoinstallationen, welche Anfang der siebziger Jahre u. a. durch Juan Downey und Frank Gillette sowie Noel Harding entstanden war und in den neunziger Jahren in ähnlichen und anderen Zusammenhängen von Paul Pfeiffer, Eduardo Kac oder auch Marc Böhlen (Böhlen URL) wieder aufgenommen wurde. Die Verbindung besteht nicht nur auf der formaltechnischen, sondern auch auf der Ebene der ökologischen und kybernetischen Ziele und Theorien, die insbesondere von den genannten Videopionieren vertreten wurden. Am Beispiel von Ken Rinaldo lässt sich darüber hinaus ein Interesse an den kommunikativen, insbesondere perzeptuellen Fähigkeiten der Tiere, feststellen, welche ihr Verhalten wesentlich beeinflussen, wie zum Beispiel die sechs bzw. acht Augen der Spinnen, welche jedoch kaum zur Kommunikation geeignet zu sein scheinen und anstatt dessen dem Spüren von Netzvibrationen den Vorrang lassen müssen.

Ähnliche Beobachtungen stellte Rinaldo während der Arbeit an seiner CC-Videoinstallation „Augmented Fish Reality“ (2000 ff.) an, diesmal bezogen auf die *Betta Splendons*, „Siamesische Kampffische“ und ihr ausgezeichnetes Sehvermögen. Das Konzept für diese Installation sieht rollende Roboter-Aquarien vor, welche für die Untersuchung der Inter- und Transspezieskommunikation eingesetzt werden sollen. Da die genannten Fische ihre Umgebung weit außerhalb ihres transparenten Behälters hinaus visuell erfassen können, erhalten sie durch die kleinen, beweglichen Aquarien tatsächlich die Möglichkeit, sich auch im umgebenden Raum zu bewegen und mit anderen dort befindlichen Spezies, Menschen inklusive, zu interagieren. Dafür sollen die Einzelbehälter mit Infrarotsensoren und kleinen CC-Videokameras ausgestattet sein, um das Verhalten der Tiere in Richtungsänderungen und Bewegungen ihrer Behälter umsetzen zu können. Die Videoprojektionen sollen den eintreffenden Besuchern das Geschehen in den Aquarien gleichzeitig detaillierter übermitteln.

Eine zusätzliche verhaltenstechnische Komponente – die von Rinaldo geplante selektive Fortpflanzung der Fische – soll dem Ganzen eine modellhafte und auch metaphorische Bedeutung verleihen: Entgegen des Brauchs in Thailand, wo die Siamesischen „Kampffische“ auf ihr noch größeres Aggressionspotenzial hin gezüchtet werden, will der Künstler diese mit Hilfe seines Systems dahingehend „umerziehen“, dass sie letztendlich auch im gemeinsamen Aquarium überleben können, ohne das jeweilige Pendant als Bedrohung aufzufassen und sich auf den üblichen Kampf auf Leben und Tod einzulassen.

„Augmented Fish Reality“ baut auf einem vergleichbaren Projekt mit dem Titel „Delicate Balance“ auf, einer 1999 in Chicago realisierten „robotic fish sculpture“, in welcher Rinaldo eine ähnliche, jedoch weniger aufwendige künstlerische Untersuchung unter Anwendung von Infrarotsensoren mit der gleichen Fischart anstellte. Die erwähnte implizite metaphorische Qualität in den genannten Arbeiten kann mit einigen CC-Videoinstallationen von Jill Scott und Francesc Torres (vgl. oben) verglichen werden, in denen Tieren eingesetzt werden.

Rinaldos bekannteste Arbeit „Autopoiesis“ entstand durch den Auftrag des Kiasma Museums in Helsinki, Finnland, für die von Erkki Huhtamo kuratierte Ausstellung „Outoaly, the Alien Intelligence“ (2000) und wurde danach 2001 auch in Linz und 2002 in Berlin gezeigt. Diese „Artificial Life“-Installation besteht aus 15 autonomen und zugleich miteinander vernetzten Robotern in einem ästhetisch ansprechenden „low tech look“, gebaut aus Cabernet Sauvignon-Weinstöcken, welche in einzelnen, von der Decke hängenden „Armen“ gebündelt

sind. Mit einem ausgeklügelten Sensorensystem („smart sensor organization“)⁸¹² mit passiven Infrarotsensoren ausgestattet, reagieren die Roboter durch kinetische und auch akustische Outputs auf die sich in der Nähe befindenden Betrachter, nehmen also auch jeweils eine veränderte Position ein, was sie wie Menschen wirken lässt.

Zwei Roboter sind auch mit CC-Videokameras versehen, und deren Aufnahmen werden als „Roboterperspektive“ zeitgleich im Raum als Videoprojektion sichtbar. Rinaldo beschreibt sein Anliegen in der beschriebenen Installation wie folgt:

„Autopoiesis continually evolves its own behaviors in response to the unique environment and viewer/participant inputs. This group consciousness of sculptural robots manifests a cybernetic ballet of experience, with the computer/machine and viewer/participant involved in a grand dance of one sensing and responding to the other.“ (Rinaldo URL)

Ähnliche Kreaturen stellte Rinaldo bereits in der Siggraph-Ausstellung 1993 in der Installation mit dem Titel „The Flock: Artificial Life Sculpture“ (zusammen mit Mark Grossman) aus, sich ebenso auf die kommunikativen Aspekte konzentrierend, insbesondere auch im Hinblick auf das Verhältnis von Supraorganisationen, wie sie z. B. in der Tierwelt vorkommen, und vergleichbaren Charakteristika in artifiziellen, technologischen Systemen.⁸¹³

Diese Arbeit verwendete ebenfalls Infrarotsensoren, jedoch ohne visuelle Interfaces wie später in „Autopoiesis“.

Von vergleichbaren Installationen (Harco Haagsma (NL) u. a.) wird im Abschnitt über die europäischen Künstler unten noch die Rede sein.

Neben der Zusammenarbeit mit Ken Rinaldo realisierte Amy Youngs (geb. 1968) eine eigenständige CC-Videoinstallation mit dem Titel „Cricket Call“ (1998), die sich mit der technologisch gesteigerten Kommunikationsmöglichkeit zwischen Grillen und Menschen beschäftigte. Geschaffen wurde ein miniaturisiertes Wohnzimmermodell für die Grillen mit einer CC-Video- und Telefonverbindung zwischen dem gläsernen Käfig, in dem sie sich befanden, und den Ausstellungsbesuchern (vgl. Youngs URL). Wie einige ihrer Kollegen (S. Penny) rekurriert auch Amy Youngs in ihrer theoretischen Begründung der eigenen künstlerischen Position auf den inzwischen zum Klassiker gewordenen Theoretiker der neuen, post-modernen Skulptur, Jack Burnham („Beyond Modern Sculpture“ [...] u. a., aber auch auf C. Sommerer und L. Mignonneau, L. Bec, J. Davis, E. Kac und andere Künstler und Entwickler im zukunftssträchtigen Bereich zwischen Leben und Technologie.⁸¹⁴

Im ersten Kapitel dieses historischen Überblicks wurde bereits auf einige frühe künstlerische Beiträge und vor allem auch auf die vielseitige Aktivität von Steina und Woody Vasulka hingewiesen, welche die frühe Phase ihrer Beschäftigung mit den elektronischen Medien gekennzeichnet hatte.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Woody Vasulka realisierte, wie es auch Steina Mitte der siebziger Jahre getan hatte, „nur“ ein CC-Videoinstallationsprojekt, dafür aber in Form eines komplexen, mehrteiligen Gesamtumgebungs, dessen Bestandteile im Prinzip auch als Einzelinstallationen fungieren könnten. Die beiden Werkkomplexe, die oben vorgestellte „Machine Vision“ (1976) von Steina und „The Brotherhood“ (1994–98) von Woody demonstrieren die von beiden Künstlern geteilte Überzeugung, die maschinelle „Vision“ und ihr „Verhalten“ genossen einen gewissen Grad an Autonomie, was sie zu „gleichberechtigten Partnern“ für den Dialog mit Menschen machen, in einem sich permanent entwickelnden Verständigungsprozess, der von der Interpretationsfähigkeit beider Seiten gleichermaßen abhängt. In dieser Hinsicht ist Vasulkas frühes Interesse an der Kodierung und Entschlüsselung der „Sprache“ von Video und anderen elektronischen Medien aus ihren inhärenten Eigenschaften auch als Beitrag zur kontinuierlichen künstlerischen Auseinandersetzung mit der Artifizienten Intelligenz und Robotern zu begreifen, die sich in der jüngeren Generation, insbesondere in den neunziger Jahren, explosionsartig ausbreiten konnte (vgl. Sturken 1996, S. 36). Auch in diesem Zusammenhang gehören die Vasulkas zu den „Kronzeugen“ und Mitgestaltern der Kontinuität eines engen Verhältnisses zwischen Kunst und Technologie, wie es seit Mitte der sechziger Jahre durch drei Generationen von Video- und Medienkünstlern gepflegt und fortdauernd vertieft werden konnte. Das Modellbeispiel Woody Vasulkas liefert einen hervorragenden gattungsübergreifenden Beweis für diesen Entwicklungspfad; der Künstler umschrieb den vermeintlichen „Paradigmenwechsel“ in seiner eigenen Arbeit bezüglich der Raumbezogenheit folgendermaßen:

“Initially I looked at video installation with a great deal of suspicion. I was a man of Printed Matter [...] When I reached an impasse in my work with the cinematic-electronic frame, I turned my attention to this sinister arsenal, giving it a chance to manifest a different final destiny. I had neither the tools nor the knowledge to continue my narrative quest in three-dimensional graphics [...] This may, at least in part, explain the depth of my betrayal of immateriality and, therefore, the sudden appearance of installations of my recent work.” (Vasulka 1996, S. 65)

Das späte und „unerwartete“, jedoch keineswegs unlogische Aufkommen der „Installation“ in der künstlerischen Arbeit von Woody Vasulka ist insofern als Fortsetzung seines Dialoges mit der Maschine anzusehen, mit einer deutlichen Schwerpunktverschiebung von der eigenen „Bildrepräsentation“ zur maschinellen „Raumrepräsentation“:

“I finally realized that the radically new is not in the invention of a new image or even in a new set of syntactic devices as I had expected, but in the form of a gift offered to us by the machine: a new and undefined representation of space.” (ebd., S. 67)

Demzufolge konzipierte Woody Vasulka seine erste CC-Videoinstallation „Theatre of Hybrid Automata“ im Sinne eines Anschauungsmodells. Entstanden als Resultat der Auseinandersetzung mit den Eigenschaften des kinematischen und digitalen Raums, sollte die vektorbasierte Raumdarstellung ursprünglich für computergrafische Repräsentationen bestimmt sein. Vasulka entschied sich jedoch in einer frühen Phase zum Bau eines raumbezogenen Modells, das durchaus gewisse Ähnlichkeiten mit seinem „filmanalogen“ Pendant aus den siebziger Jahren, der CC-Videoinstallation „De La“ (vgl. oben) von Michael Snow, aufweist: Eine zentral

postierte, sich in alle Richtungen drehende CC-Videokamera „beschreibt“ auf mechanische und visuelle Weise den in dieser Hinsicht „autopoietischen“ kubischen Raum, in dem sie sich befindet. Die Referenzpunkte für die computergesteuerte Kamera stellen sechs Zielscheiben, welche den gedachten Kubus symbolisieren. Ergänzend zu sehen ist die Projektion einer computergenerierten geometrischen Raumdarstellung – eine Art Raumallegorie (Vasulka 1996, S. 69) –, so dass das Ganze eine duale, „reale“ und „virtuelle“ bzw. naturanaloge und digitale Raumrepräsentation bildet.⁸¹⁵

In dieser Arbeit reduzierte Woody Vasulka seine Bilder zum ersten Mal konsequent auf ihre reinreferenzielle Funktion, denn die Betrachtung des Gesamtverhältnisses zwischen dem realen und virtuellen Raum durch den ansonsten unbeteiligten Betrachter avancierte im „Theatre of Hybrid Automata“ zum „Bild“. Vasulka hob in diesem Zusammenhang das wichtige pseudointeraktive Element des „Betrachters der zweiten Ordnung“ hervor:

“For me, the benefit of the interactivity goes to the true voyeurs who are detached from the situation and observing. Here is the moment of reflection, impossible to experience while engaged. But what did I expect from the audience? I have come to realize that I do not fully trust my audience.” (ebd., S. 71)

Die durch die Himmelsrichtungen symbolisierte „terrestrische“ Welt, umgeben von unermesslichen „außerterrestrischen“ Gebieten, ihr Verhältnis und ihr „Realitätsgehalt“ können letztendlich nur aus einer „außer-außerterrestrischen“ Perspektive erfasst werden (und sie vielleicht durch diese doppelte Negation zu sich zurückholen).

Woody Vasulka nahm später „Theatre of Hybrid Automata“ in die Rauminstallation „The Brotherhood“ (1998) mit auf, welche aus insgesamt sechs „Tafeln“ bestand, die bis auf ihren Vorgänger von 1994 als „interaktive Konstruktionen“ auf die Partizipation der Besucher hin konzipiert waren und jeweils auch eine Tafelform einnahmen. Ihre wesentlichen formaltechnischen und konstruktiven Komponenten beziehen sich wie der Titel der Gesamtarbeit und die Mehrdeutigkeit und Ambivalenz in den Namen einiger ihrer Teile auf die militärische Hardware.

„Translocations“ ist die technisch komplexeste von allen sechs Konstruktionen. Dabei handelt es sich um eine CC-Videoinstallation, die um einen Marine-Kriegsspieltisch aufgebaut ist und alle grundlegenden Formen des kinetischen „Vokabulars“ beinhaltet: Geschwindigkeit, Richtung, Beschleunigung und Gleichzeitigkeit: Der Besucher hat die Möglichkeit, den Gesamtverlauf direkt zu beeinflussen, indem er seine Hand über den blauen Lichttisch hebt; die CC-Videokamera und die dazugehörige Software analysiert die dadurch generierten Muster, sendet die Ergebnisse zum XY-Plotter und bestimmt die Geschwindigkeit und das Ausgangsbild der sich dort befindenden, sich bewegenden Projektoren und Projektionsbildschirme. Bei „Translocations“ handelt es sich um eine vergleichbare, „scannerartige“ Input/Output-Lösung, wie sie in den CC-Videoinstallationen, durch „Mission Invisible“ aus Japan (1992) oder Dan Perjovschi aus Rumänien, 1993) realisiert wurde (vgl. unten).

Der dritte Tisch trägt den Namen „Friendly Fire“, der in besonderer Deutlichkeit die von Vasulka hervorgehobene Meta-Ebene des Gesamtprojektes betont. Bekannt aus dem Golfkrieg und der Bombardierung der BR Jugoslawien auch als „Kollateralschaden“, bezieht sich der Ausdruck in dieser Installation auf das gezeigte Videomaterial mit einem Angriff der amerikanischen Luftwaffe auf einen amerikanischen Tank. Das Publikum kann hier nur die

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Geschwindigkeit und Richtung der abgespielten Szenen mit Hilfe eines Schlagzeugmoduls bestimmen.

Der vierte Tisch („Stealth“) ist eine CC-Videoinstallation mit zwei Kameras, welche das Äußere des Ensembles (technische Elemente) und sein Inneres (organische Elemente) aufnehmen und als Projektion bzw. auf einem Monitor wiedergeben. Der Besucher kann die installierte „Laserpistole“ bedienen und durch das Zielen auf die lichtsensitiven Zielscheiben die Geschwindigkeit und Platzierung von ausgehenden Bildern bestimmen.

Die CC-Videoinstallation „Scribe“ stellt ein symbolisch signifikantes Element von „The Brotherhood“ dar, das die oben hervorgehobene Überzeugung seines Autoren über die prinzipielle Vergleichbarkeit von „Interpretationssystemen“ bei Menschen und Maschinen demonstrieren soll: Ein pneumatisch kontrollierter maschineller Arm blättert in einem Buch, während eine CC-Videokamera die Einzelblätter aufnimmt und über die Erkennungssoftware für optische Schriftzeichen den Text digitalisiert; am zweiten Tisch wird dieser Text automatisch von einem rechnergesteuerten Lichtstift neu geschrieben.

„Scribe“ steht somit äußerlich in der langen Tradition von „schreibenden Robotern“ des 18. Jahrhunderts, nimmt aber auch Bezug auf „the notion of literacy and to the open frontier of the machine and human interpretation of the written text. It also addresses the fragility and historical animosity of book environments.“

In gewisser Weise verkörpert diese Installation die zehn Jahre zuvor von Woody Vasulka Landsmann Vilém Flusser aufgestellte Ansicht,

„Schreiben im Sinne einer Aneinanderreihung von Buchstaben und anderen Schriftzeichen scheint kaum oder überhaupt keine Zukunft zu haben. Es gibt mittlerweile Codes, die besser als die der Schriftzeichen Informationen übermitteln [...] Geschichte ist eine Funktion des Schreibens und des sich im Schreiben ausdrückenden Bewusstseins [...] Das Schreiben, dieses Ordnen von Schriftzeichen zu Zeilen, ist mechanisierbar und automatisierbar“ (Flusser, 1992 (1987), S. 12).

Auf das Thema der Automatisierbarkeit der Sprache und Schrift wiesen auch Frank Gillette und David Rokeby in ihren oben bzw. im Materialteil/DVD beschriebenen CC-Videoinstallationen hin.

Der letzte Tisch mit dem Namen „Maiden“ beinhaltet keine CC-Videokomponente und ermöglicht den Beteiligten die Tonerzeugung mit Hilfe eines Mikrofons und des über die MIDI-Schnittstelle verbundenen visuellen Outputs. ⁸¹⁶

Oben wurden einige Vertreter der Künstlergemeinschaft Nordamerikas erwähnt, deren Arbeitsschwerpunkt im Gebiet der AI bzw. Robotik und Automatisierung liegt, mit herausragenden Persönlichkeiten wie N. White und A. Rath. Zur mittleren Generation der Medienkünstler, die sich auch mit dieser Problematik intensiv und vor allem kritisch beschäftigt, gehört der 1955 in Melbourne in Australien geborene Simon Penny (vgl. Penny URL). Er schloss 1982 sein Studium der Skulptur am Sydney College of the Arts ab und lebte und arbeitete danach

überwiegend in den USA. Nicht nur die künstlerische Praxis, sondern auch die kritische Theorie zählen zu Pennys Beschäftigungen. Aus seinen Texten lässt sich der frühe Einfluss von Jack Burnham eindeutig erkennen, jedoch gekennzeichnet durch eine kritische Distanz den „futuristischen“ Schlussfolgerungen Burnhams gegenüber.

Pennys erste CC-Videoinstallation „Petit Mal“ (1989/92/95) kann in vielerlei Hinsicht als „Manifest“ des Künstlers für die „Bottom-Up“-Logik der Robotik angesehen werden. Vom Künstler als „embodied agent“ bezeichnet, kann „Petit Mal“ als ein mobiler Roboter beschrieben werden, der den Eindruck der Empfindungsfähigkeit erwecken und als solches seine Bestimmung des Agierens im sozialen Raum erfüllen soll. Das hintergründige Motiv für die Erbauung dieser mit einer CC-Videokamera ausgestatteten Maschine, welche den im Raum befindlichen Besucher „verfolgt“, lag für Penny in seiner Kritik an der von ihm als „Engineering World View“ bezeichneten Haltung, Logik und Methode, welche die auf Kontrolle ausgerichteten technologische, wissenschaftliche und politische Agenda letztendlich auf erwünschte Verhaltensmuster von Menschen, einschließlich der überregulierten Datenerfassung und Kommunikation, projizieren. Sein als doppeltes Rad gebauter Roboter repräsentiert für Penny „the generative principal that the machine, as a whole, is unpredictable, and a little ‘out of control’,“ (Penny/MoMA URL). Die gemäßigte Nichtkontrollierbarkeit wird in den kommenden Arbeiten von Simon Penny eine wichtige Rolle spielen, insbesondere auch in den CC-Videoinstallationen, deren in der Regel nicht exakt kontrollierbare „LiveFelder“ sich als ideale Interfaces in den CAVE-basierten Environments erweisen werden.

Den Namen des Roboters, „Petit Mal“, entnahm Penny der neurologischen Terminologie als Bezeichnung für einen epileptischen Zustand im Sinne einer kurzen Bewusstseinsverwirrung. Er bietet den Gegensatz zur konventionellen Idee der Kontrolle in der Robotik und darüber hinaus, in kybernetischen, auf die Kontrolle hin konzipierten Systemen. Verstanden als eine Alternative zur cartesianischen Körper-Geist-Dichotomie, besteht sowohl das „Äußere“ als auch das „Innere“ des Roboters in der Ausführung Pennys aus preisgünstigen, mäßig zuverlässigen Komponenten, deren Zusammenstellung im Resultat ein Verhalten im Sinne von „Empfindung“ hervorruft, unter Verzicht auf anthropomorphe, zoomorphe oder biomorphe Identifikationsmerkmale. Die von Penny bevorzugte ganzheitliche (als Gegenteil von „atomistisch“ verstandene) Vision zeigt sich in der Aussage,

“I believe that a significant amount of the ‘information’ of which the behavior of the robot is constructed, is inherent in the mechanical behavior of the hardware, not in the code.” (ebd.)

Weder Hard- noch Software „an sich“ können bevorzugt werden, wenn es sich um Kontexte handelt, und das „kontextuelle Bewusstsein“ kann als bestimmend für Pennys künstlerisches und theoretisches Handeln bezeichnet werden. Das an einen Rollstuhl erinnernde „Petit Mal“ lässt sich mit „Stupid Robot“, einem bereits 1987 realisierten, „an einen beinlosen Bettler erinnernden“ (vgl. URL) Roboter vergleichen, der die einzige Funktion hatte, Metalldosen zu schütteln, wenn sie in seiner Reichweite waren.

Eine der bekanntesten Arbeiten von Simon Penny ist seine CC-Videoinstallation „Fugitive“ (1995–97)⁸¹⁷:

Der Besucher betritt dort einen nur zu einer Seite geöffneten kreisrunden, im Durchmesser zehn Meter großen Projektionsraum. Dieser wird von einer an der Decke fixierten monochro-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

matischen CC-Videokamera observiert. Ebenfalls im Raum verteilt sind achtzehn Infrarot-Lichtquellen und ebenso viele Dimmer installiert, die den Raum in ein diffuses Licht tauchen. Über einen Projektor werden Bilder an die Wände projiziert, deren Erscheinen und Verhalten sich zunächst für den Betrachter als von seinen Bewegungen bzw. Positionen im Raum abhängig erweisen. Während des weiteren Aufenthaltes jedoch löst sich die dargebotene Projektion aus diesem Verhältnis und verselbstständigt sich. Dem Besucher erscheint es, als habe er einen anfänglich kontrollierbaren Bildprozess initiiert, der sich mit zunehmender Autonomie seinem Zugriff entzieht. Penny:

“In my previous research I have learnt that pleasure is key. If the user has a desire to interact, learning occurs in an unimpeded and transparent way. In *Fugitive*, I attempted to formally produce this effect in a complex system [...] Such an ‘auto-pedagogic’ interface must present itself as facile to a new user, but progressively and imperceptibly increases in complexity as the familiarity of the user increases.” (ebd.)

Zu Beginn werden impressionistische Landschaften auf der Wand sichtbar. Betritt der Besucher den Raum, wird er von der CC-Videokamera über ihm erfasst und seine Position über einen Computer⁸¹⁸ in ein Verhältnis zur Projektion umgesetzt. Je nach Ort und Bewegungsraum werden unterschiedliche digitale Bildsequenzen erzeugt, so dass zwei verschiedene sich im Raum befindende, mitunter auch identisch sich verhaltende Besucher auch verschiedene Abfolgen auslösen. Nach einiger Zeit wird der Bilderfluss von der Position des Betrachters und seiner Art, sich im Raum zu bewegen, abgekoppelt und scheint für den Betrachter in eine eigenständige Dynamik überzugehen. Die Projektionen werden zu kreaturähnlichen Animationen transformiert. Der hier ins Geschehen eingreifende Rechner verwandelt den Besucher von einem sich bewegenden Akteur wieder in einen Zuschauer, der vor dem Resultat seines eigenen Agierens als Bildgeschehen steht, das ihm hier anschaulich entgleitet und sich anschickt, das Verhältnis der Verformung eines Bildes durch die zeitgleiche Bewegung eines dreidimensionalen Körpers auf diesen hin umzukehren. Der erwünschte Effekt der Arbeit ist der Aussage des Künstlers zufolge die systembedingten Veränderungen im Verhalten des Besuchers im Sinne der Auflösung von reflexartigen, automatischen Aktionen und Reaktionen und die Etablierung eines aktiven Lernprozesses und innovativer Verhaltensmuster.

Die von Penny erstrebte Balance zwischen der vollständigen Vorhersehbarkeit und der totalen Aleatorik teilt der Künstler mit mehreren in dieser Historie vorgestellten Künstlern, wie z. B. A. Rath, J. Campbell, K. Rinaldo, K. Feingold (siehe unten), um nur einige zu nennen. Pennys umfassende Kritik an hierarchischen, „up to bottom“-Modellen der Interaktion, darunter der Reduktionismus vom menschlichen Verhalten auf die Architektur von Maschinen, werden im theoretischen Teil ausführlicher vorgestellt (vgl. ZKM 1997, S. 143–155).

Während „*Fugitive*“ formaltechnisch im Sinne der „Immersion“ zurückhaltend konzipiert worden war, verwendete Penny in seiner zweiten CC-Videoinstallation „*Traces*“ (1998) den CAVE im Sinne eines interaktiven würfelartigen Raumes, der nach allen Seiten abgeschirmt ist und dessen Innenwände als Projektionsflächen dienen. Von dem für diese Installation erarbeiteten Kamerasystem, bestehend aus vier hoch auflösenden CC-Videokameras an den Ecken des Würfels, wird der eintretende Besucher, der sich in die Mitte des Raumes auf eine weiße

Fläche begibt, aufgenommen. Das Kamerasystem produziert eine digitale Kopie des Besuchers und leitet diese an Projektoren weiter, die das Bild an den Wänden erscheinen lassen. Hier werden die Volumina der Körper zeitgleich zwar grob und pixelförmig wiedergegeben, in der Bewegung jedoch kaum verzögert. Bewegt sich der Besucher, sieht er auch, wie sich sein virtuelles „Double“ bewegt.⁸¹⁹ Dort entwickelt sich – vergleichbar in etwa mit dem Ablauf bei „Fugitive“ – ausgehend von einer zeitgleichen Wiedergabe seiner eigenen Bewegungen ein immer komplizierteres und den Besucher abstrahierendes Bildgeschehen, in dem sich die virtuellen Anteile zunehmend zu verselbstständigenden scheinen. Zunächst stößt der Besucher an die formatfüllende Projektion einer domartigen Halbkugel, die ihn in einen fest umgrenzten virtuellen Raum versetzt. Beginnt sich der Besucher zu bewegen, löst sich sein Bildvolumen aus diesen Projektionen auf, indem es mit der Zeit transparent wird, bis es etwa nach einer Minute verschwindet. Nach einiger Zeit erscheinen Bewegungsbilder an den Wänden, die der Betrachter beim Verlassen seines Platzes erzeugt. Zu diesem Zeitpunkt eintretende Besucher können hier also auch mit den Bewegungsbildern vorheriger Besucher in Verbindung treten. In einer weiteren Etappe kann der Betrachter im CAVE fließende Volumina, Blasen und Partikel kreieren, während simultan ein Fenster an der hinteren Wand des Würfels erscheint. Durch dieses Fenster hindurch wird ein dem Raum des Besuchers gleichender zweiter Raum sichtbar, in den die Bewegungsbilder seines Vorgängers in Form von Blasen oder Pixeln eingeschrieben sind. Da die Gesamtarbeit aus vernetzten CAVEs besteht, werden hier auch die Spuren eines benachbarten Besuchers in anderen Farben und Mustern sichtbar. Die Trennwand zu diesem Raum löst sich auf, und der Besucher erkennt, dass die durch seine Aktionen provozierten Muster und Volumina an den Wänden eine eigene Gesetzmäßigkeit zu entwickeln scheinen. Dann scheinen die Partikel untereinander zu interagieren und einer Art Gravitation zu folgen. Zu diesem Zeitpunkt wird es für den Benutzer schwieriger, Muster und Volumina zu generieren, die Intensität der Projektion nimmt ab und verschwindet langsam. Im CAVE sieht der Besucher nur die hoch aufgelösten und grafisch verschiedenen Volumina anderer Besucher, nicht aber sein eigenes.

Auch in dieser komplexen Arbeit gilt Pennys Aufmerksamkeit stärker dem Besucherverhalten, den „Techniken des Betrachters“, als es bei den vom Künstler kritisierten Hard- und Software-Entwicklern mit ihrer bestimmten Ideologien verpflichteten „Engineering World View“ üblicherweise der Fall ist.⁸²⁰ Penny:

„The root of the project is a long standing concern over the disembodied quality of the VR experience, which stands in stark contrast to the rhetoric around VR, which argues that the experience allows the user to interact in a bodily way with digital worlds.“ (Penny URL)

Ken Feingold (vgl. das vorige Kapitel) realisierte sein erstes rechnerkontrolliertes interaktives Kunstwerk mit dem Titel „The Surprising Spiral“ 1991, indem er versuchte,

“to take away the possibility of ‘control’ so that people have to abandon the idea of having a goal, a destination [...] also, I wanted to be quite clear that I

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

was not offering people 'choices', 'menus', or any of the other fare well known at that time from commercial kiosk applications and training videodiscs." (Feingold/MoMA 1997; Feingold URL)

In seiner CC-Videoinstallation mit dem Titel „where I can see my house from here so we are“ (1993–94) verband Feingold sein Verständnis von Interaktion erstmals mit der CC-Videotechnologie und applizierte diese auf die hoch ambivalente Metapher von Bauchredner-Puppen, deren Gestalt in Form von mobilen Robotern zum Vermittler zwischen dem „Innen“ und „Außen“ sowohl im oben diskutierten psychoanalytischen Sinn als auch in der Dualität von „Technologie“ und „Biologie“ zu werden schien: In einem abgedunkelten Raum befindet sich die Installation eines Spiegelraumes. Dieser besteht aus drei wabenförmig zusammengestellten Elementen mit je hexagonalem Grundriss. Nach oben hin geöffnet, sind alle Innenwände des aus diesen drei Teilen über je einer offen Kante zusammengestellten Raumes komplett verspiegelt. Darin bewegen sich drei Roboter-Puppen, die einen maskenartigen Kopf über einem funktionalen, rollbaren Sockel tragen. Je ein Auge dieser Roboter ist das Objektiv einer im Kopfmodul installierten Kamera. Die Mundregion der Puppen ist beweglich. Die Wände des Raumes sind hoch genug, dass die Roboter-Kameras nicht hinausschauen können, gestatten jedoch dem Besucher von oben Einblick in das Szenarium. Die Roboter sind an ein Soundsystem angeschlossen, welches auch mit einer externen Steuereinheit für jeden der drei Roboter verbunden ist. Der Besucher, der die Steuerung eines Roboters bedient, kann diesen in seinem Käfig umherfahren und mit den anderen Robotern oder seinem Spiegelbild an einer der Wände kommunizieren lassen. Sobald der Benutzer an der Steuereinheit etwas sagt, wird sein Ton aufgenommen und an den entsprechenden Roboter übertragen, von welchem das Gesagte über einen Verstärker wiedergegeben wird und der schemenhaft seinen Mund bewegt, als würde er sprechen. Die Kamera des Roboters nimmt den Blick in eine durch die Verspiegelung sich scheinbar ins Unendliche fortsetzende Raumsituation auf.

In einer anderen Variante sind die Roboter an das Internet angeschlossen, über das Besucher Bilder und Sound empfangen. Der Spiegel-Raum ist unzugänglich. An einer entsprechenden Steuerung können Benutzer von externen Räumen aus die Roboter beeinflussen.⁸²¹ Die Popularität, die diese Installation während ihrer Präsentation in Los Angeles 1995 genoss, kann vielleicht am besten dadurch belegt werden, dass im amerikanischen Fernsehsender CNN lief.

Feingolds CC-Videoinstallation „Séance Box No.1“ (1997–99) ist auf zwei getrennte Räume verteilt. In einem Raum befindet sich eine bühnenartige Konstruktion, welche den Raum beinahe ausfüllt. Auf ihr bewegt sich ein Roboter, ähnlich denen aus der Installation „Where I can see my house from here so we are“ (1993–94). Diese Roboter-Puppe jedoch wurde absichtlich demoliert und mit Verbandszeug verbunden, um ihr ein menschenähnliches Mitleid erzeugendes Aussehen zu verleihen. Sie ist mit einer CC-Videokamera und einem Mikrofon ausgerüstet. An die gegenüberliegende Wand wird formatfüllend das ständig wechselnde Bild einer telematischen Puppe in einem teils virtuellen, teils realen Raum projiziert. Hierbei ist die Puppe auf einen frei umher schwebenden Kopf reduziert, welcher als möglicher Kommunikationspartner der Roboter-Puppe gedacht ist. Die telematische Puppe wird von einer Software unterstützt, die für dialogische Szenen produziert wurde. Sie „versteh“ und kann mit einer synthetischen Stimme antworten. In der Mitte des anderen Raumes befindet sich ein Tisch, auf welchem die Imitation eines menschlichen Schädels installiert ist, der als Joystick fungiert. Über ihn

lässt sich die Roboter-Puppe im anderen Raum auf der Bühne steuern. Deren Kamerabild wird großformatig an die Frontwand des Raumes projiziert, wodurch sich der hier agierende Besucher Orientierung im anderen Raum verschaffen kann. Die Gegenstände auf der Bühne erhalten hier Lebensgröße. Er sieht auch die sich dort aufhaltenden anderen Besucher. Ebenfalls empfängt er über das Mikrofon die Geräusche aus diesem Raum. Was er spricht, wird aufgenommen und von der Roboter-Puppe übertragen, deren Mundteil beweglich ist. So hat es den Anschein, als würde die Puppe den Besucher oder die telematische Puppe ansprechen, welche tatsächlich antwortet. Manövriert der Benutzer die Puppe mit der Steuerung an die jeweiligen Grenzen der Bühne, spürt er einen deutlichen Widerstand in der Bedienung des Joysticks, womit verhindert wird, dass die Roboter-Puppe von der Bühne fällt. Beide Räume sind mit den vier arbeitenden Computern an ein lokales Netzwerk angeschlossen.⁸²²

Die zunehmende Komplexität der Medieninstallationen von Ken Feingold äußerte sich wie in der oben beschriebenen Arbeit mit steigenden Kommunikations- und Verhaltensoptionen ihrer Elemente, einem künstlerischen Ziel, das Feingold nicht zuletzt dem eigenen Schreiben von neuer Software zu verdanken hat. Dazu äußerte sich der Künstler wie folgt:

“It is more than randomness or other chance-operations – and yet, ultimately, less than open-ended [...] But it is because of this unpredictability and the fact that the works must have real limits that I find myself able to remain interested in my own work after it is completed, and I assume that, for a critical viewer-participant, extended or repeated encounters with the work will also result in some further varieties of experience, and that new meanings will continue to emerge from the work as a result. Not because they are endless, but the opposite – because they are finite, because they are written.” (Feingold/MoMA 1997 URL)

Diese kritische Beobachtung, die sich deutlich von einander ausschließenden und letztendlich undifferenzierten Pro- und Kontra-Positionen der Vertreter analog basierter (auf „Signalen“ aufbauender) und digital basierter (auf „Daten“ aufbauender) Medienkunst abhebt, lässt sich mit der oben zitierten Position von Jim Campbell vergleichen, insbesondere hinsichtlich ihrer Ablehnung der extrem aufgefassten „Vorhersehbarkeit“ und „Unvorhersehbarkeit“ in der interaktiven Medienkunst (vgl. auch Jim Campbell in der Schlussbetrachtung).

Die oben angeführte Innerkommunikation wurde in der CC-Videoinstallation „Self Portrait as the Center of the Universe“ (1998–2001) noch komplexer: Auf einer runden tischähnlichen Fläche im sonst leeren und abgedunkelten Raum ist der Kopf des Künstlers als äußerst realistische und animierte Silikonpuppe montiert. Sie ist von mehreren verschiedenen großen und sich ähnelnden älteren Puppen umgeben, die gleichsam in alle Richtungen des Raumes schauen. Eine große, alle Puppen überragende Darstellung des Künstlers ist auf eine Projektion ihnen gegenüber gerichtet. Dort erscheint mit ständig wechselnden Hintergrundbildern, wie am Betrachter vorüberfließenden Landschaften, für ihn fremden Gestalten oder auch animierten, teils künstlichen Figuren, der Kopf einer telematischen Puppe. Diese Projektion ist eine computerunterstützte Echtzeit-Projektion digitaler und animierter Bilder. Sie bauen sich autonom und selbst-organisierend auf und schalten in Relation zu gesprochenen Inhalten zwischen der Künstler-Puppe und ihrem „alter ego“ auf der Projektion hin und her. Beide Puppen können miteinander sprechen. Eine dialogische Szene spielt sich ab, die den Zuschauer mit zwei völlig unterschiedlich ausgeprägten Charakteren bekannt macht, welche sich über die Natur des

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Geistes unterhalten. Die geführte Konversation ist hierbei weder vollständig determiniert bzw. vorprogrammiert, noch ist sie rein zufallsgesteuert. Jede Puppe besitzt ein eigenes gut ausgearbeitetes Profil, das sie zu einer eigenständigen Einheit macht. Dementsprechend wird die geführte Unterhaltung von rationalen, emotionalen und vergleichsweise spontanen Elementen getragen. Eine vor der sprechenden Puppe auf dem Tisch sitzende Puppe, welche ebenfalls auf die Projektion gerichtet ist, ist mit einer Kamera und einem Mikrofon ausgerüstet, welche das Gespräch und die Ereignisse auf der Projektion verfolgen. Diese Kamera überträgt ihren Output per Internet an eine Website, von der aus auch externe Zuschauer an der Diskussion teilnehmen können. Über andere Figuren auf der Website können die Benutzer auch Projektionen von den kleineren Puppen veranlassen, deren Köpfe auf der Projektion erscheinen und so aktiv in das Bildgeschehen eingreifen. Von einem Computerbildschirm im Ausstellungsraum aus ist das Kamerabild über die entsprechende Website mit den aufgezählten Möglichkeiten ebenfalls zugänglich.

Adrienne Wortzel realisierte eine größere Zahl von Multimedia-Produktionen, -Performances und -Theaterstücken sowie -Installationen, allesamt von der Künstlerin als „real scenarios“ (Wortzel 2002) bezeichnet, in denen das vorproduzierte audiovisuelle Material und die Performer (Menschen wie die Roboter) sowie die Liveübertragung parallel verknüpft werden können. Auch die unangekündigte Einbeziehung des Publikums an öffentlichen Orten gehört zu Wortzels Strategie. Sie schrieb 1997:

“The world is now indeed a stage, an amphitheatre, a world of worlds, a theatre in the round, a pluralistic armature lending itself simultaneously to both the portrayal and enactment of theatrical events.” (Wortzel URL)

Diese Auffassung realisierte Wortzel in ihrem „Globe Theatre“-Projekt, in dem eine Reihe von Robotern, ausgerüstet mit CC-Videokameras, durch die „Welt“ – den Ausstellungs- oder Performanceraum – wandern oder hetzen und auf ihre Weise die eingehenden Informationen aufnehmen, verarbeiten und wiedergeben. Durch diese Aktivitäten werden die jeweiligen Räume zu „stage sets“ (vgl. oben D. Graham, J. Jonas u. a.), in denen die Besucher zu Zeugen einer globalen und humanen Metapher werden, auch einer Allegorie für den Menschen und seine Neugierde, die Entdeckung und Interpretation der menschliche Historie. Wortzel:

“As artists, we are now inventors, archaeologists, and detectives. Like the robots, our studies tend to bridge things, to discard arbitrary borders between isolated and juxtaposed things. Robots and computers liberate us from the prospect of being overwhelmed by all the information in the world. It is their turn now to handle the storage, organization and access to information, leaving us, hopefully, free for the breaking of new artistic and philosophical ground.” (ebd.)

Wortzels künstlerischer Appell zur De-Ideologisierung und Beendigung der Überinformation des Menschen hängt mit einer neuen, semiotischen und „sinnphilosophischen“ Aufgabenbestimmung für die Roboter zusammen – also auch mit einer bestimmten Aussage über die eingeschlagene Richtung der Technologieentwicklung.

Der erste Teil („Act I, Scene 1“) mit dem Titel „The Ship’s Detective“ (1997) trägt in seinem Titel die starke Metapher des Schiffes und bezieht sich auch auf „Beagle“, das Projekt zur Besiedlung des Mars.⁸²³

„Camouflage Town“, ausgestellt 2001 im Whitney Museum of American Art in New York, ermöglichte auch den Online-Besuchern den formaltechnischen Eingriff in die Bewegungsrouten und Sichtweisen der Roboter, welche die Benutzer einer imaginären „Köderstadt“ repräsentieren, die dazu dient, ihrem Drang nach Kampf und Krieg außerhalb ihrer eigenen „Home Town“ nachzugehen – also sowohl für die Beherbergung Avatars durch Online-User als auch als Metapher für den heutigen „state of art/war“ funktioniert.

In Linz realisierte Adrienne Wortzel 1997 das „Globe Theatre: A Robotic Pageant“ (Nomad Is An Island: FortDa in Linz) als eine öffentliche „Installation“, in der die Roboter auf den Straßen auftauchten und verschwanden, hin- und herflitzten und ihre aktuellen sowie vergangenen CC-Videokamera-Aufnahmen auf die Displays in der Stadt übertrugen. Die offenbar „anarchische“ und überraschende Verhaltensweise der Roboter in diesem und anderen Fällen verbindet Wortzel mit der ebenso wichtigen Funktion des Archivierens, wie es im vierten Teil des Projektes „The Hidden Archivists at the Anchorage“ (1997) der Fall war, das als bewegbares Diorama vorgestellt und diesmal in das 19. Jahrhundert versetzt wurde, in die Zeit des Lebens von beiden Baumeistern der Brooklyn Bridge (John Roebling und Wilhelm Hildenbrand).

Auf ungewöhnliche Art und Weise verband Adrienne Wortzel in den angesprochenen CC-Videoinstallationen eine phantasievolle Narration mit der Interaktion, den orts- und zeitspezifischen Elementen, Öffentlichkeit und nicht zuletzt mit einer scharfen kultur- und zivilisationskritischen Vorlage. Nichtsdestotrotz behält die transdisziplinäre und multimediale künstlerische Vorgehensweise Wortzels ihre grundlegend positive und optimistische Ausrichtung – auch eine Voraussetzung für die Umsetzung von gesetzten Zielen.

Ken Goldberg (vgl. Goldberg URLa) engagiert sich sowohl künstlerisch-praktisch als auch publizistisch-theoretisch für die Telerobotik (TR).⁸²⁴ Aus dem entsprechenden Wissensbereich, der sog. „Telepistemologie“ – der Forschung vom Wissen, das über die Distanz erworben wird – verspricht sich Goldberg eine radikale Erweiterung und Weiterentwicklung der bisherigen Wissenspotenziale und überlieferten Machtstrukturen. Diese Hoffnungen werden vor allem an die Möglichkeiten des Internet geknüpft, in dem – wie in allen anderen Bereichen des öffentlichen Lebens – die übertragenen visuellen und anderen Daten sehr häufig die unmarkierte Grenze zwischen der LiveÜbertragung und deren Vortäuschung überschreiten (vgl. Goldberg URLb). Ken Goldberg versteht die TR als eine der Repräsentationstechniken, die mit der Weiterentwicklung von Mikroskopen und Teleskopen in zahlreichen Bereichen der menschlichen Tätigkeit zunehmend an Bedeutung gewinnen wird. Die aktuellen Vorhaben sowohl im Endo- als auch im Exobereich bestätigen diese Prognose mit Nachdruck.

Eine der bekanntesten künstlerischen Manifestationen der Robotik im Kontext der Telekommunikationstechnologie ist seine internetbasierte CC-Videoinstallation „Telegarden“ von 1995 (vgl. „Telegarden“ URL). Offiziell geöffnet wurde der „Telegarden“ Mitte August 1995

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

an der University of Southern California, und seitdem wurde er an mehreren Stationen weltweit gezeigt, darunter im Ars Electronica Center in Linz 1996/97. Die Installation besteht aus einem industriellen Roboterarm, der durch Onlinenutzer bedient werden kann, um den kleinen, die Reichweite des Armes nicht überschreitenden Garten zu bepflanzen, die Pflanzen zu gießen, aber auch mit anderen Internetbesuchern in Kontakt zu treten. Goldberg sieht in der Gartenmetapher die Repräsentation einer wichtigen Zivilisationsstufe des Menschen, die er vom „Jagen und Sammeln“ in Richtung der „postnomadischen“ Gesellschaften beschriftet und heute mit Hilfe der TR auf einer höheren Ebene vollziehen kann: Es handelt sich um ein Lern- und Verhaltensmodell der gemeinschaftlichen Arbeit und Kommunikation auf globaler Ebene.⁸²⁵

Eric Paulos gehört ebenfalls zur einer immer größer werdenden Gruppe von Künstlern, Computerwissenschaftlern und Ingenieuren, die sich intensiv mit den Potenzialen der Telerobotik beschäftigt. In seiner Dissertation mit dem Titel „Personal Tele-Embodiment“ (2001)⁸²⁶ beschrieb der in Nordkalifornien lebende Paulos sein ultimatives Ziel, Mittel für eine natürliche menschliche Kommunikation auf Computerbasis zu entwickeln, die über die bislang verfügbaren Systeme hinaus gehen. Die dazu erforderliche neue Form der „Telepräsenz“, oder des „Teleoperating“ bezeichnet Paulos als „Tele-Embodiment“. Es handelt sich dabei um eine Form der rechnergestützten Telekommunikation, die über die bekannte CC-Telekonferenz hinausgeht, und mit Hilfe der Telerobotik auch um das tatsächliche Eingreifen des Benutzers in die physische Realität eines entfernten Ortes. Über die audiovisuelle und robotische „Telepräsenz“ hinaus⁸²⁷ soll die „Personal Telepresence“ in der Interpretation von Eric Paulos eine neue „Telepräsenz“-Form ermöglichen, die auch den Nichtspezialisten unter Verzicht auf teure Maschinen eine entsprechende kommunikative, kreative, epistemologische etc. Erfahrung ermöglicht. In der Regel basieren die diesbezüglichen Projekte von Paulos auf Zweiweg-CC-audiovisuellen Systemen, die absichtlich in ihrer materiellen Ausführung auf die anthropomorphen Elemente der aus den Hollywood-Szenarien bekannten Roboter verzichten, jedoch eine intuitive, auch unterhaltsame Interaktion zwischen den voneinander entfernten Benutzern ermöglichen. Paulos baute zusammen mit seinem Team aus Berkeley einige teleoperative Systeme, darunter „Mechanical Gaze“ (1995), ein telerobotisches Environment, das aus einem mit einer CC-Videokamera ausgestatteten Roboterarm bestand, der durch die Onlinebenutzer bewegt werden konnte und damit diesen die Erforschung des entsprechenden Raumes gestattete.

Paulos' internetkontrollierte Teleroboter – PRoPs (Personal Roving Presences) – wurden erstmalig 1996 realisiert und waren mit einer CC-Farbvideokamera, einem LCD-Bildschirm und beweglichem „Kopf“ und „Arm“ ausgestattet. Bislang erlebten „PRoPs“ vier Neuauflagen (Paulos URL).

Paulos' „Blimps“ (seit 1995, Gewicht ca. 500 g) stellen eine Art Vorgänger der „PRoPs“ dar: Es sind mit Helium gefüllte und mit CC-Videokameras und anderem elektronischen Equipment ausgestattete schwebende Körper – sog. „Space Browsers“, also bereits eine Art Verkörperung des von Eric Paulos vertretenen Prinzips des „Tele-Embodiment“. Anwendbar sowohl für Ausstellungen als auch für alle denkbaren zusätzlichen Zwecke, erlauben und erfordern

die „Blimps“ einen Vergleich mit dem ähnlichen Projekt von Hiroo Iwata (vgl. weiter unten), jedoch konzipiert und realisiert für den Internetzugang.

Weitere tragbare Systeme wie der „Tele-Actor“ (vgl. EIU URL) können zur ausgedehnten theoretischen und praktischen Tätigkeit im Bereich der „Telepräsenz“ und Robotik hinzugechnet werden.

Aktiv beteiligt war Paulos auch an den zahlreichen Aktivitäten der „Survival Research Labs“ (vgl. SRL URL), einer Gruppe von Künstlern und Computerspezialisten und Ingenieuren aus der nordkalifornischen Bay Area, die vor allem durch die Produktion von „the most dangerous shows on earth“ bekannt geworden sind.

Ebenfalls in Kalifornien, in San Francisco lebt und arbeitet auch Chico MacMurtrie (geb. 1961), Gründer und Leiter von „Amorphic Robot Works“ (ARW), einer vergleichbaren Gruppe, die sich durch die Konstruktion von servopneumatischen kinetischen Skulpturen und anderen roboterähnlichen Objekten auszeichnet, deren Formen die denkbaren postindustriellen Szenarien der Zukunft – und zugleich menschliche und tierische Skelettformen – evozieren. Auch ARW veranstaltet z. T. spektakuläre Performances unter Einsatz der genannten „Kreaturen“ und der audiovisuellen Übertragungstechnologie, welche die rückgekoppelten Verhaltensmuster der Maschine und des Betrachters untersuchen (vgl. ARW URL).

Sam Easterson (geb. 1972), der u. a. bei Tony Oursler studierte, wurde bekannt durch sein Projekt „Animal, Vegetable, Video“, eine Serie von Museums- und Galerieinstallationen, in denen Tiere und Pflanzen einbezogen und mit Hilfe von CC-Videokameras die Perspektive der jeweiligen z. B. Tiere visualisiert und archiviert wurden.

Die CC-Videoinstallation „Mascarillon“ des Kanadiers Nicolas Reeves lässt sich insofern materialtechnisch mit den „Blimps“ von Eric Paulos, dem „Zeppelin“ von Hiroo Iwata (vgl. unten) und auch mit Installationselementen bei Eduardo Kac (vgl. unten) vergleichen, als sie Heliumballons mit installierter CC-Videokamera verwendet. Die ungewöhnlichen, würfelförmigen Ballons sind auch tontechnisch ausgestattet, so dass sie audiovisuelle Signale bzw. Daten sowohl empfangen als auch aussenden können.

„A Cloud Harp“ (1997) ist eine von Reeves konzipierte Installation „météo-électronique“ (vgl. Reeves URL), welche konzeptuell mit der CC-Videoinstallation „Cloud Music“ von Robert Watts, David Behrman und Bob Diamond (1974–1979, Erstaufführung: Electric Gallery, Toronto) zu vergleichen ist, jedoch anstatt der „Kamera“ als visuellen Input eine optische Sensorvorrichtung mit Laserstrahl, einem kleinen Teleskop und CCD-Detektor verwendet. Sie interpretieren in Realzeit die Höhe, Dichte und Struktur von vorbeiziehenden Wolken in die Audiosequenzen. Das Foto zeigt die aufgebaute Installation am Morgen des 11. September 2001 vor dem WTC in New York, als einer der Türme bereits eingestürzt war, einen Tag vor der geplanten Eröffnung des Events.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Über die frühen CC-Videoprojekte von Graham Smith aus Toronto wurde im vorigen Kapitel berichtet. Den oben beschriebenen Arbeiten aus der Mitte der achtziger Jahre folgten vor allem gemeinschaftliche Projekte aus dem Bereich der Telerobotik.

Die Installation und das Ausstellungsprojekt „Toronto Cybercity“ wurde 1993 als Aperto-Beitrag auf der Biennale in Venedig 1993 in Zusammenarbeit mit dem McLuhan Program in Culture and Technology der Universität von Toronto realisiert: Sie verwendete einen von Venedig aus fernsteuerbaren Roboter, der sich im Ausstellungsraum in Toronto befand. Die Besucher des „Aperto“ in Venedig konnten den Roboter in Toronto durch eine Telefontastatur steuern und das dortige LiveBild auf einem Monitor verfolgen, der mit der CC-Videokamera auf dem Top eines kleinen, umherwandernden Roboters in Toronto installiert war. Graham Smith fungierte als Initiator, Kurator und Organisator dieses Projektes, also als sein Autor, auch wenn er keinen „direkten“ künstlerischen Beitrag in einem darstellenden Sinne abgeliefert hat: Sein Konzept und seine Realisation beinhalteten die Einladung von zwölf Künstlern, welche die Aufgabe hatten, je ein ca. 2 Fuß hohes Modul/Modell als einzelnes Kunstwerk zu bauen, das durch den ferngesteuerten Roboter erkundet werden konnte. Der Roboter funktionierte so als ein materieller Avatar, Stellvertreter, durch den die entfernten Teilnehmer quasi zu Besuchern im realen Größenverhältnis werden konnten (vgl. Abb./DVD).

Die aufgebauten Szenen entsprachen einer Reihe aus Pappe und Sperrholz provisorisch zusammengebauter und einander abgrenzender Kisten. In jeder Kiste war ein Eingang, durch den die Roboter hindurch manövriert werden konnten, und jeder oben offene Kasten präsentierte dem sich auf Erkundungsfahrt befindenden Roboterauge einen vom jeweiligen Künstler inszenierten Innenraum. Das benutzte Material bestand aus Puppen, Pflanzenmaterial, Tapeten, Stofftieren, Zeitungspapier, Werbeanzeigen usw. Der Ausstellungsbesucher war also mit den Details einer Miniatur-Kulisse konfrontiert, die über das Kameraauge des Roboters zu scheinbar lebensgroßen Schreckensbildern heranwuchsen und ihm z. B. eine Welt apokalyptisch erscheinender Szenen (grausam entstellte Puppen, Stofftiergehege und irritierende Fotografien und Schriftzüge etc.) vorführten.⁸²⁸

Bei „Welcome to the Electric Skin“ (1995)⁸²⁹ handelte sich um eine zweite Version der Videoconferencing-Installation, die 1993 unter dem Titel „Toronto Cybercity“ ausgeführt wurde. Sie unterschied sich von ihrer Vorgängerin einerseits durch die Ausführungsorte und andererseits durch den Einsatz von zwei Robotern vor Ort in Toronto sowie dadurch, dass dieses Mal Graham Smith auch selbst einen Beitrag im Sinne eines Miniaturenvvironments leistete.

Das für den „Roboterblick“ konzipierte Environment mit dem Titel „Coup d'etat“ bestand aus zwei aneinander grenzenden, zur Ausstellungspassage offenen Kojen. Auf einer äußeren Wand stand die Aufschrift „The Truth is our Tool“, während auf der anderen der Satz „Their Wappon is this Information“ angebracht war. Aus der Perspektive des Roboters – also des sich in Montreal befindenden Zuschauers – konnte die ganze Botschaft nur einzeln gelesen werden, genau so wie der Titel der Arbeit, der auf der unterteilenden, in Form einer Werbefläche mit wechselnden Flächen gestalteten Wand ebenfalls zweiteilig angebracht war: Auf einer Seite stand das Wort „Coup“ (Putsch), und auf andere „d'etat“ (Staat), die nie zusammen wahrgenommen werden konnten, sondern nur konzeptionell, nachdem die so notwendig gewordene „Wanderung“ mit Hilfe des Roboters absolviert worden war. Den beiden Wörtern auf der Trennwand wurden etwas verfremdete, Werbetafeln ähnliche Fotos der Szenen der Kennedy-Ermordung (1963) und des kurz vorher geschehenen Bombenanschlags in Oklaho-

ma City (1995) unterlegt. Die beiden Roboter teilten sich die Aufgabe, die aktuellen Bilder vor Ort (Toronto) und die Bilder der Videokonferenz, so wie sie in Montreal zu sehen waren, auf zwei Monitore zu übertragen.

Auch dieses Projekt wurde am „Gastort“ – ähnlich wie zwei Jahre zuvor in Venedig, jetzt in Montreal – nach nur einem Tag abgebaut, diesmal aufgrund von aufgetretenen finanziellen Schwierigkeiten.⁸³⁰

Mit seiner CC-Telerobotik-Videoinstallation „Pandora's Box“ (2000)⁸³¹ trat Smith im Ausstellungszusammenhang sowohl als Kurator als auch als Autor des künstlerischen Gesamtkonzeptes, Ingenieur (der Bau des fernsteuerbaren Roboters) und Partizipant auf (vgl. „Welcome to the Electric Skin“, 1995): Ähnlich wie in „Displaced Perspectives“ von 1986 (vgl. das vorige Kapitel) wurde hier in beiden Ausstellungsorten je ein Roboter aufgebaut, so dass eine Zweiwegkommunikation bzw. gegenseitige Beeinflussung von Installationen vor Ort möglich wurde. Jeder Roboter zeigte auf dem dazugehörigen Monitor das Gesicht der Person, die ihn aktuell steuerte, und verfolgte ggf. die Aktionen und das „Gesicht“ des Roboters/Teilnehmers auf der anderen Seite der Kommunikationslinie/des geteilten virtuellen und zugleich realen Raumes.⁸³²

Graham Smith partizipierte im Rahmen seiner mannigfaltigen Aktivitäten auch an den Projekten der „Art & Robotics Group“ (vgl. Art & Robotics URL), einer an die Interaccess-Electronic Media Art Centre und -Galerie in Toronto angebotenen, losen Gruppe von Medienkünstlern, der auch die oben besprochenen Künstler wie David Rokeby, Willy LeMaitre, Doug Back und Norman White angehörten. Aus diesem Kreis können an dieser Stelle noch Tom Leonhardt, Steev Morgan und Nell Tenhaaf erwähnt werden.

Tom Leonhardt trug zur Formierung der inzwischen sehr aktiven und auch international anerkannten Medienkunstszene Torontos durch sein Engagement u. a. in Inter/Access Electronic Media Art Centre oder durch die Organisation der kanadischen Medienkunst-Ressource „ping.ca“ bei (vgl. Ping URL). Seine CC-Videoinstallation „ICUv2“ (Interactive Camera Unit) beschrieb Leonhardt als „voyeur, surveillance device, party mingler searching for gossip, and media spyder ready to pounce on its next event.“ Eine robotische MiniaturCC-Videokamera reagierte auf die Bewegungen der Besucher, „schaute sie an“ und nahm die dafür beste Position im Raum ein, wobei ihre „Sichtperspektive“ zeitgleich für den Betrachter einem Monitor zu entnehmen ist. Die dadurch entstehende „Einführung“ in den Roboter entspricht der von Leonhardt avisierten gegenwärtigen Suche nach den „Algorithmen der Humanität“ in einem permanenten „delirium of infinite possibilities“ (Leonhardt URL).

Auch Steev Morgan begann seine künstlerische Karriere bereits in den achtziger Jahren durch Arbeit im Video- und Performance-Bereich. Zusammen mit Tom Leonhardt realisierte Mor-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

gan die CC-Videoinstallation mit dem Namen „The Gathering Space“, in dem sie auch eine Aussage über das urbane Leben in Kanada abgegeben haben (Morgan/Leonhardt URL). Die Installation verwendete das „Very Nervous System“ von David Rokeby (vgl. das vorige Kapitel), um die Besucher vor Ort zu positionieren und auf einen digitalisierten Hintergrund mit den Stadtansichten von Toronto und seinen Menschen (freiwillige Künstler, die sich fotografieren ließen) zu projizieren. Diese virtuellen Personen folgten dem Besucher bei seiner Erkundung des Raumes.

Nell Tenhaaf untersucht neben den interaktiven Strategien unter Anwendung verschiedener Interfaces in der Arbeit „Neonudism“ die Frage des Voyeurismus im Internetkontext der CUCME-Kameratechnologie.⁸³³

Joseph O’Connell erschafft im Rahmen seiner „Creative Machines Inc.“ (vgl. O’Connell URL) der eigenen Darstellung nach vor allem „exhibits and art that encourage creativity“ – eine zunächst allgemeine Bezeichnung, die auf viele interaktive Kunstwerke zutreffen würde und dies auch für einige von O’Connells Werken tut, unabhängig davon, ob sie diesseits oder jenseits der Grenze zwischen „exhibits“ und „art“ anzusiedeln sind.⁸³⁴ Eine Vielzahl von ihnen sind für Wissenschaftsmuseen und Kindererlebnisparks entworfen und realisiert und teilen damit das Schicksal vieler Kunstwerke von international hoch geschätzten Medienkünstlern wie Toshio Iwai, Masaki Fujihata etc.

„Captain of Time“ ist eine durch ihre exponierten Bestandteile auf den ersten Blick erkennbare CC-Videoinstallation mit einer manuellen Kontroll- bzw. Erkundungsfunktion, einer schweren Disk, die von Besuchern gedreht werden kann, wodurch Videosignale – in Realzeit rechnerisch in eine „stop-motion animation“ umgewandelt – als Bilddaten „zurückgedreht“ oder auch in verschiedenen Geschwindigkeiten erkundet werden können.⁸³⁵

„Telepresence Arm“ (1998) bietet mit ihren „stereo eyepieces“ – zwei CC-Videokameras – eine ungewöhnliche „Telepresence“-Erfahrung der ständig wechselnden eigenen Perspektive, mit den Worten von O’Connell, „the feeling that your head is flying through space“. Der Besucher manipuliert den Arm mit dem parallelen Blick durch die Stereobrille, welche als Monitore der beiden daran angeschlossenen CC-Videokameras dient, die sich am Ende des „Telepresence Arm“ mit seinem Wirkungsradius von ca. 8 m befinden. Das „Exponat“ ist in seiner psychologischen und zum Teil ästhetischen Wirkung sowie technischen Ausstattung durchaus vergleichbar mit einigen Arbeiten von Kazuhiko Hachiya, Harco Haagsma und ihrem Vorgänger Alfons Schilling (1974), aber auch mit Hiroo Iwata, Natalie Jeremijenko, Ken Rinaldo sowie den Kanadiern Graham Smith oder auch Tom Leonhardt.

Interaktive Roboterinstallationen und Performances sowie „Technocabaret“-Vorführungen sind das Metier von Bill Vorn (geb. 1959), der auch mehrere Gemeinschaftsprojekte zusammen mit

Louis-Philippe Demers, kürzlich auch mit Simon Penny und anderen Medienkünstlern weltweit konzipierte und realisierte. Die Verhaltensmuster von verschiedenen „Roboterspezies“ (z. B. die Verfolgung des Besuchers) kamen in den Arbeiten des Künstlerpaars Vorn/Demers besonders eindrucksvoll zur Sprache (vgl. Vorn/Demers URLs).

Wie die meisten zuletzt erwähnten Künstler – Goldberg, Paulos und Smith vor allem – beschäftigt sich auch Joel Slayton sowohl mit der Robotik als auch im besonderen Maße mit den Telekommunikationstechnologien. In seinen künstlerischen Projekten zeigt sich ein besonderes Interesse an den Schnittstellen zwischen Kunst, Technologie und Theorie, die oft in Form von längerfristig angelegten Forschungsprojekten im Rahmen der Organisation „C5“ (vgl. C5 URL) konzipiert werden.

1992 realisierte Slayton auf dem Dach eines öffentlichen Parkhauses in San Jose in Kalifornien das Event „DoWhatDo“, eine Art „multimedia drive-in movie experience“ mit einem großen 3-D-Projektionsbildschirm, verbunden mit einem Computernetzwerk. Die CC-Video- und Realzeit-Computersequenzen ermöglichten mit Hilfe einer Mikrowellenverbindung die Kommunikation von direkt Beteiligten mit dem entfernten Auditorium. Slayton bezieht sich in der Beschreibung des Events auf die Theorien von Paul Pangaro und Gordon Pask, die sich u. a. mit Konversations- und Lernsystemen beschäftigen, die anhand von Verbindungen zwischen verschiedenen Orten entwickelt werden können. Die Integration von Ideen und den sich daraus entfaltenden Lernkapazitäten sowie der Produktivität, die den Hintergrund und die Zielsetzung des Projektes umschreiben, muss im Zusammenhang des zu der Zeit vor Ort stattfindenden Höhepunktes der Silicon-Valley-Romanze betrachtet werden:

“Designed as a celebration of cultural identity, DoWhatDo explores the edges of cross-culturalism characteristic of the diverse demographic population in Silicon Valley. The performance creates a world of illogical manifestations, where electronic forms of information challenge traditional perceptions of individual and ethnic identity. Silicon Valley’s romance with multiculturalism provides a springboard for an innovative conceptual, visual and musical experiment.” (Slayton 2002)

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Telepresent Surveillance“ (1997, mit Guy Marsden) beschreibt Slayton als „an evolving artwork/research project“, das die Erfahrung der „Telepräsenz“ im Sinne der Einnahme der Blickwinkel von ferngesteuerten Robotern durch die Teilnehmer ermöglichen soll. Die mit kleinen CCD-CC-Videokameras und Mikrowellensendern ausgestatteten Roboter übermitteln die von ihnen visuell erfassten Objekte und Räumlichkeiten und übermitteln diese sowohl auf die Monitoren als auch auf die Website (ebd.), die durch einen Server am CADRE Institute in San Jose, Kalifornien betrieben wird.

Ein Telekommunikationsprojekt („teleconferencing theatrical event“), konzipiert mit dem Ziel von „exploring the relationship of public art and perceptions of cultural identity“ realisierte Slayton bereits 1994 mit seiner CC-Videoinstallation „Conduits“, u. a. zum Anlass der ersten Demonstration der „C-Machine“, einer öffentlichen, als Sprachübersetzungsmaschine entworfenen Telekommunikationsskulptur. Auch die „Conduits“ zugrunde liegende Technologie basiert

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auf den oben erwähnten Theorien von Gordon Pask and Paul Pangaro und ermöglicht eine transmediale, „inspiring, humorous and insightful look at the roles of citizens, leaders and youth as they formulate controversy through message construction.“ (Slayton 2003)

Die Interpenetration von Theorieapplikationen und kreativer Recherche bestimmte auch das C5-Forschungsprojekt mit dem Titel „Radio Controlled Surveillance Probes (RCSP)“ (1998, vgl. Slayton URLc), in dem Slayton und seine Mitarbeiter versuchten, bestimmte Eigenschaften der Komplexitätstheorie auf die Generierung von Überwachungsdaten anzuwenden. Die möglichen Applikation des RCSP-Systems schließen der Aussage von Slayton: „military intelligence, strategic operations, data mining and environmental analysis“ ein. Durch die Daten- und Wahrscheinlichkeitsanalyse, Statistik, Entscheidungstheorie und -analyse sowie artifizielle Intelligenz sollten Modelle der heuristischen Datenerfassung in Wissensrepräsentationen (information mapping) überführt werden. Slayton:

“The geometry of behavior associated with the dynamics of chaos provides a framework from which specific RCSP maneuvers are developed. Attractor/repellor states and procedures assigned to each RCSP influence and are influenced by the hierarchical entailment structure, leading towards a non-predictive equilibrium.” (Slayton URLd)

Telekommunikation

Galloway/Rabinowitz, Lanier, S. S. Fisher, Courchesne, Sévigny, Matuck, Krotoszyński, Kac, Prado

Im vorigen Kapitel wurde ausführlicher über die Aktivitäten von Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz in den siebziger und achtziger Jahren berichtet. Mit ihrem „Electronic Café International“ (ECI) hat das Künstlerpaar im Laufe der neunziger Jahren einige Dutzend gemeinschaftlicher Projekte weltweit realisiert und durch praktische Lösungen unzähliger technologischer, konzeptueller und auch ästhetischer Fragen die ursprüngliche ECI-Initiative stets erweitert, ohne ihre Grundsätze (vgl. oben) zu verlassen. Der Internationalismus und eine globale Perspektive im Dienste des interkulturellen und kreativen Austausches des ECI-Projektes gingen Hand in Hand mit der Idee der „verteilten Autorenschaft“, die als einer der Hauptpfeiler der Telekommunikationskunst, einschließlich der „Telepräsenz“ und „TeleImmersion“, geltend gemacht werden können. Die ECI-Events mit den Verbindungen zwischen Santa Monica und Seoul (1990), Südafrika (1991), Kassel (1992), Jerusalem (1993), Kuba (1994), Tokio (1995), Toronto (1996) – um nur einen Bruchteil zu nennen – können hier nicht ausführlicher beschrieben werden. Für das Weiterstudium empfiehlt sich der Einstieg über die oben zitierte offizielle ECI-Website. Um den mittlerweile weit verbreiteten Missverständnissen hinsichtlich des künstlerischen und kulturkritischen Ansatzes von Galloway und Rabinowitz entgegenzuwirken, bedarf es an dieser Stelle jedoch eine Richtigstellung, die von den Künstlern selbst autorisiert ist und die sich vor allem auf ihr Selbstverständnis als „Avantpreneurs“⁸³⁶ und ihre Aufforderungen an die Kunsthistoriker und Künstler bezieht:

“ART demands a legacy:

Art historians who do not have a ‘living memory’ of the past do not know how prevalent ideas, aspirations, and the expectations were 30+ years ago. It’s not

the abundance of awareness of a networked world that is surprising – it's the lack of competent artistic practices in these areas. So few artists were able to see outside the box and out towards the implications of a multimedia telecollaborative world that it could be construed (in the service and preservation of the artist as visionary myth), that an artists 'incidental use' of, or their 'random collisions' with 'interactive' telecom seem as though it was 'visionary' from a revisionist, post-web point of view of art history. If one creates a legacy out of the past when there is not one, or rather a competent one that actually creatively re-contextualizes the technologies created by the 'technology creators', then it might not be a real history, but rather a romantic dream. Certainly not a critical history. It might only be a story about reaffirming the story and vitality of the pursuit of ART, while acknowledging the blindness of those responsible for its stewardship, and ignoring the lack of competence of artists given the scale, prominence, and implications commanded by these technologies in the world for the last 150 years. [...] What is missing is the cognitive power to discern the qualitative differences among these activities – a critical and yes, discriminating point of view to distinguish the effortless crap from the meaningful re-contextualizing inquiry in the social domain where the intrinsic qualities of all this stuff can be revealed to the uninformed – rather than to perpetuate the false assumption, that something so profound in its implications is no more than just another genera in a long line of genres belonging to the providence of the art world. That is so trivializing that the only appropriate response would be outrage. Art has become a wimp! Art as an institution and the artists it creates are totally dislocated to the point that as an activity is little more than an extension if the entertainment and leisure industries." (Galloway 2002)

Jaron Lanier (vgl. Lanier URLa) ist bekannt u. a. als einer der Namensgeber des Begriffes „Virtual Reality“ (1989) und insbesondere auch durch seine mannigfaltige Aktivität im Bereich der Entwicklung computerbasierter Netzwerke und Repräsentationsmodi im Bereich der Telekommunikation. Im Rahmen der „The National Tele-immersion Initiative“ (NTII, vgl. NTII URL) arbeitet Lanier seit 1997 an der Entwicklung von neuen Applikationen für Internet 2, ihrem ultimativen Anwendungsgebiet, das mit Unterstützung von über 200 Universitäten die avanciertesten telekommunikativen Standards einführen soll. Technisch gesehen bestehen die visuellen Interfaces der Tele-Immersionsexperimente aus CC-Videokameratakelungen, die es den geographisch voneinander getrennten Internetnutzern ermöglichen, nicht nur in Realzeit miteinander audiovisuell zu kommunizieren, sondern auch mit virtuellen 3-D-Modellen zu hantieren und verschiedene gemeinsame Operationen durchzuführen (Brown Univ. URL). Dieses rechnergestützte und netzwerkbasierte CC-Videosystem entstand nicht zuletzt im Sinne der Weiterentwicklung der üblichen Videokonferenzen, deren bildschirmbasierte, genuin zweidimensionale Natur wichtige Kommunikationsmerkmale wie den Augenkontakt nicht in befriedigender Weise übertragen konnten. In Laniers „Tele-Immersion“ ändert sich dagegen für den Benutzer die Ansicht des entfernten Environments in Übereinstimmung mit den Bewegungen seines Kopfes, was technisch auf die Installation einer „see of cameras“ (Lanier) – einige Dutzende von Videokameras – zurückzuführen ist. Dieses System befindet sich noch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

in Entwicklung, und es bedarf neben der „Verdichtung“ von visuellen und anderen Interfaces auch eine entsprechende Software- und Netzwerkunterstützung, um wirklich befriedigende Resultate, auch für künstlerische Zwecke, zustande bringen zu können.

Jaron Lanier realisierte auch künstlerische CC-Videoinstallationen, darunter „The Video Feedback Waterbed“ (1996, Lanier URLb).

Zu den überzeugten Fürsprechern der grenzenlosen Potenziale der VR gehört zweifellos Scott Fisher, der bereits in den siebziger Jahren am CAVS, M.I.T. in Cambridge an der Entwicklung des Aspen-Movie-Map-Projektes arbeitete (vgl. auch oben, M. Naimark), bevor er im Rahmen des NASA-Ames Research Center in Mountain View in Kalifornien am Virtual-Environment-Workstation-(VIEW)-Projekt zu arbeiten begann. Das in diesem Zusammenhang entwickelte stereoskopische Interface für die Tiefensicht, das aus zwei CCD-CC-Videokameras bestand (vgl. oben, A. Schilling 1973), und andere VR-Vorrichtungen zielten auf die Ermöglichung der „Telepräsenz“ hin, eines von Fisher erfundenen Begriffes, den in den neunziger Jahren u. a. Eduardo Kac (vgl. unten) für die Beschreibung einer Etappe seiner eigenen künstlerischen Laufbahn benutzte. Die gemeinschaftlichen telekommunikativen VR-Environments gehören dementsprechend zu den Schwerpunkten der Forschungsaktivität von Scott Fisher, der auch explizit Myron Krueger als eine der Einflussquellen seiner eigenen Tätigkeit genannt hat (Fisher 2001 [1989]). Auch Fisher realisierte gelegentlich rechnergestützte künstlerische Installationen, vor allem im Rahmen der „Telepresence Research“-Gruppe, die oben bereits im Kontext der Arbeit von Perry Hoberman erwähnt wurde (vgl. Telepresence URL).

An dieser Stelle kann die mittlerweile stark angewachsene Gemeinschaft von Medienkünstlern und -aktivisten, die sich hauptsächlich oder gelegentlich der telekommunikativen Mittel bedienen, nicht näher behandelt werden, insbesondere auch deshalb, weil die entsprechenden Projekte oft nur im Internetraum stattfinden und dieses Thema eine gesonderte Studie verdient. Die bislang erfolgten Ausstellungen und publizierten Schriften zur Netzkunst können als ein erster Einstieg genutzt werden, wobei dem Thema der „Telepräsenz“ und „Tele-Immersion“ und insbesondere der Fülle der Arbeiten, die auf CUCME-Kameras als Schnittstellenlösungen basieren, eine besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden soll, nicht zuletzt auch deshalb, um die Reichweite und Grenze der am Anfang dieses Buches vorgeschlagenen Definition der CC-Videoinstallation kritisch zu überprüfen. Einige solcher Arbeiten wurden oben bereits beschrieben, wenn es sich dabei um ausgeführte Installationen im realen Raum gehandelt hat, die auch, aber nicht nur das Internet als Basis für die entsprechende „point-to-point“ Kommunikation/Interaktion nutzten (vgl. den vorigen Abschnitt: Feingold, Wortzel, Goldberg, Smith, Slayton).

In Kanada, einer der „Wiegen“ der Telekommunikationskunst (B. Bartlett), fanden die diesbezüglichen CC-Videoinstallationen ein starkes Interesse in der Künstlergemeinschaft, und die lebendige Toronto-Szene (Rokeby, Smith u. a.) wurde ebenfalls oben in ihren Grundzügen vorgestellt.

Auch wenn die Verwendung von visuellen Interfaces nicht den Schwerpunkt in den Installationen von Luc Courchesne (geb. 1952) darstellt, kann hier seine telekommunikative CC-Videoinstallation „Rendez-vous sur les bancs publics“ von 1999 erwähnt werden (vgl. Abb. und Materialteil/DVD). Eine weitere öffentliche CC-Videoinstallation mit dem Titel „Station Mimétique“ realisierte der ebenso wie Courchesne in Montreal lebende Emmanuel Sévigny. Die Arbeit reflektiert die Mimetik als eines der grundlegenden Verhaltensmuster der Menschen in einem „narzisstischen“ urbanen Kontext (vgl. Abb./DVD).

In Lateinamerika setzten die Künstler der zweiten Generation zusammen mit ihren jüngeren Kollegen die in den achtziger Jahren eingeleitete Praxis der Telekommunikationskunst fort. Eduardo Kac bezeichnete zutreffend die brasilianischen Künstler als Angehörige eines „großen Volksstammes der elektronischen Nomaden“ (Kac 1996), und diese Erfahrung teilt er mit vielen bereits angesprochenen lateinamerikanischen „Medienkünstlern“. Seit den sechziger Jahren benutzten sie die „Umwege“ Nordamerikas und Westeuropas, um ihre Neugier und Experimentfreude zu stillen und weitere, nicht gekannte Horizonte in ihren Heimatländern zu erkunden. Beispiele wie Juan Downey aus Chile, Jaime Davidovich oder Marta Minujin aus Argentinien, Ana Mendieta aus Kuba, Rafael Franca, Mario Ramiro, Gilberto Prado oder Eduardo Kac aus Brasilien, aber auch René Coelho aus Uruguay und ihre zahlreichen weiteren Kollegen zeugen von einem enormen kreativen, intellektuellen und organisatorischen Potenzial der Künstler in Lateinamerika, das sich in der Regel unter großem Einsatz und unter Inkaufnahme persönlicher Opfer seinen Weg in eine künftige transkulturelle Kunstgeschichte ebnen muss.

Zu Beginn des vorigen Kapitels sprach ich den Umstand an, dass sich die Telekommunikationskunst historisch erwartungsgemäß ex-zentrisch entwickelte, mit besonderem Zuspruch von Künstlern in denjenigen Ländern, die sich jenseits von Zentren der kommerziellen, auch technologischen Hauptströmung befanden. Dies gilt für Brasilien wie für Kanada in Amerika oder Holland und Österreich in Europa.⁸³⁷

Telekommunikationskünstler und -theoretiker wie Fred Forest oder Roy Ascott stoßen seit den frühen siebziger Jahren in Brasilien und Lateinamerika immer wieder auf großes Interesse bei den dortigen Künstlern, Kuratoren und Institutionen mit ihrer Vision vom globalen Austausch von Informationen, Gütern und Menschen, der letztendlich zur erhofften Aufhebung von kulturellen, sozioökonomischen, technologischen und anderen Trennungen führen sollte.

Eduardo Kac versuchte wie Ascott und andere Vorläufer und Mitgestalter, die Telekommunikationskunst als Kulmination des „Immaterialisierungsprozesses“ der Kunst zu interpretieren, den Marcel Duchamp, Joseph Kosuth und die Konzeptualisten voranzutreiben vermochten (Kac 1992, S. 65). In der Dialektik von „Präsenz“ und „Absenz“ – die im klar definierten und zugleich sehr weiten Feld der CC-Videoinstallationen formaltechnisch als ihre *conditio sine*

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

qua non angesehen werden darf – sieht Kac zugleich die inhärente Eigenschaft der „Telekommunikationskunst“ und beschreibt sie als Zustand einer permanenten „Deplatzierung“ (ebd.) – ein topologischer Begriff, der offenbar sowohl technologische bzw. bildtechnische als auch kulturelle Konnotationen in sich birgt.

Artur Matuck, der sich bereits in den achtziger Jahren mit Telekommunikationsprojekten beschäftigte (vgl. „Intercities“, 1988) und 1983 auch eine aufwendige CC-Videoinstallation zur 17. Sao Paulo Biennale realisierte, initiierte im Laufe der neunziger Jahre ausgehend vom Studio for Creative Inquiry der School of Communications and Arts in Sao Paulo noch vor der Verbreitung des Internet eine Reihe von vernetzten Kunst-Events (vgl. Materialteil/DVD). Nur zwei davon können hier angesprochen werden. Während eines Fellowships am Studio for Creative Inquiry an der Carnegie Mellon University in Pittsburgh, USA entwarf und koordinierte Matuck in Zusammenarbeit mit der 21. Internationalen Biennale von Sao Paulo und anderen weltweiten Schauplätzen zwischen Juni 1991 und Februar 1992 das „Reflux Project – Worldwide Telecommunication Art Project“, das über Videofone, Fax, Telefon und E-Mail Beiträge von Künstlern aus mehreren Ländern über ein dezentralisiertes Kommunikationsnetz zirkulieren ließ. In seiner Projektbeschreibung mit dem Titel „The Reflux Project – event of a geotronic revolution“ von 1991 beschreibt Matuck sein gesetztes Ziel wie folgt:

“Network artists utilizing telecommunication media are redefining the frontiers of planet Earth. They are taking the initiative of using telemidia to establish connections between individuals beyond existing frontiers, transbordering institutionalized governments and state structures. They are challenging geographical, linguistic, political, and cultural limits, instituting new models for communication and interactivity between cultural agents, recreating history.”

Die verfolgte Intention war der Aufbau einer globalen Netzstruktur, die zu einer weltweiten Generierung dialogischer Kunstwerke und kulturellen Austausches verhelfen sollte. Das computergestützte Netzwerk war als ein alternatives Modell für grenzüberschreitende Kommunikation konzipiert, das eine dezentralisierte Struktur ohne Beaufsichtigungszentrum besitzen sollte. Es sollte aus einzelnen Knotenpunkten bestehen und als ein offenes System funktionieren, das die konzeptuellen, systemischen und thematischen Vorschläge von jedem der Knotenpunkte akzeptiert. Als solches sollte das „Reflux“-Netzwerk die Reflexion des „Flusses“ kollektiver symbolischer Produktion der Planetengemeinschaft gewährleisten können, welche in mehreren sukzessiven Phasen kanalisiert und strukturiert werden soll, um auch als ihr eigenes Korrektiv fungieren zu können.⁸³⁸ Spezielle Medien-Events unter Beteiligung des Publikums waren ebenfalls eingeplant. Im August 1991 bestand das „Reflux“-Netzwerk aus zwei Produktionszentren und 26 international verteilten Knotenpunkten. Der „Reflux“-Pavillon auf der Biennale von Sao Paulo und die Hewlett Gallery in Pittsburgh dienten als exponierte öffentliche Orte, zwischen denen mehrere Videokonferenzen abgehalten wurden.⁸³⁹

Eine der von Matuck selbst konzipierten Aktionen fand unter dem Namen „Messages From the Blemya“ statt. Sie thematisierte, wie es der brasilianische Künstler bereits in seinen

früheren Arbeiten, auch in der CC-Videoinstallation von 1983, getan hatte, eine transkulturelle Botschaft, vermittelt in Form von „außerirdischen“, mythischen Gestalten, die das „Andere“, vor allem im Sinne des Nichteuropäischen, verkörpern sollte:

“The Blemya became the symbol of the Reflux project, the embodiment of an Other, returning from the borders to the centre, to appeal for human recognition of differences, for real communication.” (Matuck, Projektbeschreibung)

Insbesondere die kurrente „Medienblemyatization“ stand im Fokus von Matucks Aufmerksamkeit. Mit dem Wort „Telesthesia“ beschrieb Matuck die Erfahrung, die aus dem Projekt hervorgegangen war:

“Unintentionally, refluxers have shared a message of belongingness, a message that technology transmits but only humans can properly detect. In the process, a concept had crystalized – telesthesia – synthesizing the wondrous sensation of planetary neural connection [...] For a brief moment in time people speaking through the language of art had their hearts and minds electronically connected. Refluxers are now telesthetically imprinted.” (ebd.)

Zusammen mit Otávio Donasci initiierte Artur Matuck „The Interpresence Project“, ein Forschungsprojekt für „teleactive human language“ mit dem Ziel, weltweite kulturelle Integration und Austausch zu fördern. Die „point-to-point“-CC-Videokommunikation gehörte nach wie vor zu den eingesetzten formaltechnischen Mitteln, und sie sollte sogar „an alternative format for global television between geographically distant human beings“ repräsentieren, dessen langfristiger sozialer Entwurf „the gradual creation of a worldwide network of terminals“ einschließt, „so that an autonomous community-operated interactive television system can be instituted.“ (Matuck, Beschreibung).

Die Tänzerin Lali Krotoszynski, deren gemeinschaftliche SSTV-Performances mit Mario Ramiro und Wilson Sukorski im vorigen Kapitel erwähnt wurde, arbeitete bereits seit 1985 zusammen mit dem Künstler, Theoretiker und Theaterregisseur Renato Cohen, mit dem sie im September 1997 eine weitere CC-Videoperformance, „Máquina Futurista“, realisierte, die im Rahmen der Inaugurationsveranstaltung „Global Bodies“ am ZKM in Karlsruhe in Deutschland stattgefunden hat. Inhaltlich angebunden an die russische futuristische und konstruktivistische Utopie, enthielt die Installation eine audiovisuelle mediale Unterstützung, die es möglich machte, eine „Teleperformance“ (Andrea Araujo, Lali Krotoszynski) mit Internetunterstützung zu realisieren. Renato Cohen partizipierte darüber hinaus u. a. im erwähnten, durch A. Matuck koordinierten „Interpresence Project“.

An dieser Stelle ist es nicht möglich, über mehrere wichtige Aspekte und Konnotationen der kreativen telekommunikativen Arbeit von lateinamerikanischen Künstlern zu berichten und

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

zu diskutieren. Die ehrgeizigen Ziele, begleitet in der Regel durch die hohen in die Telekommunikationsprojekte gesetzten Erwartungen können praktisch lückenlos bis in die Gegenwart verfolgt werden. Yara Rondon Guasque Araujo beschreibt so in einer, bei A. Matuck gefertigten Dissertation den „Tele-Event-Denken/Gedanke“, wie er sich durch die zahlreichen Videokonferenzen und „Telepräsenz“-Arbeiten (nicht nur) in Brasilien entwickelt hat (vgl. Resümee unter YRGA URL). Auch hier bleibt die Nähe des praktischen und theoretischen Einsatzes, wie sie bei Kac, Matuck, Cohen u. v. a. festgestellt werden konnte, bestehen. Ein gutes Beispiel ist auch das 1999 durch A. Matuck initiierte Projekt „Perforum“, das hier auch leider nicht ausführlicher behandelt werden kann (vgl. Perforum URL).

Marcello Dantas, Autor zahlreicher Großinstallationsprojekte mit historischer und ortsspezifischer Thematik, koordinierte von Rio de Janeiro aus das von Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz initiierte Telekommunikations-Event „Café Eletrônico“ (Electronic Café, vgl. oben), das in dieser Version die Knotenpunkte Rio de Janeiro, New York, Tokio, Paris und Vancouver verband.

Eduardo Kac, dessen frühe Telekommunikationsprojekte, -gemeinschaftsarbeiten und -beteiligungen im vorigen Kapitel vorgestellt wurden, leistete im Laufe der neunziger Jahre einen bedeutenden internationalen Beitrag in der Erkundung von neuen, nicht nur durch elektronische Medien unterstützten Kunstformen. Sein seit 1989 fortdauerndes „Ornitorrinco-Projekt“ zählt Kac selbst im Unterschied zu seinen Telekommunikationsarbeiten zu den „Telepresence“-Werken, und es wurde bisher in mehreren unterschiedlichen Varianten ausgeführt. Die physikalische Grundlage für „Ornitorrinco“ wurde 1989 zusammen mit Ed Bennett konzipiert und entwickelt. Die telerobotische Station mit bescheidenen Maßen (ca. 60 cm² mit 40 cm Höhe plus Antenne) konnte aus der Ferne mit Hilfe einer Telefonverbindung und DTMF-Signalen für Realzeit-Bewegungskontrolle kontrolliert werden. 1990 wurde „Ornitorrinco“ mit dem Untertitel „Experience I“ zum ersten Mal in der Electronics and Kinetics Area des School of The Art Institute of Chicago präsentiert; E. Kac kontrollierte es von Rio de Janeiro aus.⁸⁴⁰ Die zweite „Ornitorrinco“-Vorführung mit der Bezeichnung „Ornitorrinco in Copacabana“ (1991/92) schloss das Element der visuellen Rückkopplung mit ein: Während „Ornitorrinco“ in der Electronics and Kinetics Area des School of The Art Institute of Chicago installiert wurde, hatten Interessierte die Möglichkeit, von einem etwa vier Kilometer entfernten Ort aus (McCormic Place, Ort der Siggraph-Konferenz) mit Hilfe von Telefonaustattung und Videofon (in Schwarzweiß) mit „Ornitorrinco“ in Verbindung zu treten und die Resultate der kinetischen Beeinflussung gleichzeitig auch visuell zu verfolgen (Kac 1992). Da die Kamera ein Bestandteil von „Ornitorrinco“ war, hatten die Teilnehmer am McCormic Place die Gelegenheit, dadurch den Raum im Art Institute aus der Perspektive von „Ornitorrinco“ zu erkunden. Im „Ornitorrinco“-Environment waren u. a. Spiegel und eine Bowling-Kugel vorhanden, damit weitere Perspektiven erschlossen, aber auch die Bewegung von externen Objekten ermöglicht werden konnte. Eine kontinuierliche Diashow zum Thema Evolution lief ebenfalls im „Ornitorrinco“-Raum.

Diese Art von telerobotischer „Immersion“ bzw. die Möglichkeit der Einnahme und Beeinflussung der Perspektive eines entfernten Roboters wurde bereits in Bezug auf die Arbeit von Graham Smith aus Toronto beschrieben (vgl. oben). Bei „Ornitorrinco on the Moon“

(1993) wurde „Ornitorrinco“ in der Electronics and Kinetics Area des School of The Art Institute of Chicago installiert, während die Teilnehmer in Österreich die Gelegenheit hatten, durch Benutzung von Telefon- und Videofonlinie die Bewegungskontrolle über „Ornitorrinco“, einschließlich der Möglichkeit der visuellen und auditiven⁸⁴¹ Rückkopplung, zu übernehmen.

In einer weiteren Variante namens „Ornitorrinco in Eden“ (1994)⁸⁴² wurde „Ornitorrinco“ im Art and Technology Department, The School of The Art Institute of Chicago, postiert und zum erstenmal mit zwei unterschiedlichen Orten verbunden. Hier gab es erstmals die Möglichkeit, über eine Internetverbindung, also theoretisch von überall her, ebenfalls mit „Ornitorrinco“ in Verbindung zu treten. Eine telefonische Dreiwegkonferenz und Videotelefone verbanden die drei Ausführungsorte, während die Online-Teilnehmer (vor allem aus Europa und mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von nur 6 bzw. 14 kpbs) die Gelegenheit hatten, die aktuelle Umgebung von „Ornitorrinco“ mit ihren eigenen „Augen“ zu erkunden (Kac 1996). Es war der Zeitpunkt, von dem an sich das Internet weltweit mit zunehmender Geschwindigkeit auch unter den Normalverbrauchern auszubreiten begann und es nur noch die Frage der Zeit war, bevor die von den Künstlern bis dato demonstrierten *allgemeinen* Potenziale der visuellen Telekommunikation zum „Allgemeingut“, natürlich zunächst in den westlichen Industrieländern, werden sollten. Auffallend dabei ist die Parallele zu der inzwischen fast ein Vierteljahrhundert zurückliegenden Entwicklung, die mit der Markteinführung der portablen Videoausrüstung begonnen hatte, welche die Künstler ebenfalls zunächst nur für die Erkundung und Demonstration von *allgemeinen* Wirkungsfähigkeiten (das CC-Videoverhältnis im Sinne von realzeitlicher Selbstabbildung, Feedback-Möglichkeiten und auch bescheidenere Telekommunikationsexperimente), danach aber auch spezieller Anwendungen zu nutzen wussten.

Einen (aus heutiger Perspektive) logischen Schritt tat Eduardo Kac mit seiner CC-Videoausrüstung „The Telepresence Garment“ von 1995, welche die tragbare Computerausrüstung und drahtlose Netzverbindung im Sinne von „mediascape as an expanded cloth“ (Kac URL) darstellen sollte. Das „Garment“ (Kleidungsstück), ausgestattet mit einer CC-Videokamera (für das linke Auge) und Netzverbindung konnte vom Beteiligten vor Ort getragen werden, der jetzt die Rolle von „Ornitorrinco“ praktisch annehmen und die Rolle des Roboters, vor allem auch seine Beschränkungen, am eigenen Leib spüren konnte: Nicht in der Lage, ihre eigene Vision zu kontrollieren, und entscheidend in der Bewegungsfreiheit und sogar in der Atmung behindert, fühlt und reflektiert die das „Garment“ tragende Person die Gefahren, die hinter der zunehmenden Synergie der neuen Technologien und des menschlichen Körpers lauern. Kac:

“The emerging field of wearable computing suggests that the very meaning of clothing is changing in the mediascape. Instead of adorning or expanding the body, however, the Telepresence Garment secludes it from the environment, suggesting some of the most serious consequences of technology’s migration to the body. Body sensations are heightened once the wearer removes the Garment. This prêt-à-porter foregrounds the other meanings of the verb ‘to wear’: To damage, diminish, erode, or consume by long or hard use; to fatigue, weary, or exhaust.”
(Kac URL)

Auffallend an der zitierten Aussage sind der Ernst und das Misstrauen, die der brasilianische Künstler der gegenwärtigen kommerziellen tragbaren Hardware und der dazugehörigen Software entgegen bringt, dem grundsätzlich optimistischen Zugang eines Steve Mann (vgl.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

oben) scheinbar diametral entgegengesetzt, wenn auch die Arbeit des Letzteren nach wie vor durch die kritische Auseinandersetzung mit bestimmten Anwendungen (Werbung, Kommerz) geprägt ist.

Öffentlich präsentiert wurde „The Telepresence Garment“ im Oktober 1996 im Rahmen der CC-Videoinstallation „Ornitorrinco in the Sahara“, die in Zusammenarbeit mit Ed Bennett auf der vierten Saint Petersburg Biennale in Russland ausgestellt wurde. Diese Variante von „Ornitorrinco“ verwendete zwei Telefonlinien: Die eine verband das Museum der Geschichte St. Petersburgs mit dem Art and Technology Department am The School of The Art Institute of Chicago (SAIC), wo auch „Ornitorrinco“ aufgestellt war; die zweite verband am 05.10.1996 SAIC mit der Aldo Castillo Gallery in Chicago. Während die Teilnehmer in St. Petersburg die Perspektive von „Ornitorrinco“ in Chicago erkunden konnten, konnten sich die Besucher der Kunstgalerie in die Perspektive und das Empfinden des „Telepresence Garment“-Trägers in SAIC versetzen.

Die CC-Videoinstallation „Rara Avis“ (1996) beinhaltete sowohl CC- als auch internetbasierte Partizipationsmöglichkeiten, und sie versuchte einen weiteren Aspekt des Internet-Booms kritisch zu hinterfragen und zu exemplifizieren.

Die lokalen Besucher/Teilnehmer sahen sich im Ausstellungsraum einem großen Vogelhaus gegenüber, das mit 30 kleinen, gräulichen Zebrafinken und einem großen, bunten Ara gefüllt war, der als einziger nicht herumflog, sondern unbeweglich blieb; nur sein Kopf bewegte sich hin und wieder. Hinter diesem Ara namens „Macowl“⁸⁴³ verbarg sich ein Teleroboter mit zwei CCD-Videokameras, die im Kopf versteckt waren und deren Objektive die Stelle der beiden Augen einnahmen. Die beiden CC-Videokameras waren mit zwei LCD-Farbvideobildschirmen verbunden, die sich in „CyberMaxx“⁸⁴⁴-HMD befanden. Nachdem er das HMD aufgesetzt hatte, sah der Teilnehmer nur noch aus der stereoskopischen Perspektive des Vogels im Vogelhaus; der telerobotische Vogel wiederholte dabei die Kopfbewegungen des Besuchers.

Der Internet-Aspekt dieser Installation beinhaltete einige wichtige Komponenten, die nur für die Onlinenutzer konzipiert und mit einem buchstäblich anschaulichen kritischen Element versehen war: Während eine Kamera die in Graustufen digitalisierten Bilder mit Hilfe des kostenlosen „Cu-SeeMe“-Programms den Internetnutzern zur Verfügung stellte, transportierte die andere Kamera nur die Farbbilder, ermöglicht durch „Mbone“, ein kostenpflichtiges Programm. Während die schwarzweißen Bilder automatisch auf die Rara Avis Website hochgeladen und von der Mehrzahl der Benutzer auch gesehen wurden, wurden die Farbbilder zur Mbone-Zone (eine Videokonferenzzone im Internet) umgeleitet, die eher als elitär gilt und von viel weniger Personen benutzt wird. Die Bildqualität und Übertragungsgeschwindigkeit hingen von der jeweiligen Software, Hardware und der Bandbreite ab, die praktisch nie gleich blieben und so die soziale Kluft zwischen den Teilnehmern reflektierten.⁸⁴⁵

“The topology of Rara Avis was carefully designed to expose the social gap implied in technological development.” (Kac URL)

Eduardo Kac beschrieb sein künstlerisches Hauptanliegen als Fokussierung auf den Abgrund zwischen der optischen Wahrnehmung und dem Glauben an Erkenntnis:

“A key issue I have been exploring in my work as a whole is the chasm between opticality and cognizance, i. e., the oscillation between the immediate perceptu-

al field, dominated by the surrounding environment, and what is not physically present but nonetheless still directly affects us in many ways.” (ebd.)

Die CC-Videoinstallation „Ornitorrinco, the Webot, travels around the world in eighty nanoseconds going from Turkey to Peru and back“ (1996) demonstrierte dieses Anliegen des Künstlers wie kaum ein anderes eigenes Werk, dazu auch noch in unterhaltsamer Weise: Diese Arbeit wurde für die durch Päivi Talasmaa, Erkki Huhtamo und Perttu Rastas kuratierte Ausstellung „Metamachines: Where is the Body?“ realisiert. Kac nahm zunächst einige technische Änderungen am „Ornitorrinco“ vor, insbesondere an den Komponenten des „Uirapuru“-Robots, der sich zu der Zeit noch in der Entwicklungsphase befand: Eine neue Videokamera, eine nach Maß angefertigte Schaltkreiskarte und ein neuer Chip waren die Neuheiten, die neue Verhaltensweisen des Roboters ermöglichten. Die Installation erstreckte sich über zwei Räume im Erdgeschoss und im Untergeschoss, in dem sich „Ornitorrinco“ zusammen mit Truthähnen in seinem Nest befand. Die Besucher hatten die Gelegenheit, das Geschehen im Nest vom Erdgeschoss aus auf einer Projektionswand zu verfolgen und durch das Betätigen von Tasten den „Ornitorrinco“ im Kellerraum zu navigieren. Da alles nachvollziehbar in Realzeit geschah – der Teleroboter, ausgestattet mit einer CC-Videokamera, die mit dem Projektor im Erdgeschoss verbunden war – und da die Projektionsfläche mit einer Internet-Oberfläche (Netscape Surfprogramm) versehen war, erstand für das Publikum der Eindruck, dass es sich hierbei um eine Internet-Verbindung handelte, was natürlich nur eine Täuschung war; ein derartiges LiveVideo-Feedback (30 fps) in Farbe über das Internet war angesichts der vorhandenen Bandbreiten damals noch unmöglich. Kac:

“Critically examining the blind trust and the expectations we project over information networks, this piece appeared straightforward but nothing really was as it seemed ... The topology of this work was intentionally conceived to reveal that communications media alienate us from our very own utterances and actions” (Kac 2002).

Gleichzeitig wurden die Videobilder von den Aktivitäten der Ausstellungsbesucher auf eine Webseite übertragen und kontinuierlich hochgeladen, zu der nur die Anwender außerhalb der Galerie Zugang hatten; die Ausstellungsbesucher wurden über dieses installierte Internet-Überwachungssystem nicht unterrichtet. Im Untergeschoss fanden die Besucher eine psychologisch vollkommen diverse Situation vor: Dort befanden sie sich hinter einer vier Fuß hohen Glaswand, die sowohl ihrem subjektiven Gefühl als auch ihrer objektiven Rolle in der aktiven Partizipation und Kontrolle über das Geschehen deutliche Grenzen setzte. Beobachtet – von den Tieren, dem „Ornitorrinco“, den anderen Ausstellungsbesuchern und von den Internetbenutzern weltweit – und eingeschränkt – der Kellerraum war durch Maschennetze bedeckt – waren die dort Anwesenden zusätzlich mit spöttischen Kommentaren zur damals populären Metapher des Internet als „Informationsautobahn“ in Form von Verkehrsschildern ähnelnden Graffitis, bei denen z. B. die Richtungspfeile „Turn Left“ und „This Way“ in eine Ecke wiesen, oder der Aufschrift „Wrong Way“ konfrontiert, die von nach rechts und links zeigenden Richtungspfeilen flankiert war.

Mit der CC-Videoinstallation und -Webarbeit „Uirapuru: Televirtual Eye above the Amazon“ (1999) vertiefte Kac seinen Bezug zu ökologischen Fragen, verbunden mit seiner eigenen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Herkunft und vor allem mit einer weit greifenden Metapher über den „Informationsregen(-wald)“, der von Menschen kreiert und beeinflusst werden kann (vgl. Materialteil/DVD).⁸⁴⁶

Zum Abschluss dieses Überblicks über einen Teil des umfangreichen Werkes von Eduardo Kac sei noch die CC-Videoinstallation „Genesis“ (1999) erwähnt, ein Projekt, das zu der Gruppe von Arbeiten gehört, welche von ihrem Autor als „Transgenic Art“ bezeichnet wird. Sie untersucht die Möglichkeiten der Genmanipulation für künstlerische Zwecke und wurde bisher vor allem durch die GFP-Projekte (GFP = green fluorescent protein) bekannt: „GFP Bunny“, „The Eight Day“ und „GFP-K9“ sind Arbeiten mit lebendigen Tieren, deren DNA-Bild durch das Hinzufügen von GFP-Protein verändert wird, so dass sie – unter ultraviolettem Licht gesehen – als fluoreszent-grün erscheinen. Im Unterschied zu den genannten Projekten beschäftigt sich „Genesis“ zwar mit dem Leben – in diesem Fall Bakterien –, doch die Arbeit bedient sich einer eindeutigen jüdisch/christlichen Metaphorik, ist dadurch inspiriert und wird durch ein mehrfaches – auch „realzeitliches“ – Transponieren der „Botschaft“ in andere Codes kommentiert bzw. in Frage gestellt. Mit Kac' eigenen Worten,

“Genesis is a transgenic artwork that explores the intricate relationship between biology, belief systems, information technology, dialogical interaction, ethics, and the Internet.” (Kac URL)

Der Ausgangspunkt der Arbeit ist das so genannte „Künstlergen“; es wurde durch die Übertragung eines Satzes aus dem Buch Genesis des Alten Testaments in den Morse-Code und seine anschließende Konvertierung in die DNA-Basispaare auf der Basis eines vom Künstler erarbeiteten Schlüssels. Der Textabschnitt lautet:

„Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth.“ Dieser Satz wurde deshalb gewählt, weil er in besonderem Maße die aus Sicht des Künstlers zweifelhafte Idee der göttlich legitimierten Überlegenheit des Menschen über die Natur zum Ausdruck bringt (ebd.). Das „Künstlergen“ wurde mit den Bakterien vereinigt und so im abgedunkelten Ausstellungsraum auf der „Petrischale“ auf einem Podest aufgestellt; eine flexible CC-Mikrovideokamera, eine UV-Lichtbox und ein Mikroskopbeleuchter erhellten die Szene bzw. nahmen das Bild der Bakterien auf, das gleichzeitig auf eine Wand projiziert wurde. Im Raum waren noch zwei Computerserver eingesetzt, die einerseits für die DNA-Musiksynthese (auch zu hören unter Kac URL) und andererseits für die audiovisuelle Übertragung ins Internet zuständig waren; die Internetnutzer hatten die Möglichkeit, das UV-Licht einzuschalten und so den Prozess der Bakterienteilung und ihre biologische Mutation zu beeinflussen: Dadurch wurde auch der biblische Satz – projiziert an der zweiten Wand vor Ort in Form von mutierten „Künstlergen“/„Genesisgenen“ – verändert und konnte ins Englische rückübersetzt werden, mit der Folge, dass der ursprüngliche Text von seinem Sinn „befreit“ wurde.⁸⁴⁷

“The ability to change the sentence is a symbolic gesture: it means that we do not accept its meaning in the form we inherited it, and that new meanings emerge as we seek to change it.” (Kac URL)

Die von Eduardo Kac offen betriebene und für viele Kritiker ethisch verwerfliche Genmanipulation an lebenden Organismen, darunter auch Säugetiere, für künstlerische Zwecke ist

nach wie vor der Hauptgrund für viele Missverständnisse in der Medienkunstwelt und darüber hinaus. Die eigentliche Zielscheibe des Künstlers sind in diesem Kontext allerdings nicht die Biotechnologie und die damit verbundenen konkreten ethischen Fragen, nicht die Frage der Genmanipulation im Sinne ihrer Bejahung oder Verneinung, sondern die zu entwickelnden Strategien in einer Umgebung, in der die Genmanipulation mittlerweile längst eine Tatsache geworden ist. In dieser Situation, in der das Leben nicht metaphorisch, sondern faktisch ein „Medienspezifikum“ geworden ist, sind die Fragen des Umgangs mit den Bedingungen seines Entstehens und mit den sozioökonomischen, politischen und anderen Folgen um so brisanter.

Die Skepsis, die Kac dem genetischen Dogma des „entschlüsselten Lebens“ entgegen bringt, verwandelt der Künstler in eine scheinbar affirmative Strategie, auf deren Basis immer noch und eindeutiger als je zuvor eine Unterscheidung zwischen Metapher und Faktum gerechtfertigt zu sein scheint, wie es in „Genesis“, dem ersten „transgenen“ Kunstwerk, gezeigt wurde. Die kulturellen Implikationen und der Appell, der sich dahinter verbirgt und nur gelegentlich explizit auf der Oberfläche erscheint, verdienen eine genauere Analyse.

Viele weitere brasilianische Künstler arbeiten nach wie vor praktisch wie theoretisch mit den Telekommunikationstechnologien und beziehen in diesem Prozess auch visuelle Interfaces wie die CUCME-Kameras mit ein. Dies gilt insbesondere auch für Gilberto Prado, der hier nicht gesondert behandelt, sondern mit einigen anderen KünstlerkollegInnen im folgenden Abschnitt angesprochen werden soll.

Lateinamerika zwischen Low- und Hightech:

Subjekt/Objekt-Verhältnis und Wirklichkeitskonstruktionen

Domingues, Medeiros, Fragoso, Fraga, G. Prado, R. Cantoni, B. de Carvalho, Rodriguez, Bryce, Esquivel, Aguaitones/von Berner

Mit A. Matuck, L. Krotoszynski und E. Kac sind drei sehr unterschiedliche brasilianische Künstler angesprochenen worden, die sich intensiv mit Telekommunikation und „Telepräsenz“ beschäftigen und die mit ihrer Arbeit sowohl thematisch als auch arbeitstechnisch die geographischen und kulturellen Grenzen als Teil ihrer künstlerischen Strategie stets bewusst überschreiten, zum Teil auch auf Dauer außerhalb Brasiliens leben (Kac).

In den neunziger Jahren setzte sich im größten südamerikanischen Land die bereits in den achtziger Jahren initiierte, zum Teil explosionsartige Medienkunstentwicklung fort, und die CC-Videoinstallationen können auch in dieser Hinsicht als exemplarische Fallbeispiele betrachtet werden. Die in diesem Zusammenhang nur schwer voneinander zu trennenden Problemkomplexe des in Bewegung gesetzten Subjekt/Objekt-Verhältnisses und der diesbezüglichen medial-realen „Wirklichkeitskonstruktionen“ gehören neben der schon traditionell starken Telekommunikationskunstszene zu den wichtigen Pfeilern der brasilianischen und südamerikanischen Medienkunst der neunziger Jahre.

Diana Domingues ist eine enthusiastische Fürsprecherin der „instrumentellen Poetik“ (vgl. Ascott 2001) im Sinne einer Synthese neuester Technologien und ältester (nicht nur) brasilianischer, vor allem schamanistischer Traditionen. Trance und Rausch sind die Stichworte, die

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

am besten die Erfahrung beschreiben, in welche Domingues den Kunst Erfahrenden mit Hilfe digitaler Technologien, gekoppelt mit den ungewöhnlichen, oft aus der Medizinpraxis entliehenen Interfaces, versetzen möchte. Roy Ascott bezeichnete diesen Standpunkt der Überschneidung von Kunst und Erkenntnis, der „objektiven“ Wissenschaft und „subjektiven“ Erfahrung, als charakteristisch für die „neue Sensibilität in der Digitalkunst“ und zog eine zutreffende Parallele zur kurzweiligen, aber intensiven Immersionserfahrung, wie sie aus der Stammeswelt bekannt ist.

Diana Domingues, bekannt auch als Organisatorin Verfasserin von Kunst-Events, -Symposien und Herausgeberin von Publikationen über die interaktive, rechnerbasierte Kunst, ist mit den Worten Ascotts „an important cultural ambassador for the South American spirit which carries a vigorous charge of constructive optimism for the future of art and technology in the context of vision and values.“ (ebd., 2001). Im Rahmen des Forschungsprojektes „New Technologies in Visual Arts: Electronic Image in an Interlanguage Transit“ der Universidade de Caixas do Sul (UCS) erarbeitete Domingues eine aus vier Installationen bestehende Arbeit mit dem Namen „Trans-E“, die in der Ausstellung „Trans-E – O Corpo e as Tecnologias“ erstmals vorgestellt wurde. Die Gesamtarbeit verbindet den modernistischen, autobiographischen Darstellungsrahmen mit einer äußerst hybriden Präsentationsform, in der die verschiedenen Visualisierungstechnologien gemeinsam mit den symbolisch und material/formaltechnisch aufgeladenen Immersionspassagen eine intime und zugleich geteilte Erfahrung für das Publikum ermöglichen sollen. Das permanente transitorische Erlebnis kann als der „Verbindungsschlüssel“ für alle vier Installationen genommen werden, von denen eine auch visuelle Interfaces benutzt, also als CC-Videoinstallation zu definieren ist.

„Bio-Biblion“ (1994) stellt das erste Environment dar: Im Ausstellungsraum ist ein Wandbord mit drei aufgestellten Fernsehgeräten angebracht, die vorproduzierte Videobilder zeigen.⁸⁴⁸ Zwischen den Monitoren befinden sich mehrere medizinische Bücher sowie diverse persönliche Gegenstände (vergilbte Bücher, zerknülltes Papier, ein Schmetterling, ein altes Fotomedaillon usw.). Auf der Mittelachse des Raumes steht ein Postament mit einem Mini-Sockel und einer darauf gestellten, mit Blut gefüllten Emaille-Schüssel. Vor dem Sockel ist ein Diaprojektor postiert und auf die Rückwand gerichtet. Er projiziert ein Bild an die Wand – eine Fotografie des Vaters der Künstlerin. Im Raum befindet sich ein Infrarot-Sensor, der die Körperwärme der sich bewegenden Besucher erfasst, und die Sensorsignale beeinflussen die Bewegung der Flüssigkeit in der Schüssel.

„Trans-E – A-Fetus“, 1994/96 (Teil 2) ist eine CC-Videoinstallation: Zweimal vier gläserne beleuchtete Schaukästen von je etwa 2,50 m Höhe und 3,50 m Breite sind einander gegenüber so aufgestellt, dass sie einen etwa 2 m breiten Korridor bilden. Die Schaukästen oder -wände zeigen Computertomographien des menschlichen Körpers. Am Eingang des Korridors befindet sich ein Fernsehgerät, auf dem vorproduzierte Videobilder zu sehen sind. Sie zeigen Ultraschallaufnahmen eines sechs Monate alten Fötus im Mutterleib. Der Korridor wird von einer CC-Videokamera erfasst, die mit einem an seinem Ende postierten Fernseher verbunden ist. Die beleuchteten Schaukästen und die Monitore bilden die einzigen Lichtquellen im Raum. Die Besucher sehen beim Betreten zunächst die Ultraschallbilder auf dem Monitor und können dann den Gang mit den Ultraschallbildern durchschreiten, wobei sie von der Kamera erfasst werden. Am Ende des Ganges sehen sie – die mediale Gebärmutter passierend – ihr eigenes Bild auf dem zweiten Bildschirm.

Die als „Trans-E – A Ceia“ (The Supper) bezeichnete vierte Installation beherbergt in einem künstlich erleuchteten Ausstellungsraum zwei rostige, auf der Querachse des Raumes stehende Eisentonnen. Auf beiden Seiten dieser den Raum teilenden Achse liegen je sechs Lammfelle auf dem Boden verteilt. In jeder Tonne befindet sich ein Fernsehgerät mit dem Bildschirm nach oben. In die Mitte des Tonnendeckels ist jeweils ein Loch geschnitten, durch das ein Ausschnitt des Bildschirms sichtbar ist. Die Deckel sind zusätzlich mit runden Glasplatten abgedeckt. Ein Glasrohr ist an der Decke aufgehängt und verläuft in etwa drei Metern Höhe mit einem kaum merklichen Gefälle von einem Fass zum anderen. Am linken Ende, über dem weißen Fass, läuft eine rote Flüssigkeit aus einem Behälter in das Rohr. Am anderen Ende befindet sich ein Ventil, aus dem die Flüssigkeit auf den Glasdeckel des roten Fasses tropft. Die Bildschirme zeigen vorproduzierte Videobilder. Es handelt sich um Videolaparoskopien (Videobauchhöhlenansichten) von Eingeweiden lebender menschlicher Körper. Ein Infrarot-Sensor erfasst den Raum und die Bewegungen der Besucher darin. Seine Signale beeinflussen das Tropfen der roten Flüssigkeit. Das medientechnische Eindringen in den menschlichen Körper durch die Videolaparoskopien⁸⁴⁹ und die gleichzeitige Übermittlung seines Inneren im Sinne von Körperflüssigkeiten nach außen symbolisieren stellvertretend für das Gesamtprojekt einen vollendeten technobiologischen „Closed Circuit“.

Während die CC-Videoinstallation „Trans-E – Enigmas in Stone“⁸⁵⁰ die vorproduzierten Bilder mit Echtzeit-Videobildern verband, fasste Domingues unter dem Titel „Ins(h)nak(r)es“ drei Arbeiten zusammen, zwei interaktive Installationen und eine Teleperformance.

Wenn man eine Parallele zur künstlerischen und theoretischen Haltung von Diana Domingues im Bereich der neueren Medienphilosophien und Kunsttheorien suchen möchte, dann würde man am ehesten in der Philosophie von Norbert Bolz und Edmond Couchot fündig: Die hervorgehobene Rolle der Trance als ein Weg zu neuer ästhetischer und ganzheitlicher Sensibilität ist in beiden Fällen entscheidend. Die erwünschte Rückkoppelung von „analogen“, „etn(olog)ischen“ Wurzeln mit „digitalen“ Horizonten in Bezug auf die Arbeit von Domingues beschrieb Edmond Couchot in seinem Text „Between Trance and Algorythm“. Domingues ihrerseits hatte sich in ihrem eigenen Text „Interactive Art, The Coupled Body and the Post-Biological Feeling“ stark auch auf die früheren Texte und Bücher Couchots bezogen (vgl. Domingues URL).

Im Bereich der rechnergestützten und internetbasierten gemeinschaftlichen Projekte, die z. T. ebenfalls im Umfeld des „digitalen Schamanismus“ kursieren, können die brasilianischen Künstlerinnen Bia Medeiros, Maria Luiza Fragoso und Tania Fraga erwähnt werden. Individuell, in Gemeinschaftsprojekten und auch mit der Gruppe „Corpos Informáticos“ (mit Bia Medeiros, Carla Rocha, Cila MacDowell, Cyntia Carla, Maria Luiza Fragoso, Robiara Becker, Viviane Gomes de Barros, Tania Fraga) realisierten sie u. a. mehrere „Telepresence“-Performances (vgl. Fragoso, Fraga und Corpos Informaticos URLs).

Gilberto Prado studierte zunächst Mitte der achtziger Jahre plastische Künste und Inge-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

neurwesen am Instituto de Artes an der Universidade Estadual de Campinas in Sao Paulo, wonach er nach Frankreich zog und dort 1994 an der Universität I, Sorbonne, in Paris in Kunst promovierte. Bevor er nach Brasilien zurückzog, arbeitete Prado zusammen mit der „Art Réseaux“-Gruppe an verschiedenen Telekommunikationsprojekten. Zu jener Zeit realisierte er u. a. ein Event mit dem Namen „Telescanfax“ (1991)⁸⁵¹, in dem ein hybrides Interface benutzt wurde, das diese Arbeit sehr nah an der Grenze der Definition einer CC-Videoinstallation/-performance ansiedelt, auch wenn keine CC-Videokamera angewendet wurde: Prado übertrug bei dieser Gelegenheit die Fernsehbilder von der französischen Television mit einem Handscanner über Digitalfaxmaschine – quasi in Realzeit – zu Künstlern und Museen weltweit. Eduardo Kac unterstrich das hervorragende Resultat, das „is at once a deconstruction of the visual banalization promoted by commercial television and the creation of enigmatic images of mysterious force“ (vgl. Abbildung/DVD).⁸⁵²

Seine kritische, den relevanten und aktuellen Fragen gegenüber offene und zugleich poetische künstlerische Haltung stellte Prado in den Installationen und CD-ROMs bzw. Internetarbeiten der zweiten Hälfte der neunziger Jahre unter Beweis.

Seine CC-Videoinstallation „M.A. (desejo)“ (1995)⁸⁵³ ist ein aus Fiberglas gebauter, 170 cm hoher Zylinder mit einem Durchmesser von 270 cm, der es dem Besucher ermöglicht, durch drei spezielle gesichtsförmige Masken mit je zwei Öffnungen für die Augen in sein Inneres hineinzuschauen; mit ihnen abwechselnd befinden sich an der Außenhülle des zylindrischen Körpers noch drei doppelte Treppenstufen, die es auch möglich machen, das Innere des rosaroten Zylinders auch von oben teilweise zu erkunden. Von dort aus kann man – durch drei weitere Masken – hineinschauen: Eine CC-Videokamera ist hinter dem Besucher postiert, der die Voyeurposition eingenommen hat, während die beiden übrigen Öffnungen es ermöglichen, zwei sich dort befindende Computer mit CD-ROMs zu navigieren. Die Inhalte nehmen Bezug auf Prados persönliche Kindheitserinnerungen, Erinnerungen an seine Studentenzeit in Paris und beinhalten Fotos, Videoausschnitte und neun geschriebene und vertonte Gedichte, die insgesamt mit zwischenmenschlichen Beziehungen, Leidenschaften und Voyeurismus in Verbindung stehen. Die unbequeme Position des Zuschauers an dem „bride's pink cake“ (Prado) mit u. a. hörbarem Sexstöhnen ging Hand in Hand mit den vermittelten (und zugleich enthaltenen) Inhalten.

Diejenigen Personen, die mit dem Navigieren durch CD-ROM beschäftigt waren, konnten sowohl die Bilder (auf den dazugehörigen Bildschirmen) als auch die Töne wahrnehmen, wobei die Tonebene für alle hörbar war und es nicht festzustellen war, wer welche Klangsequenz verursacht hatte. Auch die Möglichkeit der Manipulation der Gedichte war gegeben, meistens mit einem konfusen, sinnentstellenden Resultat. Der „Voyeur“ – diejenige Person, die durch die CC-Videokamera aus der Froschperspektive erfasst wurde – konnte (in Bezug auf die ihnen zugänglichen Inhalte mit den übrigen Teilnehmern vergleichbar) nur einen partiellen Anblick seiner selbst bekommen.

An dieser Stelle kann noch die telekommunikative Arbeit von Gilberto Prado, „Depois do Turismo vem o Colunismo (After The Tourism comes The Columnist)“ von 1998 mit zwei Webcams erwähnt werden (vgl. Colunismo URL).

Inspiziert durch CAVE und Hiroshi Ishiis Interface-Forschung („Tangible Bits“) in seinem Bestreben, GUI abzuschaffen, konzentriert sich Rejane Cantoni auf das Design so genannter „Intelligent Environments“. Einen diesbezüglichen Projektvorschlag stellte er unter dem

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Namen „Bodyarchitecture“ vor. Der Autor versteht sein System als „a research platform for investigating different forms of natural, multimodal human-computer interaction“. Mit seinen Dimensionen von 4x4x4 m ähnelt der Raum dem CAVE von Daniel Sandin und dem Electronic Visualization Laboratory (EVL) an der School of Art and Design in Chicago (UIC), und dies gilt auch für das System von versteckten Interfaces, darunter auch taktile, bewegungsreaktive, auditive und visuelle (10 CC-Videokameras) sowie Projektionen (6 LCD-Projektoren). Das Projekt befindet sich zurzeit in der Entwicklungsphase (vgl. Abb./DVD).

Mit weniger technischem Aufwand, wenn auch mit der vergleichbaren Zielsetzung der Erschaffung einer Interpenetration realer und virtueller Umgebungen beschäftigt sich der junge Künstler aus Rio de Janeiro, Bruno de Carvalho (geb. 1978) in einigen seiner Arbeiten, wie in der Installation „Vis-ita“ (vgl. Abb./DVD und de Carvalho URL).

Julio Rodriguez (geb. 1970), der auch mit B. de Carvalho zusammengearbeitet hat, realisierte 2001 die CC-Videoinstallation „Sem Título“, in der mit Hilfe der verwendeten Materialien und der medialen Präsentation die Subjekt/Objekt-Problematik durch das mediale „Spiegelbild“ des Betrachters und auch die Symbolik des Auges angedeutet wird.

Auf einer Tischfläche ist ein Monitor und ca. 80 cm entfernt ein rundes Marmorobjekt mit einem Durchmesser von etwa 30 cm aufgestellt. Die auf einem Holzkubus ruhende Marmorkugel ist mit einem durchsichtigen Plastikbeutel überzogen, der mit cremigem Gel aufgefüllt ist. Gehalten wird die Kugel durch das Kabel einer CC-Videokamera, die in der Marmorkugel versteckt und nach oben ausgerichtet ist. Die Kamera nimmt den darauf schauenden Betrachter durch ein „Glasfenster“ auf, und das Bild wird gleichzeitig auf den Monitorbildschirm übertragen.

Die CC-Videogegenüberstellung des Objektes und seines medialen Abbildes bezieht auch der peruanische Künstler Fernando Bryce (geb. 1965) aus Peru in seine Installation „Huaco TV“ (2001) mit ein.

Die sich auf einem Tisch befindende Installation besteht aus einer präkolumbianischen cuchimilco Tonstatue (genannt auch „huaco“), die auf einem Tisch vor fünf senkrecht aufgestellten Büchern über die Peruanische Geschichte postiert ist, einem ca. 1 m entfernten Monitor und einer dazwischen installierten CC-Videokamera, die das „huaco“ aufnimmt, dessen Bild im Monitor zu sehen ist. Bei der Ausstellung seiner Installation zusammen mit Hunderten von selbst gefertigten Zeichnungen – darunter auch von „huaco“ – ging es dem jungen Künstler den eigenen Angaben zufolge (vgl. Mariátegui 2002) mit der Transponierung der traditionellen Plastik ins Medium Video darum, einen ironischen Kommentar abzugeben bzw. eine Dekontextualisierung vorzunehmen; das „zeitgenössische“ Medium bildet ein allegorisches Objekt, das als Symbol der Geschichte Perus fungiert (und in der Bibliothek des Vaters des Künstlers einen festen Platz hatte) – ein Motiv, das sich auch in den aufgestellten Geschichtsbüchern wiederholt. Der Künstler selbst vergleicht die Arbeit mit dem „TV Buddha“ von Nam June

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Paik (1974 ff.): „‘Huaco TV’ is a humble piece with big pretensions...“ (Bryce in Mariátegui 2002).

Die relativ junge Medienkunst in Peru gewann trotz relativ bescheidener Anfänge im Laufe der neunziger Jahre immer mehr an internationaler Präsenz, was nicht zuletzt auf das Engagement von José-Carlos Mariátegui zurückzuführen ist. Mariátegui verfasste 2002 einen Text mit dem Titel „The camera as an interface. Closed Circuit Video Projects in Peru“ (Mariátegui 2002), der einen ersten Überblick über die dortige Situation gibt. Aus dieser Quelle stammen auch die hier angegebenen Informationen.

Neben Bryce gehört insbesondere und vor allem Ivan Esquivel alias „Plaztikk“ zu denjenigen peruanischen Künstlern, die sich inzwischen auch international einen Namen im Video- und Medienbereich gemacht haben. Auf dem 3rd International Festival of Video Art an der Universidad Ricardo Palma realisierte Esquivel 1999 eine Installation, die für die Eröffnung des Videokunst-Festivals und auch zum Zweck einer Videobandherstellung aufgebaut wurde. Zwei Fernsehmonitore wurden nebeneinander aufgestellt, davor zwei Sitzplätze für das Publikum; während auf dem rechten Bildschirm ein Zusammenschnitt aus den verschiedenen Fernsehprogrammen gezeigt wurde, zeigte der linke Bildschirm das LiveBild der Besucher, aufgenommen mit einer CC-Videokamera. Diese Konfrontation des Publikums mit den „Abfall“-Videos im künstlerischen Kontext wurde auch aufgezeichnet und später unter dem Titel „15 seconds (chollywood pt 1)“ als Videoband präsentiert: Die Bilder wurden beschleunigt, im doppelten Zeitraffer wiedergegeben und mit einer Musik unterlegt, welche an die Musik aus der Zeit des Stummfilmkinos erinnert.

In der Galerie Luis Miró Quesada Garland baute Esquivel im Jahr 2000 eine Installation auf, die sich aus zwei Kabinen zusammensetzt, die jeweils mit einer CC-Videokamera und einem Monitor ausgestattet waren. Besucher konnten die Kabinen betreten und wurden dort mit ihrem eigenen LiveBild konfrontiert. Die Kamerabilder wurden darüber hinaus auch außerhalb der Kabinen, auf zwei Bildschirmen im Ausstellungsraum, für die übrigen Besucher zugänglich gemacht. Vergleichbar mit der Arbeit aus dem vorhergehenden Jahr und dem Motto/Titel der aktuellen Ausstellung – „Terreno de Experiencia“ – entsprechend, lag auch hier die Absicht des Künstlers in der Aufzeichnung von realen und ideellen Standpunkten der Kunstaussstellungsbesucher und ihre (De)Kontextualisierung, wie sie z. B. in den CC-Videoinstallationen von A. Mohné (vgl. unten) thematisiert wurde. Auch hier wurden einige Videomitschnitte mit den Besuchern später für ein fünfminütiges Videoband benutzt.

Zusammen mit der spanischen Künstlerin Darya von Berner (vgl. von Berner URL) realisierte die peruanische Künstlergruppe „Aguaitones“⁸⁵⁴ 1999 im spanischen kulturellen Zentrum in Lima die raum(über-)greifende CC-Videoinstallation „Lupus Viator“, die von Berner bereits seit 1993 ausgestellt hatte.

Lupus (lat. Wolf), interpretiert als „Hund, der keinen Platz in unserer Welt hat“ (von Berner), wird hier durch den außenstehenden Betrachter symbolisiert, der sich vor dem Raum

3 befindet und nur durch ein kleines Fenster hineinschauen und 100 Bücher „Lupus Viator“ aus der „sicheren Entfernung“ erblicken kann. Gleichzeitig wird das Gesicht des „Voyeurs“ mit einer CC-Videokamera aufgenommen und auf zwei Monitore im Raum 1 übertragen. Der Raum 2 ist schließlich als betretbarer Durchgangsraum konzipiert: Darin befinden sich auf dem Boden 200 Spiegel (angeordnet wie die Seiten der 100 Bücher im Raum 3), welche die große sich dort ebenfalls befindende Videoprojektion mit den Augenausschnitten der beteiligten Künstler reflektieren.

Das für die frühen Experimente mit der LiveÜbertragung formaltechnisch charakteristische Subjekt/Objekt-Spiel mit dem „Einfangen“ des Betrachters in einer „voyeuristischen“ Situation erlebte insbesondere in den neunziger Jahren in Europa ein „Revival“. Inhaltlich bezieht sich die Arbeit natürlich auf das Thema des Außenseitertums, das als eines der bedeutsamsten Themen auch in der jungen Medienkunst Lateinamerikas angesehen werden darf.

Lateinamerika zwischen Low- und Hightech (II):

Überwachung, Datenerfassung und Kontrolle

Arango, Jezik, Lozano-Hemmer, Lopez, „Video dos at otras graficas“, Ruiz Gutierrez, Bambozzi, Saraiva, Romano

Der Themenkomplex „Datenerfassung und -kontrolle“ erfasst sowohl die brisanten politischen, sozioökonomischen und psychologischen Motive in CC-Videowerken bescheidener Ausmaße als auch formaltechnische Experimente, die eher im Bereich der aufwendigen, rechnergestützten Installationen anzusiedeln sind.

Antonio Arango (MEX) konfrontierte in seiner CC-Videoinstallation „La otra cara del crimen/The face of the crime“ von 1998 das Publikum vor Ort mit den üblichen Stereotypen von Kriminellen, indem die LiveVideobilder der Besucher mit Hilfe einer ComputerSoftware entsprechend klassifiziert und einem bestimmten Typus des Kriminellen (Dieb, Drogendealer, Mörder) zugeordnet wurden. Mit seinem sarkastischen Kommentar wendet sich Arango sowohl an die überlieferten Methoden der (Rassen-)Erkennung, wie sie für polizeiliche Zwecke genutzt werden, als auch an die strukturell vergleichbaren Methoden der Entwicklung von Computererkennungs-Software und entsprechenden Interfaces, die letztendlich nicht nur zu einer effektiveren Kriminalbekämpfung, sondern auch für die diskriminative Durchsetzung bestimmter politischer und ökonomischer Vorgaben genutzt werden können, und zwar gegen diejenigen, denen die entsprechende Technologie nicht zur Verfügung steht.

Enrique Jezik ist ein argentinischer, seit über zehn Jahren in Mexiko lebender Künstler, der sich in seinen Medienarbeiten konsequent und auch orts- wie zeitspezifisch mit dem Thema Gewalt auseinandersetzt.

In seiner CC-Videoinstallation „Sin Título (capítulo 12)“ von 2000 nimmt der Künstler Bezug auf die frühere Funktion des heutigen Zentrums für zeitgenössische Kunst, das zuvor als „Pinacoteca Virreinal“ – eine Galerie für Malerei der Kolonialzeit – gedient hatte.

Das Thema der Malerei, die dem Publikum vorenthalten bzw. vor ihm verborgen wird, wurde durch das Verstecken eines Gemäldes mit dem Motiv des Hl. Johannes aus dem 17. Jh.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und sein gleichzeitiges Zurschaustellen mit Hilfe einer CC-Videokamera und eines Monitors umgesetzt. Die Darstellung des Heiligen in der Isolation entsprach der Absicht von Jezik zufolge dem gleichzeitig isolierten Medium seiner Darstellung, dem versteckten Gemälde.⁸⁵⁵ Die Installation „Guardia (Guard)“ von 1999–2000 sah in ihrem ersten Entwurf einen bewaffneten Wachmann vor, dessen LiveVideobild in den Ausstellungsraum übertragen werden sollte, sie wurde bislang jedoch nur mit vorproduzierten Aufnahmen von dem Wachmann (ohne seine Kenntnis) realisiert (vgl. Abb./DVD).

Rafael Lozano-Hemmer wurde 1967 in Mexico City geboren. In Montreal in Kanada, wo er heute überwiegend lebt, studierte er bis 1989 physikalische Chemie. In den neunziger Jahren verwirklichte Lozano-Hemmer einige öffentliche Großinstallationen, veröffentlichte mehrere Texte über Medienkunst und kuratierte einige wichtige internationale Ausstellungen (vgl. Lozano-Hemmer URLa).

In seinen technologisch aufwendigen, interface-technisch oft simplen und effektiven Installationen erreicht Lozano-Hemmer eine hohe poetische Ausdrucksstärke durch die Juxtaposition von elementaren geometrischen Formen und menschlichen Silhouetten mit architektonischen oder urbanen Hintergründen/Umgebungen, vor allem aber durch die Kontrastierung von Grundelementen bzw. -Medien, dem Lichtstrahl und dem Schattenwurf. Seine Arbeiten entstehen oft unter Mitarbeit von mehreren Assistenten, und sie beinhalten neben ihren äußeren Charakteristika, gekennzeichnet durch die perfekte formaltechnische Ausführung, in der Regel auch Kommunikations- und Interaktionsaspekte, welche auch den Internetnutzern das Beobachten und Eingreifen ins Geschehen ermöglichen.⁸⁵⁶ Die diesbezüglichen Arbeiten aus der Serie „Relational Architecture“ basieren in der Regel auf der Dialektik zwischen „Präsenz“ und „Absenz“ im physischen und psychischen Sinn und wurden vom Künstler definiert als „the technological actualisation of buildings and public spaces with alien memory“ (vgl. ebd.).

Die sechste Arbeit der Serie mit dem Titel „Body Movies (Relational Architecture 6)“ (2001) ist eine computergestützte CC-Videoinstallation, erstmals ausgestellt auf dem Schouwburgplein in Rotterdam, also auf einem öffentlichen Platz, auf dem die Passanten und Besucher als Akteure und „Rahmen“ des Geschehens auf einer 1200 m² großen Bildfläche fungierten. Durch die spezielle Beleuchtung erzeugten die im Reflektorenlicht stehenden Personen große (2–22 m hohe) Schatten, welche durch die CC-Firewire-Videokamera aufgenommen und digital bearbeitet als Projektionsflächen für die abgespielten Digitalaufnahmen von Tausenden von Menschen aus Rotterdam, Madrid, Mexiko und Montreal verwendet wurden. Diese Arbeit lässt sich äußerlich und im Effekt mit einigen weiteren Werken aus der gleichen Serie (Nr. 3 und 7) vergleichen, die allerdings nicht die Videokamera, sondern andere, nichtvisuelle Tracking Systeme (z. B. Ultraschallsystem) als Interface verwenden (vgl. Lozano-Hemmer URLb).⁸⁵⁷

Im allgemeinen Kontext der Datenerfassung und -kontrolle können an dieser Stelle noch Ivan Lopez (MEX) und die Gruppe „Video dos at otras graficas“ (MEX) erwähnt werden. Hin-

sichtlich der Fokussierung auf diachronisches „Mapping“ und rechnergestützte Repräsentationstechniken zeichnet sich die Arbeit von Tania Malloa Ruiz Gutierrez aus, die zwar keine CC-Videoinstallationen realisierte, aber in ihrem Zugang mit den Vorgehensweisen der Gruppe „Art+Com“ u. a. verglichen werden kann.⁸⁵⁸

Auch Lucas Bambozzi (geb. 1965, vgl. Bambozzi URL) hat bislang zwar keine CC-Videoinstallationen realisiert, in seiner künstlerischen Arbeit nimmt der brasilianische Künstler jedoch starken Bezug auf die Überwachungsproblematik. Die erste diesbezügliche Arbeit wurde als Hommage an das Videoband „Der Riese“ von Michael Klier (1983) 1991 auf dem Videofestival „ForumBHZvideo“ (Festival Internacional de Vídeo de Belo Horizonte) präsentiert. Eine weitere Arbeit von Bambozzi beschäftigte sich ebenfalls u. a. mit der Überwachungsproblematik und wurde unter dem Namen „The Kino Trem“ 1997 als Teil des Projektes über die urbanen Interventionen „Arte/Cidade“ ausgeführt. Das Projekt nahm Bezug auf die in der Zeit nach der Oktoberrevolution in der Sowjetunion gängige Praxis, Dokumentarfilme u. a. über die Errungenschaften der Revolution der breiteren Öffentlichkeit zu präsentieren, konzentrierte sich aber auf LiveÜbertragungen und (auch Zweiweg-) Kontaktaufnahme unter den Menschen in der Region um Sao Paulo.

Im Rahmen dessen fand auch ein Netzwerk alternativer Produktionen und Ausstellungen in Zügen und entlang der Zugstrecke statt. Die Besucher der „Arte/Cidade“ Ausstellung konnten auch die Videokamera ausleihen, um ihre eigene „Mikrodokumentationen“ herstellen zu können, welche gleichzeitig live, als CCTV gesendet wurde. Auch hier betont Bambozzi seine Absicht, das Überwachungsthema anzusprechen:

“It also replicated a model of anti-surveillance and voyeurism as it showed what was happening inside the building to thousands of people outside the exhibition’s building [people on the streets could participate by following a van equipped with 2way mini-dishes on the top and a camera/microfone and monitors outside.”
(Bambozzi 2002)

Die Datenerfassung und -kontrolle, bezogen auf die Überwachung und vor allem auch auf die simultane Vision des Innen- und Außenraumes in den ortsspezifischen Arbeiten sind die Themen, die Alberto Saraiva (geb. 1967, BR) in seinen CC-Videoinstallationen untersucht.

Die Installation „Internity, Externity“ (1998) besteht aus einem gewundenen, quallenartigen plastischen Gebilde, das sich vom Ausstellungsraum im Gebäude bis zum unmittelbaren Außenraum erstreckt. An den beiden Enden dieser plastischen Struktur befindet sich ein Fernsehmonitor, dessen Gehäuse bis auf den nach oben gerichteten Bildschirm verdeckt ist. Der Monitor außerhalb des Gebäudes ist ausgeschaltet, und auf ihm sind nur die Spiegelungen der unmittelbaren Umgebung sichtbar. Eine CC-Videokamera ist dort so installiert, dass sie aus unmittelbarer Nähe (ca. 12 cm) die entsprechenden Reflexionen der Bildschirmoberfläche aufnimmt und das Signal gleichzeitig auf dem Monitor im Gebäude wiedergibt (in dem schlangenartigen Objekt sind die erforderlichen Kabel versteckt).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Im Titel der CC-Videoinstallation „Vigilance Organism: To watch is to dream, to dream is to watch“ (2000) wurde der Eindruck eines wachsenden, sich ausbreitenden (oft schlangentartigen) „Organismus“, den auch die beiden früheren Installationen von A. Saraiva vermittelten, explizit formuliert. Die Ausstellungsfläche wurde mit Einzelbett-Laken und Kissen zugedeckt. In der Raummitte wurde ein weißer Kubus und angrenzend ein transparenter Kubusbehälter mit weißem Kabelgewirr aufgestellt; auf den weißen, länglichen Kubus war ein weißer Monitor seitlich auf ein weißes Kissen gelegt, verbunden mit einer daneben seitlich liegenden Miniaturkamera, die das Bild der Umgebung auf den Monitor übertrug. Das Monitorbild wurde sehr hell gestellt, so dass gespenstisch wirkende LiveAufnahmen sichtbar wurden.⁸⁵⁹

Eine Datenerfassung besonderer Art, verbunden mit der oben mehrfach angesprochenen „Methode des beobachteten Voyeurs“ (vgl. auch unten im Abschnitt über Europa), demonstrierte der argentinische Künstler Gustavo Romano (1958) mit seiner CC-Videoinstallation „Pequeños mundos privados (little private worlds)“ von 2001: In den Sucher eines Mikroskops wurde ein kleiner Videosucher (video viewfinder) eingebaut, der das Signal der CC-Videokamera empfing und so als ihr Ausgabegerät diente. Da die Videokamera unter der Decke der gegenüberliegenden Wand und in gleicher Achse des Mikroskops angebracht war, sah der Betrachter im Sucher des Mikroskops seine eigene Rückansicht. Die Ambivalenz der optischen und körperlichen „Evidenz“, die auf alle reproduktionstechnischen, aber insbesondere auf die LiveÜbertragungsmedien bezogen werden kann, wird hier ungeachtet konkreter Inhaltsbezüge zur Meditationsvorlage über das angewandte Medium selbst. Gustavo Romano beteiligte sich neben seiner individuellen künstlerischen Praxis auch an Gemeinschaftsprojekten, wie z. B. an „Fin del Mundo (The Edge of the World)“, einem virtuellen Forum für interdisziplinäre Internetprojekte (vgl. Findelmundo URL).

Im vorliegenden historischen Überblick und der entsprechenden Standortbestimmung können weite Teile der immer aktiveren Medienkunstszene Südamerikas nicht näher vorgestellt werden, zum einen, weil die Materialbeschaffung und die damit verbundenen Schwierigkeiten immer noch eine erhebliche Herausforderung für die Forschung darstellen, zum anderen, weil die oft technisch und finanziell aufwendigen CC-Videoinstallationen eher selten ausgeführt werden konnten – wie zum Beispiel in der sehr aktiven und auch quantitativ gut besetzten Szene von Uruguay.

3.3.2 Europa

In den neunziger Jahren erreichte und überschritt die Zahl der Medienkünstler in Westeuropa wie in Nordamerika und Japan eine kritische Größe, die es dem Historiker nun erlaubt, eine präzisere Strukturierung und Klassifizierung des verfügbaren Materials vorzunehmen. Sie kann selbstverständlich nicht erschöpfend sein, gestattet es jedoch dem Leser bereits auf der intuitiven Ebene, ein dichteres Netzwerk von Querverbindungen aufzubauen, das die notwendige Voraussetzung für ein Ordnen und einen weiteren Erwerb an Wissen in diesem Bereich darstellt. Im Hinblick auf die vorliegende Historie bedeutet die zunehmende Zahl der Künstler und Projekte im Einzelnen eine Einbuße an Tiefenschärfe, wenn eine restriktive Selektion im

üblichen kunsthistorischen Sinne von *pars pro toto* – die m. E. oberflächlicher in Bezug auf das Ganze bleiben muss – verhindert werden soll. Wie in der Einleitung angekündigt, bin ich der Überzeugung, dass eine anhaltende Quantität in der Regel eine neue Qualität zur Folge hat.

Datenerfassung und -kontrolle

Baladi, Cahen, Boursier-Mougenot, Copers, Géronnez, Dietvorst, Blondeel, Bogers, de Jonge, Haagsma (I), Ashes, Schalken/van Dinther, Klepsch, Mlecko, Mohné (I), Lahr, Zende, Verbeek, Kaufmann, Oswald, Ulrichs, Jerez, Collins, Bonde, Haaning

Wie oben im Bezug auf Nordamerika beginne ich auch hier mit einigen Beispielen von CC-Videoinstallationen, die das Problemfeld der Datenerfassung und -kontrolle behandeln. Einige permanente und öffentliche Arbeiten, ortsspezifische Konzepte und auch Werke, die sich mit den psychologischen Auswirkungen von Überwachungsparanoia beschäftigen, werden im Fokus dieses Abschnittes stehen.

«Baladi au fond est un rêveur éveillé. Qui a trouvé au moins trois manières d'imprimer ses songes de ce côté-ci du miroir.» (Baladi URLa)

Jean Paul Fargier wies auf diese poetische Weise auf die Leistung des französischen Künstlers Roland Baladi hin, eine Leistung, die den meisten Kunstbeobachtern durch die zahllosen Marmorobjekte bekannt sein dürfte, die Baladi in Anlehnung an das zeitgenössische Design im Laufe seiner langen Karriere fertigen konnte. Zu ihnen gehören ein Digitalkalkulator, eine Schreibmaschine und mehrere Fernsehapparate genauso wie die Studiokamera. Diese, von Pierre Restany als „transference/displacement of the real“ (Restany/Baladi URLb) bezeichnete künstlerische Methode und ihre Resultate stellte Baladi bereits in den sechziger Jahren vor („Cinetone“, 1968/1971⁸⁶⁰), unter Einbeziehung des Mediums Video erstmals in einer äußerlich „datenerfassungstechnischen“, „kartographischen“ Arbeit von 1974, die 1999 neu ausgeführt wurde, unter dem Namen „Ecrire Paris dans les rues de cette ville“ (1974) bzw. „Cela va sans dire“ (1999)⁸⁶¹: Eine auf einem Motorrad befestigte CC-Videokamera („portapak“) mit großem Sucher wurde durch Paris gefahren und übertrug die Aufnahme der Fahrt anschließend mit Hilfe eines Videorekorders in den Ausstellungsraum. Mit Hilfe eines Stadtplans fuhr der Künstler eine Route, die das Wort „Paris“ bildete: Die Linien der „Buchstaben“ bestanden aus den befahrenen Straßen. Als Installation wurden die benutzten Gegenstände, einschließlich eines 130 x 90 cm großen Stadtplans von Paris, ausgestellt; im großen Kamerarascher konnten die Besucher die aufgenommene Fahrt aus der Kameraperspektive sehen. Auch wenn diese poetische Aktion technisch keine CC-Videoinstallation war, zeigte der Künstler mit seinem Exponat nicht nur die ihm vorangegangene realzeitliche Datenerfassung aus der stark eingeschränkten Perspektive der Maschine und ihres Betreibers, sondern auch den darüber hinaus zielenden symbolischen Gehalt.⁸⁶²

„Qui se fache perd“ (1998/2002) ist der Titel einer ausgeführten CC-Videoinstallation von Roland Baladi, die ebenso aus einer „poetischen Datenerfassung“ besteht, einem System aus der sich um die eigene Achse drehenden CC-Videokamera bzw. des -Projektors, das schließlich

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Weihnachten 2002 ausgestellt wurde.

Robert Cahen (F)⁸⁶³ wurde der breiteren internationalen Kunstöffentlichkeit vor allem durch sein mehrmals preisgekröntes Videoband „Cartes postales vidéo“(1984/86) bekannt, das aus 450 dreißigsekündigen Kurzaufnahmen von verschiedensten Orten aus aller Welt besteht und die inhaltliche Basis für seine CC-Videoinstallation in der Allée de Liège in Lille (1995) ausmacht. Dabei handelt es sich um die erste permanente Videoinstallation an einem öffentlichen Platz in Frankreich. Sie besteht aus einer etwa 40 m langen und in der Höhe variierenden Passage aus zwei Betonwänden. 29 Monitore unterschiedlicher Größe wurden in die Wände dieses Fußweges im neuen Euralille-Viertel unweit des Viaduktes von Le Corbusier eingelassen. Zwei Überwachungskameras sind in der Nähe aufgestellt, und ihre Aufzeichnungen mischen sich auf den einzelnen Monitoren mit Aufnahmen von öffentlichen Plätzen aus anderen Städten aus den „Cartes postales vidéo“ von Robert Cahen. Der Vorbeigehende tritt entlang der Mauer eine Reise an die verschiedensten Orte der Welt an. Die Betonwände, die zum einen als Durchgang, zum anderen aber auch als Sichtschutz gegen die angrenzende Straße dienen, wurden so durch Cahens Eingriff zum öffentlichen Kunstwerk umfunktioniert, das auch aufgrund der ungewöhnlichen Form und Wahrnehmungssituation einer Passage der Vorliebe des Künstlers – der Transformation der Bilder den Vorrang vor den ursprünglichen Inhalten zu geben – gerecht geworden ist:

“The juxtaposition of moving and unmoving elements, of fragmented images and whole works, the oscillation – again – between known and unknown, plus optional viewpoints and the freedom of choice, all make this wall a synthesis of Robert Cahen’s work just as they make up a critique of our time: a negation of television, of everything offered by that over-familiar medium of advertising and material seductions. Here Cahen does not play on typical ‘communication society’ reactions, but rather makes us sensitive to poetic interplay.” (nach Lischi 1997, S. 98/99)

Céleste Boursier-Mougenot (F) wurde 1961 in Nizza geboren und begann seit seinem P.S. 1 Stipendienaufenthalt in New York auch in den USA mit einer extensiven Ausstellungsaktivität. Als Künstler, der zunächst als Komponist tätig war und sich später auch ausstellungstechnisch mit Klang beschäftigte, begann er unlängst eine Installationsserie mit dem Titel „Videodrones“. Unter diesem Namen stellte Boursier-Mougenot 2001 in der Paula Cooper Gallery in New York eine CC-Videoinstallation aus, welche die überwachungstechnische visuelle Datenerfassung eines öffentlichen Ortes wie auch ihre Umsetzung in klangspezifische Ausgangsdaten parallel betreibt.⁸⁶⁴

An der Fassade des Galeriegebäudes war in Höhe des 1. Stocks ein Plexiglasgehäuse angebracht. Darin waren fünf CC-Videokameras in einer senkrechten Reihe installiert. Sie waren

auf die vor der Galerie verlaufende 21. Straße West, New York, beziehungsweise auf die unmittelbar in der Nähe liegende Allee in verschiedenen Winkeln und verschiedenen Graden von Bildschärfe ausgerichtet und filmten die Geschehnisse auf der Straße – den Autoverkehr, die Passanten und so fort. Die LiveBilder der Kameras wurden an fünf Videoprojektoren weitergeleitet und im großen Galerieraum nebeneinander projiziert.

Zugleich wurden die Videosignale der Kameras softwaretechnisch bearbeitet und erklangen dann als Audiosignal, als „Brummen“ (drone)⁸⁶⁵ verstärkt im Raum. Der Ausgangspunkt dafür war, dass ein in einen Audioverstärker eingespeistes Videosignal einen brummenden Dauerton erzeugte, der sich je nach dem Lichteinfall auf die Kamera veränderte. Der Künstler veränderte während der Ausstellung permanent die Einstellungen und die Softwarekonfiguration, so dass die äußerlich äußerst präzise ausgeführte Arbeit eine permanent wechselnde und im Bild wie im Ton aleatorisch basierte Substanz behielt. Die Installation demonstriert das künstlerische Interesse von Boursier-Mougenot, Kunstwerke zu erschaffen, welche in der Lage sein sollen, LiveMusik zu generieren.

Leo Copers (geb. 1947) ist ein flandrischer Künstler, der seit den siebziger Jahren eine Reihe von Ausstellungen und Projekten vorweisen kann, die sich oft in der inzwischen gefestigten belgischen Tradition mit dem öffentlichen Raum auseinander setzen. Dies gilt im besonderen Maße für seine CC-Videoinstallation „VIPAG (Verplaatsbare Individuele Publieke Automatische Gevangenis)/MIPAJ (Mobile Individual Public Automatic Jail)“ (1998 ff.). Es handelt sich um eine 260 x 135 x 135 cm große Gefängniszelle, die öffentlich benutzt werden kann: Der Besucher wirft eine Münze ein und darf, je nach der bezahlten Summe, dort eingeschlossen eine bestimmte Zeit verbringen. Die CC-Videokameras überwachen zeitgleich die Gefängniszelle und transportieren das LiveBild auf den Zentralbildschirm. Es existieren bislang drei Versionen des öffentlichen Gefängnisses: die erste als größeres Gefängnis, versehen mit Brettern, das sowohl einzeln als auch kollektiv benutzt werden kann; die zweite, kleinere Ausführung für den Individualgebrauch, die aber mit ihren weiteren Pendants zu einem größeren Gefängnis zusammengesetzt werden kann, und schließlich das oben beschriebene mobile Gefängnis „VIPAG“ oder „MIPAJ“. Diese Arbeit entstand aus mehreren Experimenten und Entwürfen, die Leo Copers seit den späten achtziger Jahren realisierte, darunter seine Glaskäfige, die zum Teil den Kopf eines Menschen („Hoofdkooi“, „Head Cage“, 1988–1989) oder theoretisch auch den ganzen Körper beherbergen konnten („Zitkooi“, „Sitting Cage“; „Stakooi“, „Standing Cage“, beide 1988–1993). Bereits diese Arbeiten beinhalteten eine konzeptuelle Inversion, indem die Käfige selbst mit ihren Glasgittern zerbrechliche Objekte darstellten, die, anstatt ihre Funktion der Repression und des Schutzes der Gesellschaft auszuüben, selbst äußerst vorsichtig geschützt werden sollten. Aus diesen Objekten entwickelte Copers weiterhin die Idee des „Freiwilligen öffentlichen automatischen Gefängnisses“ („Vrijwillige Publieke Automatische Gevangenis“ bzw. „Automatische Vrijwillige Openbare Gevangenis – AVOG“, 1998–2000).

Die Funktion von Copers' VIPAG übernimmt im Grunde genommen die Funktion des mittelalterlichen und auch neuzeitlichen Prangers, übertragen auf die heutige Gesellschaft. Der Zweck der öffentlichen Gefangennahme sollte letztendlich die Ent-Schuldigung sein, und Co-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

pers sah die Anwendung von freiwilligen Gefängniszellen insbesondere in den Stadtgebieten mit erhöhter Kriminalität vor.

“With this work, Copers also positions himself in the current debate on art in the public space. Advocates hold that art can play a major role in animating a square, street, or neighbourhood. Opponents claim that this detracts from the autonomy of the artist, whose work is thus reduced to a piece of scenery or an illustration. Leo Copers demonstrates that a work of art can certainly meet the needs of the public space in a relevant way. His Public Automatic Prisons subtly alludes to polarities such as public/private, perpetrator/victim, atonement/guilt, protection/fragility. At the same time, Copers creates a fascinating object with the same symbolic pregnancy as his earlier works.” (Wittcox)

Alain Géronnez (geb. 1951, B), „a painter who photographs, a photographer who ‘installs’, an installation artist who occasionally performs, a performer who tries his hand at CD-ROMs“ (de Duve 1997, S. 11) hat seine künstlerischen Wurzeln im Umfeld der Konzeptkunst der frühen siebziger Jahre. Von 1972 bis 1984 gehörte er der Kunstgruppe „50/04“⁸⁶⁶ an, danach betätigte er sich auch als Solokünstler. Sich stets kontextuell und ortsspezifisch mit verschiedenen, auch öffentlichen Projekten beschäftigend, gibt Géronnez immer wieder in seinen Arbeiten Metakommentare über die obsoleten und zugleich „orientierungstechnisch“ notwendigen „Kunstregeln“ ab, die sich an impliziten und expliziten Analogien und Querverweisen verfolgen lassen.

„L’Asile d’Allende“ ist eine CC-Videoinstallation vom Februar 1996, die Géronnez auf Einladung zu einer Ausstellungsbeteiligung mit seinen jüngeren Kollegen in der Salle d’Allende der Université Libre de Bruxelles konzipiert und realisiert hat. Das Motiv seines Beitrages drückt die desillusionierte Haltung des Künstlers in Bezug auf die Reichweite von ähnlichen Universitätsausstellungen aus und reflektiert zugleich die damit zusammenhängende übersteigerte Produktion und Reklame von Kunst-Events. An einem Fenster des Ausstellungsraumes, der Salle d’Allende, war auf einem Stativ eine Überwachungskamera installiert, die ihr Bild an einen ebenfalls dort befindlichen Monitor weiterleitete. Die Kamera war so aufgestellt, dass sie durch ein Fenster den Blick auf eine Werbesäule der Universität frei gab, die als der Reklameträger für Kunst- und Kulturereignisse diente. Die Säule wurde vom Künstler zweimal in der Woche mit dem Poster der eigenen Ausstellung beklebt, der dadurch den Hinweis auf das aktuelle „Ereignis“ aktualisierte. Ein Posterstapel und der Kleister lagen direkt unter dem Monitor im Unterfach des Glassockels bereit.⁸⁶⁷

Els Dietvorst (B) ist eine Künstlerin, die sich insbesondere auch mit Projekten, die an öffentlichen Orten stattfanden, einen Namen gemacht hat („De terugkeer van de zwaluwen/Le

retour des hirondelles/The Return of the Swallows“, 1999 ff.). 1996 realisierte Dietvorst eine halb öffentliche, nur medial zugängliche CC-Videoinstallation mit dem Titel „ŒA conserver couchée, à l’abri de la lumière, dans un endroit tempéré ...“, die formaltechnisch darin bestand, dass eine im privaten Kirchengarten der Kathedrale in Antwerpen ausgestellte Skulptureninstallation (sieben Skulpturen der Maria, wie sie in sieben Schritten auf die Erde hinabsteigt) mit Hilfe von drei CC-Überwachungskameras an verschiedenen Orten in der Umgebung visuell zugänglich gemacht wurde.⁸⁶⁸

Maria Blondeel (D/B) beschäftigt sich in ihren Licht- und Sound-Performances, aber auch in den aufwendigen Installationen wie im Fall der CC-Videoinstallation „Time Lapse“ (2002), vor allem mit der multidisziplinären und zeitbezogenen Datenerfassung und -interpretation sowie dem Publikumsverhalten. Die Installation setzte sich aus einem Zeitraffer-Rekorder, einer CC-Videokamera und einem Monitor zusammen: Der Rekorder⁸⁶⁹ wurde zentral in das Ausstellungsgebäude installiert, so dass die mobile Kamera und der Monitor von verschiedenen Orten innerhalb des Gebäudes daran angeschlossen werden konnten. Während der Ausstellung wurde die Position der drahtlosen Kamera achtmal verändert⁸⁷⁰ und so unterschiedliche Live-Ansichten (und Töne) an den angeschlossenen Monitor geliefert. Der wichtigste Bestandteil der Installation war der Prozess der Datenerfassung im Sinne der gleichzeitigen Aufnahme der jeweiligen Kameraansichten, und zwar während der ganzen Ausstellungszeit, achtzig Tage lang, jeweils vom Mittag bis zum Mittag des nächsten Tages.

Insgesamt ergaben sich 1920 Stunden aufgenommenes Material, das auf 80 E-180 VHS-Videobändern gespeichert wurde: Durch die Zeitraffer-Funktion des Rekorders passten die 24 Stunden genau auf eine 180-minütige Kassette. Ab dem zweiten Tag hatte das Publikum auch die Möglichkeit, sich die an den vorigen Tagen aufgenommenen Videobänder anzuschauen.

„Process in projects“⁸⁷¹ und „SurveillanceTone“ sind weitere, sich zurzeit in Entwicklung befindende CC-Videoinstallationsprojekte von Maria Blondeel.

Peter Bogers (NL) weist durch mehrere technisch anspruchsvolle Videoinstallationen auf seine präzise und konzentrierte Arbeitsweise hin, deren inhaltliche Aussagekraft nicht zuletzt aus der beharrlichen und zugleich unaufdringlichen „Datenerfassung“ aus dem eigenen Mikrokosmos hervorgeht.

“[He] gives form to his themes in an inimitably balanced way, very consistently and sensibly. His work is very physical by nature, it is always rather autobiographic”
(Coelho 1997, S. 20).

Seinen autobiographischen Zugang verbindet Bogers jedoch mit einer erfolgreichen Archetypenfindung konzeptueller wie auch bildtechnologischer Natur, die sich mit den Leistungen bedeutsamer Künstler wie Bruce Nauman vergleichen lässt, als ihr gegenwärtiges Hightech-Pendant. Die medientechnische Wiederholung, Rhythmus und Synchronisation werden oft zu

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

inhaltsbildenden Komponenten und zugleich zur formaltechnischen Methode der inhärenten Medienkritik.

Das von Bogers 1999 erstausgeführte Doppelwerk mit dem Titel „Ritual 1“/„Ritual 2“ (1999) setzt sich aus zwei Rauminstallationen zusammen, die einzeln oder zusammen gezeigt werden können. „Ritual 1“ besteht aus zwölf auf dem Boden im Kreis aufgestellten und zur Mitte ausgerichteten Monitoren, dreizehn synchronisierten VHS-Playern sowie einer altmodischen Uhr, deren Ticken immer zu hören ist. Die Monitore zeigen bearbeitete Fernsehausschnitte (Video und Audio), die dem Rhythmus der Uhr angepasst wurden. Auf den Monitoren sind kurze Filmausschnitte mit Gewaltszenen zu sehen, die jeweils im Sekundenabstand zum benachbarten Monitor wechseln. Der in der Mitte des Kreises stehende Betrachter wird dadurch aufgefordert, sich den Geräuschen folgend langsam zu drehen. In Abständen ebbt der Klang der Monitore ab. Dieselbe tickende Uhr ist auch das zentrale Element von „Ritual 2“, das als CC-Videoinstallation konzipiert ist: An einer Wand des Raumes ist eine Videoprojektion in der Größe von 200 x 266 cm zu sehen. Sie zeigt Schwarz-Weiß-Bilder von drei verschiedenen CC-Überwachungskameras. Eine befindet sich im Ausstellungsraum, zwei an anderen Stellen im Gebäude (z. B. in der Eingangshalle). Die drei verschiedenen Perspektiven werden abwechselnd je ca. 18 Sekunden lang gezeigt. Jede Sekunde werden die Kameras durch mechanische Übertragung vom Ticken der Uhr in Schwingungen versetzt. Vor der Projektion steht ein altmodischer Tisch mit zwei Stühlen, auf ihm ein kleiner Farbmonitor, an den über einen Audioverstärker zwei Kopfhörer angeschlossen sind. Die Betrachter können sich hinsetzen und die Bilder mit oder ohne Ton betrachten. Auf dem Monitor ist eine ständige rhythmische Wiederholung von Filmausschnitten mit gewalttätigen Handlungen zu sehen, die sich durch spezielles „Ineinanderschneiden“ (cross fade) langsam ändern. Die Projektion bewegt sich in diesem Rhythmus. Auf diese Weise sind alle Teile von Ritual 1 und 2 (Monitorkreis, Projektion, kleiner Monitor) rhythmisch miteinander verbunden. Bogers bezog die „objektive“, mechanische Zeitmessung und den Rhythmus auf kaum objektiv wahrnehmbare, semantisch aufgeladene Vorgänge, die so auf den Status einer statistischen „Datenbank“ reduziert wurden und die Kunsterfahrung selbst als einen immer wieder auftretenden „(Zu-)Fall“ – im Sinne des jungen Wittgenstein, aber mit archetypischer Signifikanz – bestätigten.

Jaap de Jonge (NL) konfrontiert in seiner CC-Videoinstallation „Keurings“ (2001 ff.)⁸⁷² ebenfalls die unmittelbare Realität mit fiktiven, sogar ortsbezogenen (Natur-) Gewaltszenarien. Die Arbeit ist als Teil des Gebäudes von „Keurings Dienst van Waren“ (ein niederländisches halb staatliches Institut zur Kontrolle von Waren und Lebensmitteln) in Zwijndrecht als permanente Installation vorgesehen. An verschiedenen Stellen im Gebäude sind 20 LCD-Monitore angebracht, die mit Glaslinsen bedeckt sind. Sie zeigen die LiveBilder von 20 im Gebäude verteilten CC-Videokameras mit Zoomobjektiv. Gelegentlich werden die LiveBilder durch digital bearbeitete Aufnahmen derselben Orte ersetzt, die Bedrohung, Zerstörung und Verfall zum Thema haben – etwa Riesenameisen, die durch den Korridor wandern, oder die überflutete Tiefgarage.

Wirklichkeitskonstruktionen dieser Art, in denen es zur ortsspezifischen Interpenetration der Realitätsausschnitte kommt, haben eine „unheimliche“ Wirkung, welche bereits Künstler

wie Dieter Froese oder Tony Oursler und mehrere andere Autoren von „vorgespielten“ CC-Videoinstallationen untersucht haben (vgl. den theoretischen Teil) und welche sich letztendlich als ein zuverlässiges Mittel für die künstlerische Erzeugung auch immersiver „virtueller“ oder „mixed“ Realitäten erwiesen hat.

Die „vorgespielten“ CC-Videoinstallationen verbunden mit der Überwachungsproblematik gehören zu den frühesten Videoinstallationen von Harco Haagsma (geb. 1964, NL), der sich im Laufe der neunziger Jahre auch international mit seinen Roboter-CC-Videoinstallationen einen Namen machen konnte. Haagsma studierte an der Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam und arbeitete an der Leitung und Redaktion von PARK-4DTV (www.park.nl), einer Organisation, die sich in der Übertragung von Künstlervideos engagiert und den Künstlern auch eine Internetplattform bietet.⁸⁷³ Anfang der neunziger Jahre prägten die Arbeit des niederländischen Künstlers vor allem die so genannten „Imaginären Systeme“ und „Suggestional designs“, die sich entweder mit der Umkehrung der Situation zwischen dem Beobachter und dem Beobachteten oder mit den „selbsttätigen“, den Betrachter als „Subjekt“ wegrationalisierenden Beobachtungssystemen auseinander setzten.

„SUN-TV“ (1991) wurde von Haagsma als „Imaginary television sculpture“ bezeichnet und als Fotografie und Flugblatt präsentiert. Das Konzept beinhaltete die Idee der Übertragung des Sonnenuntergangs auf einem bestimmten Fernsehprogramm über das ganze Jahr.

„Imaginaire Systemen I“ und „II“ von 1992⁸⁷⁴ setzten sich aus einem „Monitormöbelstück“ zusammen, das an einen Überwachungsposten erinnert und ständig wechselnde Ansichten des Ausstellungsraumes wiedergibt, die sich jedoch als vor Ort nicht vorhandenes, vorproduziertes Material herausstellen. „Imaginaire Systemen III“ (1993)⁸⁷⁵ ist ein „Überwachungstisch“ mit Monitoren, in denen vorher mit Hilfe eines vom Künstler konstruierten „Allround Camera System“ Videoaufnahmen hergestellt worden sind, welche die menschliche Kamerabedienung durch die maschinelle Vision ersetzt (formaltechnisch vergleichbar mit der „Allvision“ von Steina Vasulka [1976]). Die Monitore zeigen Videobilder von verschiedenen Phasen des Ausstellungsaufbaus, die Eröffnung etc. Das „Allround Camera System“ wie das „Reverse Camera System“ von 1993 stellen beide so genannte „Suggestional Designs“ (Haagsma) dar, die einen potenziellen Interpreten ausschließen und im Prinzip die darauf folgenden CC-Videoinstallationen von Harco Haagsma mit den „sehenden“ Robotersystemen ankündigen (vgl. unten).

Die Problematik von Gewalt, Katastrophen und (il-)legaler Überwachung sowie der damit zusammenhängenden Paranoia, wie sie oben in wenigen CC-Videoinstallationsbeispielen exemplifiziert wurden, wurden im Werk von Daan van den Assem alias Daniel John Ashes zur Hauptobsession durch das Interesse des jungen niederländischen Künstlers an Kriminalität, Spionage und vor allem auch an den hintergründigen staatlichen und individuellen Strategien der Identitätskonstruktion. Dieser Zugang erinnert an die frühen Arbeiten von Dalibor Martinis (HR), die oben angesprochen wurden, wobei das Zusammenspiel zwischen Fiktion und Realität bei van den Assem vergleichbar mit dem „Roberta Breitmores“-Double von Lynn Hershman auch außerhalb des Ausstellungsraumes stattfindet und nach außen konsequent bis hin zum Verinnerlichungsverdacht geführt wird. Auf ein Stück Papier, einen Stempel oder aber einen bestimmten genetischen oder digitalen „Code“ reduziert, wird die Realität leicht falsifizierbar und virtualisierbar, und van den Assem sammelte über eine längere Zeit verschiedenste Beweise für diese Faustregel: Dazu gehörten sowohl originalgetreue Fälschungen von Banknoten und geheimen FBI- und CIA-Dokumenten als auch der über legale Wege erreichte

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Erwerb des Passes eines fremden Landes und so fort.

„Set Up: Ashes Security“ ist der Titel einer CC-Videoinstallation, in der solche Dokumente in einem sorgfältig ausgestatteten Raum ausgestellt wurden. Hinzu gehörten Fotos des Künstlers Daniel John Ashes, das in die Installation mit einbezogene, funktionierende CC-Videoüberwachungssystem des Ausstellungsortes und weitere, auf einen „top secret“-Zustand des betreffenden Raumes hinweisende Accessoires. Begleitet und eingeleitet wird der Besucher durch einen vom Künstler verfassten Text, dessen „komprimierter Prolog“ und „Epilog“ hier zitiert werden kann:

“Compressed prologue

When your past renders itself guilty of present condemnation, it is easily understandable why you should be willing and anxious to scuttle your labelled identity. By *disappearing* it will be impossible for people to invade your privacy.

Past involvements will cease to affect future ones as soon as new names and numbers are plugged into the administration's operating network (Since most of the present 'governmental' invasions are developed by means of electronic data gathering and cross-referencing, it is possible to short-circuit these procedures effectively). A successful elaboration of the process would be the birth of an *alter identity*.

Recreating ones daily life – after an identity switch – requires an accurate and consistent application of its basic conversion procedures.

[...]

Compressed epilogue

The primary element which concludes a successful execution of the altering process is the *attitude* you are willing to take on; The conversion action will only be able to reach its solid unity if you are prepared to declare yourself as a totally detached and mentally independent being; Only when you are capable of creating your own government, answerable only to itself, with its own rules, laws and systems of behavior to protect your own rights as you defined them, you are qualified to succeed effectively.

It is an aspect of the process that is proved to be the main reason why disappearing is an existential moment few are disciplined enough to actually endure.”

Die detailliert aufgeführten „Basic conversion procedures“, die dem Einzelnen sein Verschwinden ermöglichen sollen, bieten eine Art Gebrauchsanleitung bzw. Verhaltenskodex dafür, die eigene Person vollständig der Datenerfassung und -kontrolle zu entziehen, als Voraussetzung für alle darauf folgenden Schritte.

Eine „hypertrophiert-orwellianische“ Überwachungskammer mit der Bezeichnung „Observation Booth“ entwarfen und realisierten Tobias Schalken und Stefan van Dinther (NL) 1996. Während hier die Gleichzeitigkeit des Beobachters und des Beobachteten ohne Video-Equipment garantiert wurde, realisierte Schalken mit „Peary 1909“ eine rechnergestützte CC-Videoinstallation, die ebenfalls die Beobachtung und das Beobachtetsein zum Thema hatte. Der Besucher wurde in einem abgedunkelten Raum mit einer virtuellen Person konfrontiert,

und es schien, als ob sie hinter einem eingefrorenen Glas prüfend auf ihn blickte (eng. peering = prüfend blicken⁸⁷⁶). Durch eine licht-sensitive CC-Videokamera erfasst, beeinflusste die Position des Betrachters über das Computersystem das Verhalten der virtuellen Person, die als hoch auflösende LCD-Projektion erschien.

Axel Klepsch (geb. 1952, D), der seit 1981 an der Düsseldorfer Akademie in der Klasse Nam June Paiks und auch unter Ursula Wevers studierte, realisierte zwei CC-Videoinstallationen. Sie stellen in perfekter Ausführung dem oberen, präzise geordneten Bestandteil einer winzigen Überwachungsanlage – bzw. den so anmutenden Metapherträger – eine sich in ebenso „perfekter Unordnung“ darunter befindende technologische Grundlage gegenüber: „Spinne“ (1993) und noch deutlicher: „Modellversuch“ (1996) (vgl. Abb./DVD).

Der heute in Berlin lebende Martin Mlecko (D) entwarf 1993 eine CC-Videoinstallation, die als Reaktion auf die aus der Sicht der beteiligten Künstler willkürliche Räumung des zunächst im Rahmen der Biennale in Venedig aufgebauten „Casino Containers“ zu verstehen ist. Der zu der Zeit in Köln lebende Künstler schlug den Wiederaufbau des „Casino Containers“ unweit des damals im Bau befindlichen Medienparks in Köln vor, wobei mehrere Monitore die Vorgänge auf der Baustelle direkt von den dort postierten CC-Videokameras übertragen sollten:

„Und da ein Überwachungssystem nur funktioniert, wenn es überwacht wird, muss natürlich auch jemand her, der dies übernimmt. – Wir alle, jeder ist dazu aufgerufen in einer demokratisch funktionierenden Gesellschaft.“ (Mlecko 1993)

Die Übertragung der Überwachung mit eingeblendeten Kommentaren sollte von Zeit zu Zeit auf den Leinwänden des benachbarten Multiplex-Kinos, z. B. als Vorfilm, erfolgen.

Ein weiteres unausgeführtes CC-Videoinstallationskonzept, das eine Liveübertragung des Geschehens in einer Straßenbahn vorsah, entwarf Mlecko für die Melbourne Biennale 1999.

Die ortsspezifischen Überwachungsinstallationen von Achim Mohné (geb. 1964, D) gehören zu seinen bekanntesten Werkkomplexen (vgl. Mohné URL). Unabhängig davon, ob der motivische Schwerpunkt seiner Installationen in der Autobiographie oder Medien(de)konstruktion liegt, lässt sich vor allem im Austausch und in der Interpenetration des Intimen und Körperlichen auf der real-sozialen und medialen Ebene ein permanenter Metadiskurs ausmachen, der die Kunst von Achim Mohné insgesamt prägt und dadurch einen fortdauernden Intro- und Projektionsprozess in Gang hält. „Limitierte Entblößung“ (1996) ist der Titel einer CC-Videoinstallation mit folgendem „Szenario“: In die Spinde der öffentlichen Garderobe des Stadtmuseums legte Achim Mohné unangekündigt Ausschnitte aus Sex-Kontaktmagazinen, die von

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

den Besuchern beim Einschließen ihrer Mäntel entdeckt werden sollten. Eine dort versteckt installierte CC-Videokamera zeichnete die Besucherreaktionen auf.

Ein solches rechtlich nicht zu beanstandendes und zugleich umstrittenes Eindringen in die „Privat-“ oder sogar „Intimsphäre“ des Besuchers blieb ein erkennbares äußerliches Merkmal der künstlerischen Strategie von Achim Mohné auch in einigen folgenden CC-Videoinstallationen, wie zum Beispiel in „Index/:Love“ (1997), als der Besucher beim Betreten einer abgedunkelten Kabine mit einer automatisch schließenden Tür einen Filmstreifen mit Selbstbildnissen des Künstlers und Pornofilmszenen zu sehen bekam. Am dort befindlichen Montagetisch konnte er sich die Filmbilder seiner Wahl anschauen sowie vor- oder zurückspulen. Wiederum wurde das Publikumsverhalten mit einer versteckten CC-Videokamera – einer Infrarotkamera in diesem Fall – aufgezeichnet und auf einem Monitor am Ausgang der Galerie gezeigt.

Der Entwurf von Situationen, in denen das Publikum seiner „Intim-“ oder „Privatsphäre“ so „schamlos“ beraubt wird, wurde so nicht nur zur Metapher, sondern auch zum erfahrbaren Modellfall der gesellschaftlich konditionierten Doppelmoral und des Tabus der „Indiskretion“: Die überwachungsbedingte Verunsicherung, die aus dem Wissen über die Vermeintlichkeit von „klaren Verhältnissen“ hervorgeht, kann durchaus eine „katharsisähnliche“ Wirkung auf die Kunst Erfahrenden ausüben. Dem Kunstpublikum (= der Gesellschaft) Spiegel vorzuhalten, ist zugegebenermaßen ein uralter kunsthistorischer Topos, dessen Sinn und Bedeutung ebenso wie die konkrete Wirkung nur immer wieder aktuell und ortsspezifisch erprobt werden kann.

Achim Mohné machte den Voyeur erneut zum Beobachteten in der CC-Videoinstallation „Lies like Truth“ (1999), in der die eigene Sensationslust des Publikums diesem „zum Verhängnis“ werden sollte: Auf einem fingernagelgroßen Monitor konnte der Besucher eine Videoaufnahme der Postkarte des Oval Office im nahe gelegenen Weißen Haus sehen und zugleich mit Hilfe eines beiliegenden Kopfhörers typische Bürogeräusche, übertragen aus einem Büro des Kunstvereins, hören, so dass auch hier eine LiveVideoaufnahme aus dem Weißen Haus vermutet werden konnte. Das „Subjekt“ – die Reaktionen der Besucher – wurde erneut zum „Objekt“ der Beobachtung, denn eine CC-Videokamera übertrug die LiveBesucherbilder auf einen Monitor im Keller des Ausstellungshauses.⁸⁷⁷

Die CC-Videoinstallationen „Zu Ihrer eigenen Sicherheit“ (2000⁸⁷⁸ und 2001⁸⁷⁹) fokussierten sich auf die Toiletten des jeweiligen Kunsthouses und basierten auf dem gleichen Prinzip der Reaktionsbeobachtung.⁸⁸⁰ Im Jahr 2000 führte Mohné ein groß angelegtes Projekt durch, das sich diesmal auf öffentliche Toiletten konzentrierte und darin bestand, an ihren Türen Aufkleber mit dem weiblichen bzw. männlichen Piktogramm und den Worten: „For your own safety these facilities are being monitored by CCTV“ anzubringen. Beteiligt waren mehrere hundert öffentliche Toiletten in Los Angeles und Südkalifornien („For your own safety ...“) und 200 öffentliche Toiletten in Prag („Pro vasi vlastnii bespecnost“⁸⁸¹, beide 2000) wie auch etwa 500 öffentliche Toiletten im Aachener Raum, während der Ausstellung im Ludwig Forum für Internationale Kunst in Aachen 2001.

Die hier angesprochenen Installationen und Aktionen stellen nur einen Ausschnitt der künstlerischen Arbeit von Achim Mohné dar. Wie die bestimmten, unter Einbeziehung der CC-Videotechnologie realisierbaren Visualisierungsstrategien zur Transparenz des Medialen und Beständigkeit des Korporalen beitragen können, demonstrierte Mohné in einigen weiteren

CC-Videoinstallationen aus der gleichen Zeit, die unten noch besprochen werden.

Christin Lahr (D) wurde 1965 in München geboren. In Berlin studierte sie an der Hochschule der Künste und arbeitete zwischen 1996 und 2001 in der Fächergruppe Medienkunst an der Kunsthochschule für Medien in Köln. In dieser Zeit entstanden mehrere Arbeiten, die im Hinblick auf die Besucherreaktionen hin konzipiert waren und mit diversen Interaktionsoptionen experimentieren. Die Beobachtung des Beobachters kann in diesem Kontext als ein nachdrücklich reflektiertes Thema hervorgehoben werden. Die CC-Videoinstallation „Augenzeugen (XXX)“ (1996) besteht aus einer Holzkiste mit einem kreisrunden Loch, durch welches der Besucher in das Innere der Kiste blicken kann. Während er dort nichts erblickt, wird sein Blick durch eine CC-Infrarotvideokamera hinter dem Loch unbemerkt aufgezeichnet und auf eine Videoleinwand im Rücken des Betrachters projiziert. Diese Arbeit steht in einer langen Tradition der CC-Videoinstallation mit „Fangcharakter“, in gleicher Form erstmals durch Bill Viola in seiner bislang wenig bekannten, oben beschriebenen Arbeit „Peep Hole“ von 1974 (vgl. Materialteil/DVD) ausgeführt und danach von zahlreichen Künstlern weltweit und voneinander unabhängig wiederholt oder variiert (vgl. insbesondere unten, „Polyphemus Eye“ von Concha Jerez (Ars Electronica 1997) u. v. a.

Die auf das Verhalten des Kunstbetrachters bezogene Datenerfassung und -kontrolle sowie die rechnergestützte Speicherung und Wiedergabe der Spuren seiner Aktivität standen im Vordergrund der durch 265 bewegungssensible Module aktivierten CC-Videoinstallation „Fundamente“ (1995).

Eine 6 x 6 m große Bodenfläche war mit 265 bewegungssensiblen Modulen ausgestattet, deren Signale von einem Computer verarbeitet wurden. Solange sich niemand auf dieser Fläche befand, lief ein computergesteuertes Zeichenprogramm ab, das fortlaufend komplexer wurde. Betrat jemand die Fläche, wurde dieses Programm beendet. Die Module berechneten nun den Schwerpunkt der Fläche, der sich mit den Bewegungen der Personen ständig verschob. Die Daten wurden in eine Lichtspur umgerechnet und auf die Wand projiziert. Eine einzelne Person konnte nun innerhalb der Fläche ihren Schwerpunkt verschieben und damit die Lichtspur steuern. Bewegten sich mehrere Personen gleichzeitig innerhalb der Fläche, wurde der gemeinsame Schwerpunkt berechnet. Wollten die Personen die Projektion nun gezielt steuern, mussten sie sich verständigen. Die Bewegungsspur legte zuvor verborgene „labyrinthische“ Bilder frei, die wiederum Spuren früherer Bewegungen waren. Oberhalb der Bodenfläche war eine CC-Infrarotvideokamera angebracht, deren Bild auf einem Überwachungsmonitor erschien. Dieser war in einen Observationstisch eingelassen, der sich auf einer erhöhten Plattform befand. Sämtliche Daten wurden in Log-Files gespeichert. Während der Dauer der Ausstellung waren die Dokumentation und das Archiv der Installation im Internet zugänglich. Lahr:

„Erst durch die Interpretation der Spuren, durch den Vollzug, werden diese Bestandteil einer kommunikativen Handlung, deren Bedingung die eigene Bewegung per se ist. Erst durch den Vollzug wird Tanz zu Tanz, Spiel zu Spiel, Kommunikation zu Kommunikation – jenseits visueller Muster.“ (Lahr URLa)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Auf einem strukturell ähnlichen, „ikonoklastischen“, jedoch physisch gegensätzlichen, „passiven“ Interaktionsprinzip baute die CC-Videoinstallation „Displaced Persons II“⁸⁸² auf: Sobald der Besucher den Ausstellungsraum betrat, brach das bislang von acht Lautsprechern erklingende Gespräch ab, und die einzige Möglichkeit für den Einzelbesucher oder für die Gruppe, das computergestützte System wieder zum Laufen zu bringen und dem Gespräch zu lauschen, war es, am Ort still stehen zu bleiben. Die Internetnutzer konnten zwischen sechs Überwachungskameras vor Ort auswählen und dadurch das Projektionsbild außerhalb des Raumes beeinflussen oder auch die Besucher vor Ort über eine Chatbox ansprechen.

Der „gemischten“ On- und Offline-Realität, ihrer Konstruktion und Kontrolle bzw. ihrem Kontrollverlust gilt die besondere Aufmerksamkeit von Christin Lahr auch in der rechnergestützten CC-Videoinstallation „Face to Face“ (2000). Raum- und bildtechnisch stark an „Augenzeugen (XXX)“ von 1996 angelehnt, beinhaltet diese Arbeit auch eine Internet Anbindung und eine zusätzliche Audiokomponente.⁸⁸³

Dida Zende (D) realisierte 1997 die ortsspezifische CC-Videoinstallation „Moderne Überwachung“ im Bauhaus-Gebäude von Walter Gropius in Dessau, die darin bestand, das LiveVideobild einer im Arbeitszimmer von Walter Gropius installierten CC-Videokamera auf Bildschirme überall im Haus zu übertragen (vgl. Ostranenie 1997, S. 512/13).

Jan Verbeek (D) realisierte eine Reihe von CC-Videoinstallationen, in denen die (A-)Synchronisierung von raumzeitlichen Wahrnehmungskonditionen zwischen dem Betrachter und der eingesetzten technologischen Apparatur sowie die daraus entstehenden ästhetischen und semantischen Strukturen untersucht werden. Die verschiedenen Möglichkeiten der technologischen Datenerfassung und ihrer Kontrollierbarkeit, Wirklichkeitskonstruktionen und ironische Spielmaschinen gehören zu den oft aufgegriffenen Problemkomplexen in den Arbeiten Verbeeks, die sich stets durch neue, experimentelle Anordnungen auszeichnen.

Die CC-Videoinstallation „Real Virtuality“ von 1991 kann als kinetische Videoskulptur beschrieben werden, in der ein auf dem Monitor sichtbares virtuelles Lot trotz der realen, alle 90 Sekunden veränderten Lage des Gewichtes in seiner Position verharret und so wie ein reales Lot funktioniert – vergleichbar mit der Funktion des virtuellen runden Flecks in der CC-Videoinstallation „Pendelnder Fernseher“ (1983) von Dieter Kiessling (vgl. oben).

„Unterschiedliche Ebenen von Wirklichkeit – die unmittelbar erfahrene und die durch Video erfahrene – werden in Beziehung gesetzt und die Grenzen zwischen ihnen durch Synchronität in Frage gestellt.“ (Verbeek)

Die CC-Videoinstallation mit einem weiteren Wortspiel-Titel „What you get is what you see“ von 1992 gleicht mit seiner Möglichkeit zum Münzeinwurf einem (Glücks-)Spielautomaten. Wirft der Benutzer eine Münze in den Einwurfschlitze, erhält er etwa sieben Sekunden später die Möglichkeit, sich das LiveVideobild der fallenden Münze für einen Augenblick anzuschauen.

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Verbeeks CC-Videoinstallation „Progressive Scanner“ von 1999 besteht aus mehreren kleinen, sich drehenden und automatisch schwenkenden Videokameras, die im Ausstellungsraum die Bilder der Ausstellungsbesucher auf drei Monitore übertragen. Die im Kontext des Gesamtœuvre von Jan Verbeek wohl wichtigste formaltechnische Komponente der Kinetik wurde in dieser Arbeit sowohl mit der semantischen Ebene der Realität/Virtualität und mit dem medientheoretischen Problemkomplex „Überwachung“ als auch mit dem telekommunikativen Aspekt, der Verbindung zum Internet, verbunden (Verbeek URL). Ähnliches lässt sich auch an der CC-Videoinstallation „Klingendes Nachtsichtgerät“ (1999) feststellen (vgl. Materialteil/DVD). Mit „Simulations-Simulator“ aus dem gleichen Jahr gelang es Verbeek, die an der Zahl der benutzten und funktionierenden CC-Videokameras gemessen wohl größte CC-Videoinstallation zu realisieren (vgl. Abb./DVD).

Andreas M. Kaufmann (geb. 1961, vgl. Kaufmann URL) realisierte neben zahlreichen Video- und Diainstallationen 1999 die CC-Videoinstallation „27 Blind Men Walking“ mit 27 kleinen Überwachungskameras und -monitoren.

Die CC-Videoinstallation „Spielzeug“ (1992) von Jörg Oswald wurde ebenfalls als ein visuelles Erfassungssystem für den umgebenden Raum konzipiert: Ein Monitor und eine CC-Videokamera sind auf einer Art drehbarer Waage montiert, so dass der Monitor ohne großen Kraftaufwand bewegt werden kann. Auf dem Monitor ist das LiveBild der Kamera zu sehen.

Der Besucher kann sich von der Kamera aufnehmen lassen oder hinter dem Monitor den Bildausschnitt einstellen.

Die also auch als „elektronischer Spiegel“ funktionierende Skulptur bekam in ihrer späteren Ausführung im Leopold-Hoesch-Museum in Düren eine ortsspezifische semantische Komponente, denn sie stand dort inmitten eines Raumes mit Gemälden der klassischen Moderne (Kandinsky, Schmidt-Rottluff, Dix, Kirchner). In einer weiteren Version („Toynet“) wurden die LiveBilder auf eine spezielle Website übertragen.

Timm Ulrichs (geb. 1940, D) wurde durch seine „Totalkunst“ bereits in den frühen siebziger Jahren bekannt. Er konzipierte mehrere CC-Videoperformances und -Installationen, von denen die meisten in der hier besprochenen Dekade realisiert wurden. „Mit laufender Kamera oder: das Dunkel unter den Füßen“ (Idee 1970; Realisation 1997) ist eine CC-Videoinstallation, in der eine ungewöhnliche Überwachungsanordnung für das „Versteckspiel“ mit dem Besucher verwendet wird:

Auf einem flachen rechteckigen Podest befindet sich ein Paar schwarzer halbhoher Herrenstiefel (je 20 × 11,5 × 35 cm). Der rechte Schuh steht, der andere liegt auf der Seite. In die Sohlen beider Stiefel ist je eine CCD-CC-Farbvideokamera eingebaut, die ihrerseits an

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

je einen Monitor (linker Schuh, linke Kamera; rechter Schuh, rechte Kamera) angeschlossen sind. Die beiden Monitore stehen vor der Wand, dem Betrachter zugewandt, auf zwei weißen Sockeln mit quadratischer Grundfläche, welche die Hinterkante des Podiums an den Ecken rechts und links abschließen. Da die Sohle des auf der Seite liegenden Schuhs in den Raum zeigt, erscheint das Bild der Kamera dieses Stiefels auf dem linken Monitor, allerdings um neunzig Grad gekippt. Der andere Bildschirm ist dunkel, da die Kamera im stehenden Schuh nur die dunkle Fläche unter dem Schuh aufnimmt. Dem Betrachter werden somit Assoziationen entgegengesetzter Aktionen nahe gelegt: Um das Bild des linken Schuhs im linken Bild in eine normale Betrachterposition zu rücken, müsste er den Schuh aufstellen. Dann aber ist das Bild zwar justiert, verschwindet aber auch gleichzeitig, wie auf dem rechten Monitor sichtbar: Bedürfnis und Aktion schalten sich gegenseitig aus.

In der CC-Videoinstallation „Verborgene Ausstellung (II)“ (1996/97) trieb Timm Ulrichs das „Versteckspiel“ noch konsequenter weiter: Eine an der Decke fixierte Infrarot-Kamera war auf eine Stelle der ihr gegenüberliegenden weißen und leeren Wand gerichtet. Hier hatte der Künstler unter dem Putz fünf unterschiedliche Bildrahmen implantiert und verlegt. Rechts vor der Wand stand auf einem weißen Sockel ein Monitor, an den eine CC-Videokamera ihre Bilder weiterleitete. Durch ihre Infrarot-Wärmebilder gelang es der thermographischen Kamera, die für den Besucher unsichtbaren Rahmen in der Wand auf dem Monitor sichtbar zu machen, wobei die Rahmen schablonenhaft und schwach auf dem grünlichen Bildschirm erschienen. An der unteren Bildschirmkante lief ein blauer Balken entlang, der Temperatur- und Farbinformationen enthielt.

Die spanische Künstlerin Concha Jerez, die bereits im vorigen Kapitel vorgestellt wurde, realisierte auch in den neunziger Jahren mehrere Projekte, die sich auch eingehend und konsequent mit der Datenerfassung und -kontrolle auseinandersetzen. Einige von ihnen realisierte die Künstlerin in Deutschland, wie die CC-Videoinstallation „Goethe as Voyeur“ (1990) im Museum Wiesbaden oder „Immaterielle Landschaft“ in der Galerie Lüpke (1992) in Frankfurt (vgl. Materialteil/DVD). Während die beiden Arbeiten das bereits Ende der achtziger Jahre behandelte Thema der verschiedenen Zeitkonzepte (reale, virtuelle, mentale Zeit) weiter entwickelt hatten, konzentrierte sich Jerez in den CC-Videoinstallationen „Polyphemus' Eye“ (1997), „The Dark Side of the Mirror“ (1997) und „La mirada del testigo/el acecho del guardián“ (1998) auf die Überwachungsproblematik.

„Polyphemus' Eye“ (1997) wurde als eine raumgreifende Überwachungsstation konzipiert, die sich über zwei Räume erstreckt und von den Besuchern erkundet werden kann. Während der erste Raum aus zwei Metallcontainern besteht, die durch mehrere CC-Videokameras überwacht werden, fungiert der zweite Raum (aus einem Metallcontainer bestehend) als „Kontrollraum“ mit den entsprechenden CC-Videomonitoren, der ebenfalls zugänglich ist und so dem Besucher den medialen Einblick in den ersten Raum ermöglicht. Auch der zweite Raum ist videoüberwacht, so dass der Beobachter zugleich der Beobachtete wird. Im ersten Raum kann man darüber hinaus das projizierte Videomaterial beobachten, welches vorher produziert wurde und die Bilder des „Sicherheitsapparates“ einschließlich der Überwachungskameras zeigt. Das Bindeglied zwischen den beiden Räumen und das „Herz“ der Arbeit stellt eine im ersten

Raum, in seine an den zweiten Raum grenzende Wand eingebaute Tür mit einem Guckloch dar, die nicht geöffnet werden kann, sondern nur den Blick durch das Loch erlaubt. Hineinschauend wird der Betrachter von einer hinter ihm installierten CC-Videokamera erfasst und kann auf einem hinter der Tür befindlichen Monitor seine eigene LiveRückenansicht sehen.

Diese Lösung steht als ein formaltechnischer Vergleich der CC-Videoinstallation „Augenzeugen (XXX)“ (1996) von Christin Lahr gegenüber und wie jene in einer langen Reihe formaltechnisch weitgehend verwandter CC-Videoinstallationen, die auf diese Weise auf die vermeintliche Sicherheit hinweisen, die ein sich in die Richtung der orwellianischen Vision zubewegendes Gesamtüberwachungssystem mit sich bringt. Die im nächsten Jahr ausgeführte CC-Videoinstallation „La mirada del testigo/el acecho del guardián“ behandelte noch einmal dieselbe Problematik, einschließlich des Gucklochmotivs.

Die britische Künstlerin Susan Alexis Collins (geb. 1964) begann sich nach einer Ausbildung an der Slade School of Fine Art in London und am School of the Art Institute of Chicago und nach ihrer frühen Arbeit mit Computeranimation und zusätzlich zu ihren ortsspezifischen Sound- und Roboterinstallationen zunehmend auch für die Möglichkeiten der netzorientierten Kunst zu interessieren. Dies kam insbesondere in ihren Projekten zum Ausdruck, die sich auf die Schnittstellen zwischen den öffentlichen Plätzen, dem Internet und den offiziellen Ausstellungsräumen fokussierten.⁸⁸⁴

Durch die Einbeziehung von fünf „Viewfinder“-⁸⁸⁵Interfaces realisierte die Künstlerin im Dezember 2001 in Canterbury eine öffentliche Installation mit dem Titel „Holy Mackerel“, die zur Kategorie der bereits oben angesprochenen „Fake“-CC-Videoinstallationen (vgl. auch D. Garcia und C. Crabeels [B], vgl. Abb./DVD) gehört: Stereosichtvorrichtungen wurden um eine archäologische Baustelle im Zentrum der Stadt herum verteilt und zeigten vorproduzierte Videobilder der Baustelle, aufgenommen von den exakt gleichen Positionen der „Viewfinder“-Benutzer/„Gucklochschauser“. Dadurch entstand die perfekte Illusion, es handle sich um Live-Bilder, zumal die Zuschauer die reale Situation nicht „mit bloßem Auge“ überprüfen konnten.

Die Auseinandersetzung mit den Manifestationen und Ursachen der Überwachungsparanoia erreichte im Laufe der zweiten Hälfte der neunziger Jahre einen ihrer vorläufigen Höhepunkte in den CC-Videoinstallationen des dänischen Künstlers Niels Bonde (geb. 1961). In einem Statement von 1996 wies Bonde auf einige unmittelbare Quellen seiner Inspiration, die immer wieder „auftauchenden“, sichtbar werdenden „klinischen Fälle“ von Paranoia und Verschwörungstheorien, hin, aber auch auf die eigene Reflexion ihrer historischen und biologischen „Motive“:

“Paranoia, in some respects, I think, is a modern-day development of an ancient, archaic sense that animals still have – quarry-type animals – that they’re being watched. [...] I say paranoia in an atavistic sense. It’s a lingering sense, that we had

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

long ago, when we were – our ancestors were – very vulnerable to predators, and this sense tells them they're being watched. And they're being watched probably by something that's going to get them. [...] And often my characters have this feeling. Philip K Dick." (Bonde 1997)

Die CC-Videoinstallation „I never had hair on my body or head“ (1995)⁸⁸⁶ bewerkstelligte eine paranoide Vision, in der in einer scheinbar friedlichen Umgebung eines „archetypischen Zuhause“ in Form eines möblierten Appartements, gefüllt mit Teddybären, Zimmerpflanzen, einer Wiege etc., in fast jedem der genannten Objekte ein potenzielles Überwachungsinstrument versteckt sein kann. Die CC-Videokameras sind tatsächlich dort versteckt, und der Besucher kann sich dessen auf den Kontrollmonitoren vergewissern, sich zum Beispiel aus der Perspektive eines Teddybärs anschauen. Die Einzelteile dieser Umgebung spielen darüber hinaus die Rolle von „Botschaftenträgern“, wie zum Beispiel „Ole is sending messages over the radio“ (1995) – ein auf einem Podest im Topf aufgestellter Kaktus mit eingebautem CC-Videokameramodul, das die LiveBilder der Umgebung aufnimmt – oder „I can drink 10 beers without getting drunk“ (1997) – ein aus einem Kühlschrank, Nahrung und Kameras bestehendes Ensemble – oder auch „They Controll me through the TV set (live version)“ (1997) – Turnschuhe mit einem Radiosender etc.⁸⁸⁷ Hier ist die Ambivalenz der Ablehnung und Verführung des Gesehenwerdens am Werk, in einer Umwelt, in der das Sehen ambivalent, sowohl als Kontrollinstanz des Insiders als auch als Außenseitersein und Nichtbeteiligung des passiven Schau- und Sensationslustigen, gedeutet werden kann:

“Have we begun to fear that perhaps no one is watching at all? Bonde's installation stems from the effects of immersion within a society in which watching and being watched have become paramount to its functioning, economically and culturally. The boundaries between the producers and the consumers of imagery afforded by trickle-down technology which has put numerous digital and electronic imaging devices into the eager hands of consumers, as well as the hawklike attunement of those who shape our world culturally and visually to consumers' desires and preferences have become blurred. The back and forth in Bonde's installation between the sense that the privacy of its hypothetical inhabitants is being violated and the sense that they have invited the enemy into their own backyard, reinforces the fact that the boundaries between the two have dissolved.” (Riddel 1997)

1995 konzipierte Bonde eine CC-Videoinstallation („Input/Output“) für den Einsatz in Gruppenausstellungen, bei denen der Besucher von einer Toilettenzelle aus auf einem Monitor die geleitete Tour durch die Ausstellung verfolgen kann.

In einer Toilettenzelle ist ein Monitor installiert, mit dem zwei Videokameras in den anschließenden Räumen verbunden sind. Der Monitor zeigt abwechselnd Aufnahmen von beiden Kameras. Die Toilettenzelle ist durch mehrere Löcher „präpariert“, so dass auch von außen in die Zelle hineingesehen werden kann. Durch eine Vielzahl winziger Mikrofone (Wanzen) werden Geräusche aus der Zelle in die Ausstellungsräume transportiert. An der Toilettentwand sind paranoide Aussagen angebracht wie: „Ich hatte noch nie irgendwelches Haar, weder auf meinem Kopf, noch auf meinem Körper. Jeder stiehlt meine Ideen. Mein Fernseher versucht mich davon abzuhalten, Äpfel zu essen, und bringt mich dazu, Dinge fallen zu lassen“. Bonde:

„Die Bedeutung liegt in dem Gegensatz zwischen Input und Output, zwischen paranoider Schizophrenie und Technologie, zwischen der Art und Weise, wie man Kunst mit den Augen aufnimmt und sich auch wieder davon entleert.“ (Bonde 2001)

Die CC-Videoinstallation „The Conversation“ (1996)⁸⁸⁸ beschäftigt sich mit Erinnerungen Bondes an seine eigene Grundschulzeit, initiiert durch ein Klassentreffen zum 18. Jubiläum des Schulabschlusses, als dessen Hauptthemen sich die Erinnerungen seiner Mitschüler herausstellen sollen, die mit einer Art akustischen „Prangern“, so genannten „Set-Ups“, unpopuläre Schüler zum Spotten über ihre Kommilitonen verführten und diese über die Schullautsprecher öffentlich machten. An den Wänden eines geräumigen Ausstellungsraumes sind große Fotografien des Klassentreffens aufgehängt, in denen die Augen der Rundeteilnehmer jeweils mit schmalen schwarzen Balken versehen sind, um unerkennbar zu bleiben. In der Mitte des Raumes befindet sich ein offener Kleiderschrank mit rosaroter Tür mit wenigen aufgehängten Kleiderbügel, einem Kontrollmonitor und einem Hocker. Die Innenwände des Schrankes sind mit Zeichnungen und Kritzeleien beschmiert. In den beiden Schranktüren sind CC-Videokameramodule versteckt, die der Türposition entsprechend den Ausstellungsraum aufnehmen und auf dem Monitor zeigen. Die Kameramodule sehen von außen aus wie Türspione. Der Besucher kann sich nach Belieben auch in den Schrank einschließen und so die Situation außerhalb beobachten.

“Bonde’s multi-faceted portrayal of insidious betrayal allows us to grasp the vulnerability of the individual exposed to the violence of social machines of surveillance. It also raises issues about control – the control we exert over ourselves and others, using stratagems of love, hope and fear. The Conversation poignantly speaks of the isolation of the individual from the world around them. Yes, kids are cruel, but so are adults.” (Damianovic 1999)

Eine allgemeinere Metapher schuf Bonde mit seiner CC-Videoinstallation „An interactive tragedy“ (1998), während der dänische Künstler in „Don’t forget to wear your tin foil hat“ (2001), einer auf zwei Galerieräume verteilten Arbeit, von der oben ausführlich vorgestellten formaltechnischen Methode der Konstruierung von virtuellen „Mischräumen“ (vgl. B. Schwartz, P. Weibel etc.) Gebrauch machte: In der Seitengalerie war eine farbige Zeichnung auf dem Boden und auf der Wand angebracht, die perspektivisch verzerrt ein Zeichen „H“ für Haltestelle (oder Hospital?) darstellte. Zwei Kameramodule inmitten eines Kabelgewirrs nahmen aus unterschiedlichen Perspektiven die gemalten Zeichnungen auf, und diese wurden im abgedunkelten Projektionsraum wiedergegeben: Dort entstand der Eindruck, als ob es sich um die Nachtaufnahme einer Haltestelle handelte.

Bondes Andeutungen und unentschärften Dilemmas politischer, ethischer, technologischer und anderer Natur fanden in seinen „Überwachungsarbeiten“, darunter vor allem in den CC-Videoinstallationen, einen konzentrierten Ausdruck. Die Reziprozität des Beobachtens und Beobachtetwerdens als ein möglicher Spiegel des Verhältnisses von Macht und Verführung, Bemächtigung und Ressource gehört nach wie vor zu den brennenden Fragen der Gegenwart. Mit den Worten von Maia Damianovic: „Niels Bonde’s work brings us to a deeply contradictory

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

revelation of desire and power that implicates both the watcher and the watched as prisoners of an image, trapped in the charisma of a surface that conceals as it reveals.“ (Damianovic 1999)

Bondes Interesse an der Datenerfassung und -kontrolle findet in den letzten Jahren einen konzentrierten und extensiven Ausdruck in seinen „Flowcharts & Diagrams“, Installationen und Webprojekten, die die Parallelität der Informationsströme von Gedanken und Datenverarbeitung analysieren, u. a. mit dem Ziel, die Bedingungen und Mittel des Internet zu interpretieren. Die tiefenpsychologischen und machtpolitischen Triebfedern, Motive und Auswirkungen der Überwachung auf die individuellen und kollektiven Selbstwahrnehmungen und -entwürfe spannen sich sowohl horizontal-global als auch vertikal-historisch durch Bewusstsein und Unterbewusstsein der Menschen, die Spaltung des Neuen vom Alten der Medienentwicklung mitreflektierend. Die Kunst von Niels Bonde wächst aus diesem Spannungsverhältnis, wie der Künstler selbst mitteilt:

“These are difficult times because we are witnessing a clash of cataclysmic proportions between two great technologies. We approach the new with the psychological conditioning and sensory responses of the old. This clash naturally occurs in transitional periods. In late medieval art, for instance, we saw the fear of new print technology expressed in The Dance of Death. Today, similar fears are expressed in the Theater of the Absurd. Both represent a common failure: the attempt to do a job demanded by the new environment with the tools of the old.” (Artnode URL)

In seinen Webseiten zitiert Bonde oft Marshall McLuhan, insbesondere seinen Bestseller „Medium is Message“, in dem auch Sätze anzutreffen sind wie

“Art at its most significant is a distant early warning system that can always be relied on to tell the old culture what is beginning to happen.” (Artnode URLb)

Jens Haaning (DK) zog die Aufmerksamkeit des breiteren Publikums auch außerhalb der Kunstinstitutionen mit seinen öffentlichen Aktionen und Installationen auf sich, die sich mit der Situation von Immigranten in Europa beschäftigen und die oft auch in amüsanter und provokanter Weise die Institution Kunst benutzen, um zum Beispiel bestimmte gesetzliche Regelungen zu umgehen und letztendlich auch die Inhalte dessen, was als „Provokation“ gedeutet werden könnte, offen zu legen. Als Beispiele können Haanings Sound-Installation „Turkish Jokes“ (1994)⁸⁸⁹ oder die Plakataktion „Arabic Jokes“ (1996)⁸⁹⁰ genannt werden, ebenso wie die „Installation“ „Foreigners Free“ (1997/99), die darin bestand, den Ausländern eine spezielle Ermäßigung für die Eintrittskarte in eine Ausstellung im Badischen Kunstverein in Karlsruhe zu gewähren.

Das übergreifende Thema, das den dänischen Künstler beschäftigt, ist die Offenlegung und Befragung von Machtmanifestationen in der Kommunikation, insbesondere im Hinblick auf

die Komplexität der kulturellen und ökonomischen Assimilation sowohl von Aus- als auch von Inländern.⁸⁹¹ Fernseh-LiveÜbertragungen zwischen kulturell und geographisch entfernten Gebieten gehören seit 1996 zu den Strategien des dänischen Künstlers, die sich allerdings noch in der Entwicklungsphase befinden: „Live from Bombay“ ist als LiveSatellitenübertragung vorgesehen, die aus einer festen Kameraperspektive einen indischen Fabrikarbeiter auf einem westeuropäischen Fernsehkanal zeigen soll.

In der bisher einzigen realisierten CC-Videoinstallation „Untitled“ (2000) bestand die Intervention Haanings darin, den Ausstellungsort mit einer lokalen Klinik für psychisch Kranke audiovisuell zu verbinden. Dabei erhielten jeweils die Klinikinsassen die Möglichkeit, sich den ansonsten leeren, durch eine CC-Videokamera „überwachten“ Ausstellungsraum mit den dort befindlichen Besuchern auf einem Fernsehmonitor oder auf dem internen Fernsehsystem⁸⁹² anzuschauen. Die Ausstellungsbesucher wurden vor dem Eintritt in den Raum über den Vorgang unterrichtet.

Subjekt/Objekt

Bournigault, Maat, Karawahn, W. Klotz, Heinz-Hoeck, Kaufmann, John, Human Control, ART+COM, Schemmert, Kessler, Chr. Möller, „Supreme Particles“, Baginsky, M. Fleischmann/W. Strauss, Prehn, Auer, Alido, Ciervo, Rist, Naranjo, Johnson, Beban/Horvatić, K. Petersen, Virkkala

Die Datenerfassung und -kontrolle in Form von Videoüberwachung ist einer der wenigen fundamentalen Problemkomplexe, der den CC-Videoinstallationen im formaltechnischen Sinn „eingeschrieben“ ist und seit über einem Vierteljahrhundert ununterbrochen künstlerische Verwendung findet. Ein genauso bedeutsames und traditionsreiches Thema von grundsätzlicher Bedeutung für die Entstehung der Medienkunst und die Ausarbeitung ihrer interaktiven Anwendungen ist die Auseinandersetzung mit dem überlieferten Subjekt/Objekt-Verhältnis in Form der „Videospiegelung“. Die ersten CC-Videoinstallationen aus den sechziger und siebziger Jahren zeichneten sich durch eine derartige Medien- und Betrachteranalyse und ihre Implikationen aus. In den neunziger Jahren kam es insbesondere in Europa zu einer Wiederbelebung und Erneuerung dieser Tradition des vermeintlich „Narzisstischen“, die sich vergleichbar mit den ersten Videoexperimenten auf die Erkundung von neuen medialen Visualisierungsstrategien konzentrierte, jetzt vor allem im Bezug auf die digitale Technologie.⁸⁹³

Rebecca Bournigault (geb. 1970, F) untersucht in ihren Videoinstallationen das Beobachterverhalten in ambivalenten Subjekt/Objekt-Situationen, in denen die Betrachter entweder mit eigenen übergroßen Videoabbildern konfrontiert werden oder verschiedene, nicht vorangekündigte Aufgaben zu lösen haben. Die französische Künstlerin realisierte seit dem Anfang der neunziger Jahre zahlreiche Videoinstallationen und -bänder mit der Überschrift „Portraits“, welche durchaus die Charakteristika der experimentellen Verhaltensforschung aufweisen. Dies gilt insbesondere für die CC-Videoinstallationen, in denen ein Dialog mit dem eigenen Abbild in Realzeit stattfindet:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Portraits temps réel“ (1994)⁸⁹⁴ ist in ihrer schlichten Ausführung mit den berühmten Pendants der siebziger Jahre von Peter Campus zu vergleichen.

Sie besteht aus einer zunächst nicht wahrnehmbaren CC-Videokamera und einer Großprojektion. Die gelungene Premiere der Installation ist nicht zuletzt den Dimensionen des großzügigen, abgedunkelten Raumes (ca. 20 x 24 m) eines ehemaligen Kinos zu verdanken. In dessen Mitte sind zwei mit Lichtspots bestrahlte Stühle aufgestellt, die offenbar zum Hinsetzen einladen. Sobald der Besucher diese Einladung angenommen hat, erscheint sein LiveVideoporträt in beträchtlichen Projektionsdimensionen von 4 x 6 m und führt zu einem Überraschungseffekt, der wiederum zum Nachdenken über diese „radikal verkürzte Relation zwischen dem Betrachter und dessen bildelektronischer Wiedergabe“ (Christ URL) führen kann. Das zugleich extrem reduzierte Kamerafeld, bekannt aus den späteren CC-Videoinstallationen von Peter Campus oder aus der Lösung mit dem Stuhl bei Catherine Ikam (1981, vgl. oben) macht die Situation umso instabiler und dramatischer. In der CC-Videoinstallation „Missed“ von 1999 machte Bournigault von dem ausklappbaren LCD Monitor (dem virtuellen „Sucherersatz“ der digitalen Videokamera) Gebrauch, indem sie dem Besucher dadurch die Gelegenheit gab, sein gleichzeitig monumental projiziertes Videobild zu beeinflussen.

Hermen Maat (NL) verband die „narzisstische“ Vision in seiner CC-Videoinstallation „The Paranoid Panopticum“ (2000) mit der Überwachungsparanoia. Der Besucher betritt den Raum zwischen einem semitransparenten Spiegel und einem Projektionsschirm. Hinter dem Spiegel befindet sich, für den Besucher unsichtbar, eine CC-Videokamera, deren Bild auf den Schirm projiziert wird. Der Betrachter kann also im Spiegel sich selbst hinter sich stehend sehen. Das LiveKamerabild wechselt auf dem Projektionsschirm mit vorproduziertem Material ab, das ein Videostück nach Alfred Kreijemborgs Schauspiel „An Echo play“ von 1923 zeigt und den Mythos von Echo und Narziss zum Gegenstand hat.⁸⁹⁵

Die Umkehr der Subjekt/Objekt-Problematik aus der Perspektive des Objektes, der Videokamera, entwickelte der in Berlin lebende Künstler und Theaterautor Kain Karawahn (D) seit dem Ende der achtziger Jahre in einer Reihe von „Kameratransformationen“ zur anhaltenden Auseinandersetzung. Dabei handelt es sich um CC-Videoinstallationen/Performances, die jeweils mit der Zerstörung der eingesetzten CC-Videokamera schließen. Für die vorliegende Historie sind sie auch insofern von besonderem Interesse, als in ihnen die in der Einleitung erläuterte Definition von CC-Videoinstallationen – und damit die Abgrenzung des hier untersuchten Feldes – an ihre Grenzen stößt, ohne sie zu überschreiten. Damit weisen sie zugleich auf die evidenten Mängel von „semantischen“ Definitionen des „Performativen“ und Definitionsversuchen des „interaktiven Theaters“ hin, die eine strategische Bindung zu den digitalen Technologien theoretisch zu ergründen suchen, jedoch in diese Versuche bislang kaum verwertbares Material – abgesehen von rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen – einbeziehen konnten (vgl. dazu den theoretischen Rückblick und die Schlussbetrachtung).

„This is an emergency/NOtFALL“ (1988) war die erste in der Reihe von Karawahns „Kameratransformationen I–IV“: Während die übrigen drei Arbeiten einen eindeutigen Ausführungscharakter im Sinne einer „Performance“ hatten⁸⁹⁶, kann „Notfall ...“ als eine ungewöhnliche – weil äußerst kurz (4:32 Min.) dauernde – Installation angesehen werden, vor allem deshalb, weil hier anstatt eines Performers das ausgestellte Objekt – eine auf die Achse einer elektrischen Säge aufgestellte CC-Videokamera – „selbsttätig“ (wenn auch nur kurz) zusammen mit ihrem angeschlossenen Monitor als CC-Videoinstallation fungiert. Auf dem Monitor wird das LiveBild der durch die Mitte senkrecht zersägten Videokamera wiedergegeben; die Installation/Demonstration ist abgeschlossen, wenn die zerstörte Kamera keine Signale mehr senden kann.⁸⁹⁷

Der Kommentar des Künstlers zu dieser Arbeit bzw. der Untertitel der Arbeit lautete: „... immer im Brennpunkt des Geschehens: eine Kamera filmt ihren Tod ...“ (Karawahn, Manuskript).

„Kamera über Berliner Mauer“ (1988) war eines der nicht ausgeführten Projekte des Künstlers, das unter Umständen ebenfalls in der Kategorie „CC-Videoinstallationen“ geführt werden kann: Eine CC-Videokamera sollte von einem Wachturm der Mauer in Westberlin aus (z. B. im Stadtteil Kreuzberg) an ihrem eigenen Videokabel über die Berliner Mauer geworfen und so aufgehängt werden; im Ostteil des damals noch geteilten Berlin angelangt, wird die Kamera auf diese Weise für eine (wahrscheinlich sehr kurze Zeit) in der Position sein, LiveBilder zum Monitor in Westberlin zu übertragen. Karawahn:

„Es ist zu vermuten, dass es eine Weile dauert, bis sich DDR-Grenzposten der Kamera nähern, mindestens zu zweit, damit der andere nicht über die Mauer flüchtet, und dass sie aus Unkenntnis im Umgang mit Videokameras westlicher Bauart eben eine Weile benötigen, diese Kamera auszuschalten, somit bis dorthin eben alles auf einem Monitor auf der anderen, der Westseite der Mauer, zu sehen ist – natürlich kann es auch passieren, dass sie vor Näherung an die Kamera auf diese schießen, oder das Videokabel schnellstens durchtrennen“ (Karawahn, Manuskript).

Bei dem Projektvorschlag mit der Bezeichnung „Videokamera in Salzsäurebad“ (1990) wurde von Karawahn ein Glastank (ca. 50 x 50 x 50 cm) mit Salzsäurelösung vorgesehen, in welchen eine CC-Videokamera versenkt werden soll. Die Kamera ist auf die Zuschauer gerichtet und an einen Videorekorder angeschlossen. Ihre Bilder und Geräusche werden solange auf einen Monitor übertragen, bis sie so weit zerstört ist, dass sie keine Signale mehr senden kann. Wie in „This is an emergency/NOtFALL“ (1988) sollte auch hier das gleichzeitig aufgenommene Videomaterial später zusammengeschnitten und aufgrund der kurzen Dauer des Zerstörungsprozesses in Zeitlupe wiedergegeben werden. Die aufgezeichneten eigenen Kamerabilder und -geräusche sollten auf einem TV-Monitor neben dem verschlossenen Glastank und den dort befindlichen Resten der Videokamera präsentiert werden.⁸⁹⁸

Bei der Arbeit mit dem Titel „Die Zeit des Brennens ist zu kurz, um ins Träumen zu geraten“ (1993) handelt es sich um die einzige realisierte CC-Videoinstallation des Künstlers, der sich mit seinen zahlreichen Feuer-Performances und -Vorführungen auch international einen Namen gemacht hat und als Pendant des ebenfalls international bekannten niederländischen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Künstlers Arthur Elsenaar angesehen werden kann (vgl. unten). Neben dem Eingang in den Installationsraum ist folgender mehrsprachige Text angebracht:

„Bitte bemühen Sie sich um autorisierten Zündstoff, nur erhältlich am Info-Counter. Nach Betreten des Raumes begeben Sie sich zum Bodenlicht. Entzünden Sie sodann vorsichtig Ihren Spielstock.“ (Karawahn, Manuskript)

In einem bis auf die diskrete Bodenbeleuchtung völlig dunklen, höhlenähnlichen Raum wurde eine CC-Videokamera unter der Decke installiert und auf den Eingang gerichtet. Der Besucher hatte Streichhölzer zur Verfügung, um sich im Raum besser orientieren und bewegen zu können; sobald er ein Streichholz entzündete, reagierte der Autofokus der Kamera und versuchte, die Bildschärfe einzustellen. Je nach der Dauer der Flamme nahm die Kamera das sichtbar gewordene Feld auf und gab das entsprechende LiveBild an der Projektionswand wieder.

Eine weitere nicht realisierte, diesmal ortsspezifisch konzipierte „Kameratransformation“ Karawahns trägt den Titel „Sehbestattung“ (1994), und im Kontrast zu den meisten übrigen ist ihre Dauer als sehr lang anzusehen. Das Geschehen sollte tagsüber im Wattenmeer/Nordsee bei Gezeitenwechsel stattfinden, damit für die Videokamera optimale Lichtverhältnisse herrschen; zu dem Ereignis sollte Publikum eingeladen werden. Eine CC-Videokamera, befestigt auf einem Stativ, wird bei aufkommender Flut im Watt aufgestellt. Ihre Neigung ermöglicht, dass der Nordseehorizont nur das oberste Fünftel des Kamerabildes ausfüllt. Das Kamerastativ sollte entsprechend beschwert werden, so dass es von der Flut nicht umgerissen wird. Die Kamera sollte mit einem Videorekorder und einem Monitor verbunden werden, der sich am Strand in sicherer Position (außerhalb der Reichweite der Flut) befindet. Der Kabelaustritt aus dem Kameragehäuse sollte zusätzlich gegen Nässe isoliert werden, um einen elektrischen Kurzschluss speziell an dieser Stelle zu verhindern.

Im vorderen Wattbereich, also im Blickfeld der Kamera, sollte zusätzlich noch ein Feuer brennen, so dass die Kamera das Löschen des Feuers durch Meerwasser aufzeichnen kann. Das Feuer sollte sich in einer flachen Stahlschale (Durchmesser 60 cm) befinden, welche in einem Metallständer fixiert ist, so dass das Feuer ca. 30 cm über der Wattoberfläche brennt und somit die Umwelt des Watts nicht gefährden würde.

Karawahn:

„Alle Geräte werden eingeschaltet und dann heißt es abwarten, was passiert, wenn Meerwasser, Schlamm und Kamera in Berührung kommen – in jedem Fall ein mehrstündiges bzw. meerstündiges Ereignis.“

Ein mit dem Projektvorschlag „Videokamera in Salzsäurebad“ (1990) vergleichbarer Abschluss der Aktion war auch hier vorgesehen: Nachdem das Wasser abgelaufen ist, wird die Kamera aus dem Watt geholt, vom Stativ geschraubt und in ein Aquarium gelegt, welches dann mit Nordseewasser und Schlamm gefüllt und anschließend versiegelt wird.

Neben einer weiteren Reihe von CC-Videoperformances und „Ereignisinstallationen“ realisierte Karawahn auch Theaterstücke, darunter „Angeklagt“ (1994), in dem sich eine Videokamera für ihre Fähigkeit, Bilder machen zu können, „zu verantworten“ hatte.

Werner Klotz (geb. 1956, D) beteiligte sich am Anfang seiner künstlerischen Laufbahn an der Gründung des Vereins „Material und Wirkung“ (Dezember 1981 in Westberlin)⁸⁹⁹ mit dem Zweck,

„Materialien und deren Wirkung nach emotionalen, funktionalen, intuitiven Diskursen, zufälligen und kulturellen Gesichtspunkten und Handlungsweisen zu untersuchen [und] Veranstaltungen wie Aufführungen, Ausstellungen, Hinweise und Vorführungen zu organisieren und zu unterstützen“⁹⁰⁰.

Die Zeit- und Ortbezogenheit der künstlerischen Interventionen, also das Arbeiten im öffentlichen Raum außerhalb des institutionellen Ausstellungsbetriebs, gehörten zu den bedeutenden Errungenschaften der Gruppe und sind in dieser Hinsicht und im Kontext des geteilten Berlins und Deutschlands als Pionierleistung und bedeutender künstlerischer Impuls zu bewerten. Seit dem Anfang der achtziger Jahre realisierte Klotz Installationen mit lebenden Spinnen, danach verschiedene Projekte mit Weinbergschnecken, die ihm auch international einen Bekanntheitsgrad verschafften.⁹⁰¹

Es sind jedoch vor allem seine „Wahrnehmungsinstrumente“, ästhetisch ansprechende, für die Betrachtung ihrer Umgebung sowie ihrer selbst geschaffene „katoptrische“ Objekte, die sich zusammen mit der beibehaltenen Aleatorik u. a. aus seinen Schnecken-Performances und Projekten in der Natur und im öffentlichen Raum auch in seinen CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre wiederfinden werden. Neben der Einbeziehung von elektronischen Visualisierungstechnologien und Kinetik werden die „naturalanaloge“ Elemente wie Spiegel weiterhin eine unverzichtbare Rolle spielen.⁹⁰²

Der oben vorgestellte Kain Karawahn hat seine künstlerische Arbeit insgesamt dem Element Feuer gewidmet. Der in Berlin und San Francisco lebende Künstler Werner Klotz wählte dagegen das Element Wind als herausragende Komponente innerhalb seiner Arbeit. Zwei seiner CC-Videoinstallationen bekamen sogar die Namen der altgriechischen Götter der Winde: Die erste CC-Videoinstallation von Werner Klotz trug den Namen „Boreas“ (1992/94) nach dem Gott des Nordwindes in der griechischen Mythologie. Mit Hilfe eines Anemometers (Instrument zur Messung der Windstärke), einer Medex-Box (ein Windmessinstrument mit einer Steuerungselektronik), einer von der Windstärke abhängig rotierenden CC-Videokamera und der angeschlossenen Ausgabegeräte konstruierte Klotz eine mediale, von Mensch und Natur gleichermaßen abhängige Wahrnehmungsanordnung, die in ihrer Ganzheitlichkeit als charakteristisch für die konzeptuelle Vorgehensweise, präzise Ausführung und den emotionalen „Vertigo“-Effekt vieler seiner Kunstwerke angesehen werden darf (vgl. Materialteil/DVD). Das so aufgebaute Wahrnehmungssystem dient als variable Schnittstelle zwischen dem Subjekt, dem abgebildeten, also „objektivierten“ Erfahrenden, der nächsthöheren Raumordnung seiner unmittelbaren Umgebung und der unvorhersehbaren, jedoch auf den menschlichen Wahrnehmungsapparat reduzierten, „gezähmten“ Kraft der Natur als Grundlage aller relevanten Bezugspunkte (vgl. Klotz 1995 [1992], S. 70). Der kunsthistorische Bezugspunkt und Vorgänger in der Verwendung der windgesteuerten CC-Videokamera wurde oben in der frühen Arbeit von Elsa Stansfield und Madelon Hooykaas besprochen (vgl. oben).

Eine elektronische Steuerungsanlage mit mechanischem Kamerarotationssystem, gesteuert von einem kleinen metallenen Windrad, setzte Klotz auch in der darauf folgenden CC-Videoinstallation „Zephyrus“ (1992)⁹⁰³ ein. Die Geschwindigkeit der vertikal rotierenden CC-Video-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

kamera beeinflusste unmittelbar die Rotation der Kamera, so dass das vor einem Spiegel und dem darauf postierten Monitor stehende Subjekt der Betrachtung sein Spiegelbild gleichzeitig in zwei gegensätzlichen Repräsentationsmodi beobachten konnte: als statisches „spiegelrichtiges“ und dynamisches, rotierendes „spiegelverkehrtes“ Bild. Der Vergleich mit der berühmten CC-Videoinstallation von Peter Campus, „Interface“ (1972), bietet sich an dieser Stelle an, insbesondere auch mit „Stasis“ (1973), in der mit Hilfe von rotierenden Prismen und der Verwendung zweier CC-Videokameras ein analoges, „Subjekt dekonstruierendes“ Abbildungsverhältnis entsteht.⁹⁰⁴

Der erwähnte „Vertigo-Effekt“ war in Bezug auf die Wucht der sich drehenden Kamerabilder in der CC-Videoinstallation „Sisyphus' Flight“ (1994/96) am stärksten ausgeprägt, auch wenn selbst bei stärkster (doppelter-horizontal/vertikaler) Kamerarotation immer noch ein klares Bild von dem Raum (und gelegentlich auch von den Betrachtern) auf den Monitoren zu sehen war. Diesmal waren spezielle Infrarotsensoren die Auslöser der Kamerabewegung, vergleichbar mit der zuvor entstandenen Arbeit „The Narcissus Syndrome“ (1993) (vgl. Beschreibungen im Materialteil/DVD).

„Spiegelkabinett“ ist der Titel einer 1996 entstandenen Videoinstallation von Marikke Heinz-Hoek (geb. 1944, D), die zwar keine CC-Videokamera einsetzt, aber durch die Verwendung von Spiegeln einen gewissen katoptrischen und zugleich ikonoklastischen Charakter enthält: Implizit vorhanden ist er auch in den kleinformatigen Videoinstallationen, in denen die Künstlerin Fotografien bzw. Standvideobilder von Portraits berühmter Künstlerinnen (Paula Modersohn-Becker, Meret Oppenheim, „Kiki de Montparnasse“ alias Alice Ernestine Prin) in eine „angehaltene“, reversible Zeitform versetzt, wie sie auch aus den Titeln ihrer beiden CC-Videoinstallationen angedeutet wird: „Autoreverse“ (1994) und „Return“ (1994/95, nicht realisiert). „Autoreverse“ beinhaltet eine räumliche Umkehr gefolgt von einem rezeptions-technischen Sinneswechsel in einem Theaterraum, der seinen traditionellen Definitionsrahmen verlässt. In einem abgedunkelten, bühnenartigen Raum wird der Zuschauer auf ein kleines Podium geleitet, auf dem sein Platz vom Scheinwerferlicht punktuell beleuchtet wird. Auf die Sitzplätze der aufsteigenden Sitzreihen gegenüber sind sechs Monitore als „Publikum“ verteilt. Eine im Raum versteckt angebrachte CC-Videokamera, die den Besucher aufnimmt, leitet ihr Bild an die Monitore weiter, so dass der Besucher als räumlich wie medial „deplatziertes“ „Subjekt“ und „Objekt“ seinem eigenen LiveVideo-Abbild im Zuschauerraum gegenübergestellt wird.⁹⁰⁵

KP Ludwig John (geb. 1961) studierte Fotografie, Kunst und Medientechnologie in Leipzig (D) und Utrecht (NL) und bezeichnet sich als „Interaktivist“ (vgl. KP L. John URL), was evident wird nicht nur durch seine interaktiven Bildinstallationen und weitere künstlerische Projekte, sondern auch durch seine Lehrtätigkeit und die Arbeit an Ausstellungsprojekten und Gremien für die Medienkunst (Mitbegründer der Medienbiennale in Leipzig 1991, Vorstand

im Medienforum München). KP Ludwig John realisierte in Zusammenarbeit mit seinen niederländischen Kollegen Herman J. de Bakker und Rene Piersma die zwei rechnergestützten CC-Videoinstallationen „Pilot“ (1991) und „Infected Process“ (1992), von denen die Erste als Vorarbeit für die Letztere fungiert und eine vergleichbare technische Ausstattung mit Projektionsbildschirmen, CC-Videokamera und Amiga-Computern verwendet. In „Pilot“ zeigt der Monitor die vorproduzierte Bildsequenz eines sich innig küssenden Paares, als sich wiederholende Schleife von einem der beiden Computer abgespielt. Der davor tretende Besucher wird durch eine CC-Videokamera erfasst, und sein LiveAbbild ist auf der Videoleinwand im Hintergrund zu sehen, während der zweite Computer das Videosignal auf Veränderungen im Raum hin auswertet (vgl. Ablauf im Materialteil/DVD).

Ein ähnlicher formaltechnischer Vorgang lief in der darauf folgenden CC-Videoinstallation „Infected Process“ ab, die einen komplexen ortsspezifischen Bezug aufwies: Der Ausstellungsort war der im Originalzustand erhaltene Verhandlungssaal des bis 1934 arbeitenden obersten Gerichtes Deutschlands, in dem u. a. der Aufsehen erregende Reichstagsbrandprozess stattfand, bei dem erstmalig der Einsatz von elektronischen Medien – damals Radiodirektübertragungen – maßgeblich den Ausgang des Prozesses beeinflusste. Direkt vor der Anklagebank des Gerichtssaales wurden zwei Innenprojektionssysteme nebeneinandergestellt. Während das eine dokumentarische Foto- und Filmaufnahmen vom Prozess am gleichen Ort präsentierte, zeigte die zweite Projektion das LiveBild des davor stehenden Besuchers, der frontal von einer CC-Videokamera aufgenommen wurde. Die Auswertung des Videobildes durch den Computer signalisierte die Veränderungen in Bewegung, Farb- und Helligkeitsverteilung im Raum, die sich direkt in einer ausgleichenden Weise auf den Ablauf der Filmsequenzen auswirkten. Die erhöhte Bewegung im Raum, gesehen auf dem linken LiveMonitor, reduzierte z. B. die Bewegung der abgespielten Bildsequenz auf dem rechten Monitor, was auf ähnliche Weise auch in Bezug auf Helligkeit, Farbanteile und Zeitablauf geschah.

Die von John alleine realisierte CC-Videoinstallation „Visitors Comment“ (1992) verwendete das gleiche technische Prinzip für die Einbeziehung des zum Betrachtungsobjekt gewordenen Betrachters in eine narrative Konstellation, die jedoch inhaltlich eindeutig in die Domäne des Interagierenden verlagert und zusätzlich auf seine verbale Beteiligung hin konzipiert war: An der Wand hingen Bilder von der Häutung eines Hasen, davor ein Mikrofon; eine Stimme ermunterte den Besucher, einen persönlichen Kommentar ins Mikrofon zu sprechen. Trat der Besucher heran, erschien sein von einer CC-Farbvideokamera aufgenommenes LiveBild auf dem Computermonitor daneben. Das Bild und der gesprochene Kommentar waren solange sichtbar/hörbar, bis ein neuer Besucher durch seine Einwirkung die audiovisuelle Wiedergabe veränderte.

Der in verschiedene narrative Abfolgen oder raumzeitliche Manipulationen einbezogene Betrachter wird somit zum Protagonisten in einigen CC-Videoinstallationen der Künstlergruppe „Human Control“ (D), die durch die Künstler und Mediendesigner Björn Hausner (geb. 1967), Christian Hinreiner (geb. 1971) und Jakub Morávek (geb. 1971) gegründet wurde und bis zum Jahr 2000 Bestand hatte. Seitdem verfolgen die ehemaligen Gruppenmitglieder eigene Kunstprojekte (vgl. H. C. URL, dort auch Links zu den Einzelmitgliedern).

„Time Machine“ (1996) war eine rechnergestützte CC-Videoinstallation, die aus der Überlagerung von zeitverzögerten LiveAbbildern von Besuchern visuell sowie konzeptuell diachronisch eine Art „Zeitreise“ bewerkstelligt.⁹⁰⁶ Für Betrachter außerhalb des Raumes ist unter Umstän-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

den nicht ersichtlich, welches Ereignis in der Vergangenheit stattfand und welches aktuell ist, wodurch auch die Fragen des Kausalitätsprinzips und der Linearität der Zeit implizit problematisiert werden.

In der CC-Videoinstallation „Death Wish“ wird der Betrachter in eine filmische Verfolgungsjagd miteinbezogen, während in „Seduction of the innocent“ (1998; vgl. beide Beschreibungen im Materialteil/DVD) der Betrachter durch seine Position im Raum auf eine gefilmte Gewaltszene Einfluss nehmen und je nach Belieben den Verlauf zurückversetzen und somit quasi „ungeschehen“ machen kann – ähnlich wie es zwei Jahre später der italienische Künstler Ennio Bertrando mit einer eigens entwickelten Software in einer CC-Videoinstallation u. a. zum Thema 11. September realisieren wird (vgl. oben): Die Autoren beziehen sich auf die von dem amerikanischen Regisseur und Schauspieler Woody Allen oft benutzte Methode (bekannt auch im Hinblick auf die feministische Dekonstruktion des „male gaze“ durch das „Zurückschauen“ der Schauspielerin in Richtung der Kamera) des „Einbeziehens“ des Zuschauers in das Geschehen durch direkte Ansprache, wie es im Film „The Purple Rose of Cairo“ geschehen ist. Hinzu kommt eine interessante Betrachtung in Bezug auf den Gegenstand der vorliegenden Historie:

„Die Handlung des Films erinnert an eine Szene aus einer Soap, die Bewegungen des Betrachters an eine Closed-circuit-Installation. Wäre da nicht der Kachelraum, könnte man eine Verbindung von den Closed-circuit-Installationen der siebziger Jahren zu dem Genre der Soap herstellen, um zu zeigen, dass ein verändertes Zuschauerverhalten eine Veränderung der Erzählform hervorgerufen hat und umgekehrt. Der Kachelraum als dritte Realitätsebene verwischt dieses mögliche gegenseitige analytische Verhältnis und lässt die Installation als Mischform aus Interaktiv und Closed-circuit erscheinen, wobei weder das eine noch das andere voll ausgebildet ist. Jede der drei Ebenen fungiert quasi als „Füllung“ in dem Bruch der beiden anderen. Auf diese Weise illustriert sich die Installation über die Brüche der verschiedenen Repräsentationsebenen und angewendeten formalen Mittel hinweg.“ (Michael Hofstetter, 24. April 1999, vgl. H. C. URL)

Die hier zitierte gattungstechnische Positionierung trifft zweifellos zu, bis auf die „unscharf“ erfasste Distinktion zwischen „Closed Circuit“ und „interaktiv“, die aufgrund der impliziten Nichtunterscheidung zwischen den funktionaltechnischen und semantischen Kriterien eine „scharfe“, historisch nicht zu rechtfertigende Begriffsunterscheidung vornimmt. Die CC-Videoinstallationen „Forbidden Love“ (1998) und „Late Night Show“ (1999, vgl. die beiden Beschreibungen im Materialteil/DVD) sind charakteristische Beispiele des reflektierten Subjekt/Objekt-Verhältnisses, wie sie seit den sechziger Jahren in zahlreichen CC-Videoinstallationen in Erscheinung getreten sind. Die erste Arbeit gliedert sich nahtlos in die Reihe der Arbeiten ein, die zuletzt bei Christin Lahr (1996) und Concha Jerez (1997) beschrieben wurden (vgl. oben), während die Letztere zu dem Typus der „Mixed Reality“ zu rechnen ist, im Sinne der Überlagerung von zwei medialen – der vorproduzierten und der in Echtzeit ablaufenden – Ebenen.

„ART+COM“ (vgl. ART+COM URL) ist ein interdisziplinäres Forschungsinstitut und Unternehmen mit Sitz in Berlin, das sich seit seiner Gründung 1988 für die Integration von Computertechnologie, Kommunikation und Design einsetzt. Durch die Zusammenarbeit von Wissenschaftlern, Künstlern, Designern und Informatikern hat sich „ART+COM“ insbesondere im kreativen Einsatz von digitalen Kommunikations- und Visualisierungstechnologien einen Namen gemacht. Im Geschäftsfeld der heutigen „ART+COM“ Medientechnologie und Gestaltung AG sind insbesondere die „Entertainment Installationen“ für die vorliegende Historie interessant.

Joachim Sauter (D), einer der Gründer von „ART+COM“, realisierte zusammen mit Dirk Lüsebrink (D) 1991/92 die CC-Videoinstallation „Zerseher“, die bald zu einer der meistzitierten künstlerischen Arbeiten im Bereich der interaktiven Medienkunst geworden ist. Es handelt sich um eine Installation, die „mit dem Ziel entwickelt wurde, die Idee der Interaktion im klassischen Museumskontext zu propagieren.“ (vgl. ART+COM /Zerseher URL). Ein Monitor mit flachem Bildschirm ist in eine Wand des Ausstellungsraumes eingebaut und in einen Bildrahmen eingefasst. In ihm ist eine Reproduktion des Gemäldes „Boy with a child-drawing in his hand“ von Francesco Carotto (1480–1555) zu sehen. Für die Autoren stellte diese Bildauswahl eine adäquate Metapher für den Zustand der Computerkunst in den frühen neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts dar: Bei dem Gemälde soll es sich um die erste dokumentierte Kinderzeichnung in der Kunstgeschichte handeln. Hinter dem Monitor ist eine CC-Videokamera installiert, welche die Augenbewegungen des Bildbetrachters per Infrarotsignal erfasst, zu einem Computer leitet, digitalisiert und anschließend mit Hilfe einer Grafikworkstation bearbeitet. Die Augenbewegungen werden dem Monitorbild topologisch zugeordnet, so dass die gerade beobachtete Stelle „zerfließt“, „aufgelöst“ und „unlesbar“ wird. Die Augenbewegungen des Betrachters können so die vollkommene Auflösung des Originalbildes verursachen. Wird das Bild über einen Zeitraum von mehr als 30 Sekunden nicht betrachtet, so regeneriert sich das Bild in den Originalzustand.

Die Installation ist in der Tat eines der frühen Beispiele der computerkontrollierten CC-Videoinstallationen mit dem Einsatz der Eyetracking-Technologie, effektiv eingesetzt als Träger einer „ikonoklastischen“, anscheinend medienkritischen Botschaft, die zugleich medienoptimistisch die Möglichkeiten der Symbiose von speziellen visuellen Interfaces (CC-Videokameras) mit der digitalen Datenverarbeitung in Realzeit demonstriert. In dieser Hinsicht steht diese Arbeit am Anfang einer langen Reihe von rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre, deren „Demonstrationscharakter“ oben insbesondere an den Beispielen von am ITP/NYU in New York realisierten Installationen ersichtlich werden konnte. Zugleich stehen diese im Sinne von elektronischen „Spiegeln“ konzipierten Werke in einer noch längeren Tradition von CC-Videoinstallationen, deren früheste Beispiele eben ein solches rückgekoppeltes vis-à-vis-Verhältnis zwischen dem „Subjekt“ und „Objekt“ der Beobachtung untersuchten und oft unter Verwendung von analogen und digitalen Videosynthesizern vergleichbare Verfremdungseffekte in Realzeit hervorbrachten.

Das „ART+COM“-Projekt mit dem Namen „The Invisible Shape of Things Past“ (1997) beschrieben die Autoren als

„Erkundung von Zeitdarstellung im virtuellen Raum und die Navigation durch Zeit in der VR.“ (ART+COM /Invisible Shape URL)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Dem Nutzer vor Ort wird es ermöglicht, Filmsequenzen in virtuelle Objekte umzuwandeln, basierend auf den Kameraeinstellungen einer vorhandenen Filmsequenz (Bewegung, Blickwinkel und Brennweite).⁹⁰⁷ Zusätzlich wurde eine VRML-Netzanwendung entwickelt, die es Internetnutzern ermöglicht, ihre Filmsequenzen als Objekte in das virtuelle Berlin zu integrieren. Die Filmobjekte können sowohl räumlich als auch zeitbasiert organisiert werden, so dass die Filmsequenzen raumzeitlich „lokalisiert“ werden können. Am Beispiel Berlin wurde demonstriert, wie die städtebaulichen Verhältnisse seit 1900 ausgesehen haben, wobei für die Zeitnavigation drei unterschiedliche Konzepte entwickelt wurden (vgl. ebd.). Als letzter Schritt des Projektes wurde ein Filmobjekt, das 1941 in der Leipziger Straße in Berlin gedreht wurde, an genau demselben Ort in das reale Umfeld heute eingesetzt. Mit Hilfe einer CC-Videokamera, deren Rolle in diesem Fall auf die eines letztendlich austauschbaren Interfaces „zusammengeschrumpft“ ist, kann der Besucher Filmobjekte in den virtuellen Raum „zeichnen“ bzw. sichtbar machen.

Die am Beispiel dieser Installation demonstrierte Möglichkeit der „Schichtung“ und realzeitlichen Abrufbarkeit von beliebigen visuellen Daten kann als Hauptprinzip und Modellfall der digitalen Datenverarbeitung angesehen werden. Es handelt sich um das gleiche Prinzip der digitalen Speicherung, bekannt und auch künstlerisch verwendet in den Videodiskinstallationen der achtziger Jahre, wie es oben am Beispiel von Lynn Hershman beobachtet werden konnte. Das grundsätzlich unerschöpfliche Gestaltungs- und Einsatzpotenzial von so organisiertem Material findet seine Verwendung heute insbesondere auch in den Bereichen der Scientific Visualisation, es wird von den Künstlern benutzt, variiert und weiterentwickelt, wie es unten u. a. an den Beispielen von Christian Möller, Masaki Fujihata oder Christa Sommerer und Laurent Mignonneau noch zu sehen sein wird. Die formaltechnisch sehr verwandten Ideen, Konzepte und ausgeführten Medien- und Filminstallationen von Gusztáv Hámos (Berlin) spielten im Kontext der Entstehung von „The Invisible Shape of Things Past“ möglicherweise eine (in)direkte Rolle (vgl. unten, Hámos).

Die in Zusammenarbeit mit Atelier Markgraph, Frankfurt, und im Auftrag der Daimler-Chrysler AG entstandene Auftragsarbeit „Bodymover“ von ART+COM beinhaltet vier ca. 4 x 5 m große betretbare Flächen, auf denen mehrere Teilnehmer miteinander und mit architektonischen Objekten interagieren können. Die einzelnen Spieler werden beim Betreten des durch Infrarotlicht ausgeleuchteten Raumes durch ein selbst entwickeltes Bitmaptrackingsystem erkannt (Bilderkennung via CC-Infrarotvideokamera), das Eingangssignal wird digitalisiert und versieht im Resultat jeden einzelnen Betrachter mit einer sichtbaren Aura. Durch die Bewegungen lösen die Personen einzelne Strahlen aus, die wiederum – falls sie zusammentreffen – bestimmte Licht- und Toneffekte auslösen. Das gemeinsame „Komponieren“ von synästhetischen Kompositionen wird dadurch ermöglicht. (vgl. dazu oben K. Eto u. a.)

Wolfgang Schemmert (D), der 1977 in Elektrotechnik promovierte und bis zur Mitte der achtziger Jahre selbstständig an der Kleinserienproduktion von Video-Effektgeräten arbeitete (und in dieser Zeit auch bei dem Computerkünstler Werner Nekes studierte), begann 1987 an interaktiven, rechnergestützten Videoinstallationen zu arbeiten.

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Videoschlitz“ (1991/92) wurde als elektronische Zielkamera zur visuellen Datenerfassung von bewegten Objekten konzipiert: Die Arbeit besteht

aus einem von Schemmert konstruierten Videobild-Digitalizer, der von dem eingespeisten CC-Videokamerabild eine in der Mitte des Bildfeldes gelegene Pixelspalte in Realzeit auf den Computerbildschirm überträgt. Zugleich wird das vorher eingelesene Bild um eine Spalte nach links geschoben, so dass auf dem Bildschirm der Eindruck eines kontinuierlich von rechts nach links laufenden Bildbandes entsteht.⁹⁰⁸ Im Resultat bleiben nur bewegte Gegenstände scharf auf dem Schirm sichtbar, was sich natürlich auch in den Besucher(inter-)aktionen widerspiegelt (Riepe 1992).

In den neunziger Jahren arbeitete Schemmert an mehreren Projekten anderer Künstler mit, u. a. mit Christian Möller. Bereits 1988 realisierte Schemmert zusammen mit Lilo Mangelsdorff die rechnergestützte CC-Videoinstallation „Tau Memory“, die den Zerfall eines Videobildes in einem unendlichen Kopierprozess, also eine „negative Datenerfassung“, zum Thema hatte.

Eine CC-Videokamera filmte den Monitor ab; mit Hilfe zweier älterer Videorekorder mit offenen Spulen, einer Bandschleife und eines elektromechanischen Synchronisationsreglers wurde ihr Videosignal um ca. 20 Sekunden verzögert, mit einem computergesteuerten Schrift- und Grafikgenerator gemischt und wieder auf dem Monitor abgebildet. Die Besucher der Installation traten beim Betrachten des Monitorbildes unwillkürlich in das Bildfeld der Kamera und wurden somit in den Zerfallsprozess einbezogen. Die Auswahl der eingeblendeten Texte regte zur meditativen Betrachtung an.



Christian Kessler (D) basierte seine rechnergestützte CC-Videoinstallation „Transverser“/„Querläufer“ (1998), ein bereits in verschiedenen Versionen weltweit präsentiertes Projekt, auf dem Prinzip der Chronofotografie, also einer Methode, die es möglich macht, Bewegungen in ihrem zeitlichen Ablauf zu visualisieren.

In der ersten Ausführung zur Jahresausstellung der KHM in Köln 29.06. – 04.07. 1998 wurde das Fenster der Pförtnerkabine des WDR-Gebäudes als Fläche für eine Rückprojektion benutzt. Hinter dem Glas, durch eine kleine Öffnung im verklebten Fenster hindurchschauend, waren eine CC-Videokamera und ein Diaprojektor installiert. Die vorübergehenden Passanten wurden von einer CC-Videokamera aufgenommen, welche an einen Computer angeschlossen war.⁹⁰⁹ Mit Hilfe des Computers wurden die Bewegungen des Betrachters alle dreißig Sekunden festgehalten und projiziert, während in der dazwischen liegenden Zeit sein Körper streifenförmig und nur flächig verschwommen erschien. Die Bewegungen des Betrachters auf dem Schirm waren so mit denen eines Pinsels auf der Leinwand vergleichbar, der in regelmäßigem Rhythmus abgesetzt wird und das sichtbare Bild frei gibt. Innerhalb dieser Abstände, in denen jede Bewegung des Besuchers gleichmäßig prozessiert wurde, schienen diese nicht sich selbst, sondern die Zeit, in der sie sich bewegten, auf der Projektion abzubilden. Dieser bildbestimmende Zeitfaktor wurde dadurch visuell verstärkt, dass ohne Bewegung auch kein Effekt auf dem streifenartigen Schirm zu sehen war, fortschreitende Bewegungen als Kamerabilder erschienen und gegenläufige Bewegungen gespiegelt ausgegeben wurden.⁹¹⁰ Formaltechnisch vergleichbar ist die Einführung und Vorführung des Zeitfaktors u. a. mit den oben besprochenen CC-Videoinstallationen von Bill Spinhoven (NL), z. B. mit „Time Stretcher“ und mit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Another Time, Another Space“ (1993) von Toshio Iwai (vgl. unten).

Christian Möller (geb. 1959, D) wurde als Architekt ausgebildet und leitete vor dem Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit erfolgreich ein eigenes Architekturbüro und Medienlabor in Frankfurt, bevor er sich Lehraufgaben an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe und später in den USA widmete. Möller versteht sich heute als „Interface-Designer“, und daraus lässt sich auch sein Verständnis der Aufgaben heutiger Architektur herleiten: Wenn das Haus „zu einer Schnittstelle zwischen Mensch und Umwelt [wird], [wird] Architektur [...] zu einer Interface-Technologie“ (Weibel 1994, S. 4), wobei die Variabilität der Elemente und Funktionen, gekoppelt mit den zusammenhängenden virtuellen, jederzeit abrufbaren Informationen, eine vollkommen neue Definition der Architektur hervorbringt: eine „immaterielle“ und „interaktive“ Architektur, die vergleichbar mit den Prophezeiungen von Marcos Novak und auf den Spuren der Denkschule eines Hans Hollein die traditionellen Architekturdefinitionen verwirft, eine metaphorische Sublimierung erfährt und dadurch ihre heutigen Einsatzpotenziale um ein Vielfaches übersteigen soll. Möller realisierte weltweit ortsspezifische und auch öffentliche, computergestützte Projekte, in denen die Möglichkeiten der Symbiose der Computertechnologie mit verschiedensten Interface-Lösungen und Medien ausgelotet wurden (Möller URL).

„Audiopendel“ (1994) ist eine Arbeit, deren Name sich auf die „Ausgabedaten“ bezieht, im Hinblick auf das Input-Interface ist es formaltechnisch eine CC-Videoinstallation: An der Fassade eines Gebäudes sind in Abständen von je fünf Metern sieben blau lackierte Stahlrohre von je elf Metern Länge aufgehängt. Eine CC-Videokamera überträgt die Bilder der im Wind schwingenden Rohre. Ein Computerprogramm verarbeitet die Bilder und setzt die Pendelbewegungen der Rohre entsprechend der Größe ihres Ausschlags in Audiosignale um. Jedem Pendel ist ein Ton innerhalb einer pentatonischen Reihe zugeordnet. Die so entstandenen elektronischen Klänge mischen sich mit den vorhandenen Naturgeräuschen.

Christian Möller bevorzugt es, seine medialen und gestalterischen Untersuchungen in verschiedenen Medien experimentell und zugleich pragmatisch zu betreiben, so dass keine bestimmte Schnittstelle oder kein bestimmtes Eingabe- oder Ausgabemedium auf der Seite des Computersystems, ähnlich wie bei Joachim Sauter und „ART+COM“, einen Vorrang erhält, auch nicht die immer noch äußerst „dankbare“ visuelle Schnittstelle einer CC-Videokamera. Nichtsdestotrotz wurde ausgerechnet eine CC-Videoinstallation, „Autonomous Mirror“ (1996), zu einem seiner bekanntesten und populärsten Kunstwerke. Auch in dieser Hinsicht besteht eine Analogie zu Joachim Sauter und der oben besprochenen „ART+COM“ CC-Videoinstallation „Zerseher“: In beiden Fällen handelt sich um eine CC-Videoinstallation, in der zwischen Input (CC-Videokamera) und Output (Display) ein Computerprogramm die eingehenden Daten digitalisiert und die Ausgabedaten in Übereinstimmung auch zum Verhalten des Besuchers wesentlich beeinflusst: Der Betrachter erblickt zunächst etwas, was wie ein großer Spiegel aussieht. Statt eines Spiegelbildes seiner selbst sieht er darin jedoch eine Computergrafik einer menschenähnlichen Figur. Eine CC-Videokamera nimmt den Betrachter auf und leitet das Bild an ein Computerprogramm weiter, das die Bewegungen erfasst und eine „Wire-Frame“-Grafik generiert, die diese imitiert. Auf der Rückseite kann ein zweiter Betrachter durch ein Fenster

durch den Spiegel blicken und dort den sich aktuell vor dem Spiegel bewegenden Besucher sehen, überlagert von der bewegten Grafik. Im Resultat noch verwandter als die erwähnte Arbeit von „ART+COM“ sind dieser Installation die oben besprochenen Werke von Daniel Rozin (USA), mit einer nicht unwichtigen Konnotation, die bei Möller nicht vergessen werden darf, wie Louise Dompierre (Dompierre 1995, S. 29) hervorhebt:

“Möller’s mirror is not only an artwork but it can also be integrated into the actual architecture of a home environment.”

Weniger zutreffend, weil zu allgemein, ist dagegen der Vergleich von „Autonomous Mirror“ mit der ebenso bekannten CC-Videoinstallation „Digital Watch“ von Jim Campbell (vgl. oben).

Möllers Interesse an der Arbeit mit Klang äußert sich im Titel einer weiteren CC-Videoinstallation, „Camera Music“ von 1996/97, genaugenommen ihrer zweiten, vollkommen überarbeiteten Version, wie sie im Mai 1997 im Spiral Art Center in Tokio präsentiert wurde.

Eine CC-Videokamera überträgt ihre Bilddaten an eine Silicon Graphics Workstation, die Veränderungen im Bild wahrnimmt und interpretiert. Im Moment der Bewegung eines Betrachters vor dem Rückprojektionsdisplay der Installation werden partikelartig die Stellen im Bild nachgezeichnet, an denen Veränderung stattfindet. Diese „Quasi-Partikel“ bewegen sich, für den Betrachter unsichtbar, über eine Audiomatrix. Je nachdem, über welchem Quadranten der Matrix sich gerade der Schwerpunkt der Aktivität befindet, werden Klänge aus dem Spektrum einer elektroakustischen Komposition generiert, die anschließend Filteralgorithmen durchlaufen.



Anna und Michael Saup formierten 1992 eine bis 2002 aktive Gruppe mit dem Namen „Supreme Particles“ (vgl. Particles URL), die sich auf komplexe, multimediale und auch multistoffliche Installationen spezialisierte und unter anderem auch die rechnergesteuerte CC-Videoinstallation „plasma/architexture“ (1994) realisierte: Eine Infrarot-CC-Videokamera und mehrere Richt-Mikrofone erfassten den Bereich einer auf den Boden gezeichneten Zielscheibe (vgl. Abb./DVD), und die eingehenden Daten, beeinflusst durch den Besucher vor Ort, wurden an einen Computer weitergeleitet und dort analysiert. Nicht nur das LiveBild auf der frei stehenden Projektionswand, sondern auch ihre pneumatisch steuerbare variable Gummihaut, dreidimensionale Modelle als Bildausgabe sowie die Klangkulisse wurden dadurch gelenkt. Durch das Verfahren der Extrapolation wurde außerdem ermöglicht, auch die vergangenen verarbeiteten Aktionen in die darauf folgenden einzubeziehen. Im projizierten Bild sieht der Besucher also zuerst sein zweidimensionales mediales „Spiegelbild“, kurz darauf sein plastisches, aus der Wand hervortretendes Pendant. Das Abbild agiert zunächst wie ein Spiegelbild. Allmählich beginnt sich das Bild dank den eingehenden Signalen bzw. Daten zu „verselbstständigen“.

Noch komplexer, aufwendiger und unter Mitwirkung des erweiterten „Supreme Particles“ Teams wurde 1999/2001 das Projekt „R111“ in Tokio realisiert, eine rechnergestützte, ortsspezifische und auch internetbasierte Medieninstallation (keine CC-Videoinstallation), deren Leitidee in der „Konvertierung“ von „Energien“ aus dem Internet und von den Besuchern

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

vor Ort in Materie bestand – der Transformation der digital gespeicherten Information in analoge Materie. Die Bewegungen von Menschen auf dem „Sound Floor“ der Galerie und auch die Einwirkung von Internetnutzern beeinflussten die Wellenbewegungen des Silikonöls (fließendes Modul) und des magnetischen Moduls (vgl. ausführlich ebd.).

Nicolas Anatol Baginsky wurde 1961 in Gräfelfing/München geboren. Nach seiner Ausbildung als Bühnenbildner in Hamburg und seinem Studium des Interior Design in New York arbeitete er an mehreren gemeinschaftlichen Projekten und begann, eigene Roboterprojekte zu entwickeln (z. B. „Quasis“ [1988–2001], eine Familie von autonomen „behinderten“ Robotern).⁹¹¹

Seine erste, in der Hamburger Kunsthalle ausgestellte CC-Videoinstallation „Elizabeth Gardner“ widmete Baginsky der Erforscherin neuronaler Netze Elizabeth Jane Gardner (1957–1988). Wie diese, so experimentieren auch die beiden darauf folgenden rechnergestützten CC-Videoinstallation „Narcissism Enterprise“ (1997–2000) und „Public Narcissism“ (1999–2000) mit der Lernfähigkeit computergestützter Systeme, exponiert u. a. durch ihre kumulativen Fähigkeiten in Form von abgespeicherten und wiedergegebenen LiveVideobildern von Besuchern. Beide Projekte beschäftigen sich formal und inhaltlich mit dem Abbild des Besuchers und haben den Umgang des Menschen mit dem eigenen Bildnis zum Hauptthema. „Systemtechnisch“ spielt „Narcissism Enterprise“ auf eine tiefere „Narzissmus“-Ebene des Menschen an, manifestiert durch die Anwendung von neuronalen Netzen, die dem Computer dazu verhelfen sollen, „sich ein geeignetes Bild vom Menschen zu machen“, und zwar stabil, adaptiv und assoziativ, nach dem Vorbild der Funktionsweise der Menschen. Das Triptychon zeigt links eine CC-Videototale, rechts eine Klassifikation des Betrachterantlitzes, das einer von 70 Kategorien von Idealporträts zugeordnet ist, und in der Mitte ein farbig verfremdetes Kopfporträt, erstellt mit Hilfe einer von Baginsky entwickelten Gesichts-Erkennungssoftware.

Die rechnergestützte CC-Videoinstallation „Public Narcissism“ (1999–2000) ist eine Weiterentwicklung der beschriebenen Arbeit (vgl. Materialteil/DVD).

Die „Spiegelproblematik“, wie sie sich in der Interpretation von Verfechtern der computerbasierten interaktiven Medienkunst darstellt, erhielt in den CC-Videoinstallation von Monika Fleischmann (geb. 1950) und Wolfgang Strauss eine zusätzliche poetische Qualität. Monika Fleischmann, 1988 Mitbegründerin des Forschungsinstituts „ART+COM“ in Berlin,⁹¹² gehört heute zusammen mit ihrem Partner Wolfgang Strauss zu den exponiertesten Vertretern und Fürsprechern der computerbasierten Medienkunst. Ihr künstlerisches Werk ist untrennbar von der langfristig angelegten Medienforschung im Bereich des Interface-INDesigns und von Kommunikationsformen, die sich für die Konstruierung von künstlerischen und wissenschaftlichen Modellen von „Mixed Realities“ einsetzen.⁹¹³ Der Einsatz des Körpers in der Erforschung digital erzeugter virtueller Realitäten und die Realzeitinteraktion in den neu strukturierten Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung gehören hierbei zu den konstanten Forschungsschwerpunkten und ästhetischen Manifestationen.

„Virtual House – Home of the Brain“ ist der Name der Installation, für die Fleischmann und Strauss 1992 mit der Goldene Nica ausgezeichnet wurden, im gleichen Jahr, als auch Sauter und Lüsebrink für ihren „Zerseher“ den zweiten Preis erhielten.

Der Besucher wird mit einem „Eyephone“, einem digitalen tragbaren Audio-Video-Modul, und einem VLP-Dataglove, einem Datenhandschuh zur Interaktion, ausgestattet. Mit diesen Hilfsmitteln kann er eine virtuelle Welt erkunden⁹¹⁴, die aus einem Labyrinth besteht, um das herum vier Häuser angeordnet sind. Sie werden von vier Philosophen und Wissenschaftlern „bewohnt“: Joseph Weizenbaum, Vilém Flusser, Marvin Minsky und Paul Virilio. Diesen sind, ausgehend von ihren medientheoretischen und philosophischen Weltbildern, vier symbolische Farben gegeben.⁹¹⁵ Den Häusern sind ferner die geometrischen Körper Kubus, Pyramide, Kugel und Oktaeder als „Icons“ und die vier Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft zugeordnet.

Ergänzt wird diese virtuelle Welt durch Licht, Ton und Duft. Im Inneren des Kubus hört der Besucher das Flüstern und Rascheln von Bäumen, in der Pyramide prasselndes Feuer, in der Kugel das Rauschen von Wasser und im Oktaeder Sturmgeräusche. Die Beschaffenheit der Wände der Räume ändert sich fortwährend, je nach den vier Elementen.⁹¹⁶

Fleischmann und Strauss sehen ihre VR-Installation gemäß dem Konzept der griechischen Stoa als einen öffentlichen Ort für Treffen und Diskussion in virtueller Umgebung (vgl. Abb./DVD).

Im folgenden Jahr entstand die CC-Videoinstallation „Liquid Views“ (1993), eine Arbeit, deren analoge Vorgänger und Pendants bis hin zu David Halls „Narcissus“ Mitte der siebziger Jahre (u. a.) verfolgt werden können, und die zugleich optische Interfaces im Sinne der CC-Videokamera mit ihren haptischen Pendants verbindet und so ein effektvolles Resultat erzielt.

Im abgedunkelten Ausstellungsraum ist ein berührungssensibler Projektionsschirm (Touch Screen) waagrecht mit dem Bildschirm nach oben positioniert. Darunter ist eine nach oben gerichtete Videokamera versteckt. Ihre Bilder werden von einem Computer⁹¹⁷ in Echtzeit verarbeitet. Das Bild erscheint auf dem Touch Screen und wird in Abhängigkeit von dessen Signalen verändert. Gleichzeitig wird es überlebensgroß auf einen Schirm an der Wand des Ausstellungsraumes projiziert. Die Projektion und der Bildschirm sind die einzigen Lichtquellen im Raum; ferner sind Geräusche plätschernden Wassers zu hören. Beugt sich der Besucher über den Schirm, sieht er das Bild einer Wasseroberfläche, die sein eigenes Bild spiegelt. Wenn der Besucher den Schirm berührt, löst er damit Wellen aus (Realzeitmorphing), die sein Spiegelbild verändern oder, je nach Stärke der Wellen, vollständig verzerren. Wird der Schirm längere Zeit nicht berührt, beruhigt sich das Bild wieder. Die Bewegungen und Geräusche des Wassers werden algorithmisch erzeugt und die Bilder der Besucher bleiben im Computer gespeichert.

Die CC-Videoinstallation „Rigid Waves“ (1993) von Fleischmann/Strauss kann zu dem bereits angesprochenen Typus von „Digitalen Spiegeln“ hinzugerechnet werden, die sich in den neunziger Jahren bei den Künstlern und dem Publikum gleichermaßen großer Beliebtheit erfreuten: Im Ausstellungsraum ist ein Flachbildschirm senkrecht postiert, auf dem die Abbildung eines impressionistischen Gemäldes erscheint. Nähert sich ein Besucher dem Bild, wird er von einer unsichtbaren CC-Videokamera erfasst, deren Bilder in Echtzeit von einem Computer (Hardware: SGI-VGXT mit Video Lab, SGI Indigo) verarbeitet werden. Die räumliche Position des Besuchers wird errechnet und sein Bild abhängig davon in das Bild des Schirms integriert. Dieses verändert sich also bei Annäherung und wird zu einem fotorealistischen Bild mit einem Spiegel. Ab einer gewissen Nähe sind Geräusche zu hören. Der Besucher sieht sich selbst in dem Spiegel im Bild. Dieses Spiegelbild verändert sich je nach der Nähe oder Entfernung des Besuchers. Kommt dieser zu nahe, zittert das Bild, und schließlich „zerbricht“ der Spiegel.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Entfernt sich der Besucher wieder, bleibt sein Schatten zurück. Spuren der Veränderungen bleiben im Bild sichtbar.

„Murmuring Fields“ (1998) ist eine computergestützte, raumgreifende CC-Videoinstallation, die von den Autoren als Mixed Reality Environment bezeichnet wird:

In einem Raum von 10 x 10 m Grundfläche werden die Besucher von einer an der Decke angebrachten, nach unten ausgerichteten CC-Videokamera erfasst. Aus deren Bilddaten errechnet ein Computer mittels Tracking-Software (mTrack, entwickelt von Hoch) die Bewegungen der Besucher. Die Bewegungen hinterlassen sichtbare Spuren im Raum und lösen Klänge aus, die im Raum zu hören sind. Es sind Sätze, Worte und Phoneme in verschiedenen Sprachen, die Äußerungen der Medienphilosophen Vilém Flusser, Marvin Minsky, Joseph Weizenbaum und Paul Virilio – bekannt als „Hauptakteure“ in „Virtual House – Home of the Brain“ (1992) – entnommen wurden. Befindet sich der Besucher in der Mitte des Raumes, ist eine dichte Klangcollage aus Sätzen zu hören. Bewegt er sich nach außen, wird die Dichte geringer, und die Sätze lösen sich zuerst in einzelne Wörter und Silben und dann in Phoneme auf. Dem realen Raum entspricht ein virtuelles Sprach-Klangfeld, in dem die Besucher durch ihre Bewegungen Spuren hinterlassen und das im Internet zugänglich ist.

Die formaltechnischen „Verwandtschaften“ und evidenten Ähnlichkeiten zwischen bestimmten Werken in diesem Abschnitt – insbesondere denjenigen, die psychologische und ästhetische Möglichkeiten von „digitalen Spiegeln“ untersuchen – sind für den Kunsthistoriker willkommene Exempel, an denen die „Schärfe“ des eigenen, in permanenter Entwicklung befindlichen Wahrnehmungs- und Beschreibungsapparats erprobt werden kann. In der Medienkunst, wenn man sie wie in der vorliegenden Historie „großzügig“ fasst und keine scharfe Trennung zwischen ihren „analogen“ und „digitalen“ Manifestationen zieht, werden in der Regel erbitterte Machtkämpfe zwischen den Vertretern verschiedener Glaubensrichtungen geführt, in denen oft die wichtigsten „Argumente“ aus (kunst-)historischer Perspektive mit diametral entgegengesetzten Begründungen verworfen werden können. Das „Erstrecht“ im chronologischen Sinne bedeutet dabei keineswegs ein Qualitätsurteil, ebenso wie die Quantität der ausgeführten Werke und ihr Erfolg und ihre Akzeptanz nur unzuverlässige Ratgeber sein können: *qui nimium probat, nihil probat.*⁹¹⁸ In diesem Sinne zeigt sich das folgende Statement von Wolfgang Strauss als durchweg brauchbar für das unauflösbare künstlerische Dilemma zwischen „Neuen“ und „Alten“, in der Medienkunst als Zwiespalt zwischen dem „Diskreten“ und „Kontinuierlichen“:

“Art making: very often a certain idea seems not unique. Two ways: Find out if similar ideas are already there. If so, find out the exact motivation behind. There is no similar thing in the world because people are different and unique [...] Learning by copying is analysing. This exactly is the japanese meaning of art. The word art includes two kanshi: copy to understand the concept, copy as often as possible to reach scholarship.” (Strauss, vgl. MARS URL)

Die Spiegelmetaphorik im Zusammenhang der rechnerunterstützten interaktiven Medienkunst nimmt auch in der künstlerischen und wissenschaftlichen Arbeit von Horst Prehn (geb. 1944)

einen bedeutenden Platz ein. Die außergewöhnliche Reichweite seines praktischen und theoretischen Interesses und seiner Untersuchungen kann an dieser Stelle nur angeschnitten werden. Als Künstler arbeitet Prehn – ein ehemaliger Beuys-Student an der Kunstakademie Düsseldorf und Absolvent der Folkwang Schule Essen im Bereich Video (1974–78) – in den Disziplinen Malerei, Performance und Installation, als Theoretiker (Studium der Philosophie 1965–73) beschäftigt er sich mit Perzeption, Ästhetik, Semiotik und Medientheorie und als Naturwissenschaftler (Studium der Physik und Medizin 1965–73 bzw. 1974–78) führt er medizinische Untersuchungen auf dem Gebiet der Neurophysiologie und Psychophysik durch und ist Professor und Leiter des Instituts für Biomedizinische Technik an der Universität Gießen. Zu seinen Forschungsgebieten gehören Systemtheorie, neuronale Netze, komplexe Dynamik, medizinische Informatik, Bio- und Psychophysik, Sinnesphysiologie und Elektromedizin.

Seine Kompetenzen aus allen erwähnten Wissensdisziplinen setzt Prehn auch immer wieder in Formen der interaktiven Medienkunst um, an denen insbesondere auch die avancierten Konzepte der künstlerischen Interaktion exemplifiziert werden können. Die künstlerische Zielsetzung liegt dabei in der Erweiterung von natürlichen Sinnesleistungen, welche auch durch die Visualisierung von biologischen Daten – mit und ohne Computerunterstützung – geleistet werden soll:

„Meine Intention ist die, das vorhandene Repertoire und die Kompetenz der Sinnesorgane zu nutzen und sie mit technischen Systemen zu verkoppeln, um die Intelligenz, die hinter der Technik steht, mit der Technik zu verbinden. Und die Intelligenz kommt immer noch vor dem menschlichen Hirn.“ (Prehn URL)

„Psychophysical Mirror“ (1993) ist der Titel einer rechnergestützten CC-Videoinstallation, die Prehn zusammen mit Dieter Kropfreiter/Medienlabor München realisierte. Mit Hilfe der Visualisierung von menschlichen „Körper-Bilder“ zielt sie auf die „Erweiterung des Körpers und des Bewusstseins, auf die Entdeckung einer ‚anderen Welt der Sensualität‘“ ab (Prehn 1993, S. 318). Die oben mehrfach angesprochene Verwendung der Spiegelmetapher in den computerkontrollierten CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre und das dadurch neu aufgegriffene, bereits in der Entstehung der Medienkunst mit den Mitteln der Videotechnik untersuchte Subjekt/Objekt-Verhältnis schildern die Autoren von „Psychophysical Mirror“ im folgenden Statement:

„Der herkömmliche Spiegel als optisches oder transzendiertes Medium dient zugleich der Reflexion des Objekts und Subjekts. Mit den starren mechanischen Spiegeln konnte man anfänglich nur eingeschränkt manipulieren. Doch mit der Technik opto-elektronischer Spiegel war ein Kunstgriff gelungen – die beliebig steuerbare Reflexion. In der Folge wurden weitere Möglichkeiten erschlossen, nämlich das Eindringen fremder Bilder in den Spiegel. Nachdem die Raum-Zeit-Realität durch Spiegel endgültig relativiert wurde, beginnen die neuen Spiegel schon die Realität des Subjekts anzutasten. Die psychophysischen Spiegel stehen für neue Kunstgriffe schon zur Verfügung.“ (ebd., S. 316)

Technisch gesehen besteht die Installation aus einer CC-Videokamera, deren LiveBild auf einem Display mit einem halbdurchlässigen Spiegel zur Deckung gebracht wird, so dass Monitor-

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und Spiegelbild des davor sitzenden Betrachters kontinuierlich ineinander übergehen können. Die psychophysiologischen Parameter des Betrachters werden zugleich mit Hilfe spezifischer Sensoren vom dessen Körper abgeleitet, und ihre elektronische Verarbeitung beeinflusst den rückkopplungsbedingten Output des „Psychophysical Mirror“.⁹¹⁹

Biofeedback im Sinne von neurophysiologischen Signalen (EEG, EMG) benutzte Prehn auch in anderen Arbeiten, darunter in einer zusammen mit Werner Cee (geb. 1953) realisierten Installation mit dem Titel „Braindrops“ (1993), die jedoch kein visuelles Interface verwendete.⁹²⁰ Im Kontext der vorliegenden Historie kann u. a. die CC-Videoperformance „Miroir cognitif“ (1983) von Gary Bigot als „low-tech“-Vergleichsbeispiel herangezogen werden (vgl. oben), aber auch die (CC-)Videoinstallationen von Seiko Mikami aus der zweiten Hälfte der neunziger Jahre (vgl. unten).

Die CC-Videoinstallation „Camera Reflexiva“ von Horst Prehn beschäftigt sich mit der Objektivierung der subjektiven Wahrnehmung mit Hilfe der video- und computerunterstützten Visualisierung von u. a. elektrischen Muskelspannungen von Interagierenden.⁹²¹ Sie wird einerseits durch den Einsatz des Polychromatischen Modulators (PCM) ermöglicht und andererseits durch die Verwendung einer CC-Videokamera, die den Aktionsraum erfasst und mittels einer installierten Video-Feedback-Schleife und dazwischen geschalteten parametrisch steuerbaren digitalen Video-Prozessoren die verarbeiteten Signale/Daten zurück in den Raum projiziert. Prehn:

„In diesen medial erweiterten Raum können die Teilnehmer eintauchen, schwimmen, schweben, sich transmutieren, multiplizieren oder sich in einem von ihnen selbst erzeugten und animierten Szenario authentischer Formen der Selbstvergewisserung auflösen“ (Prehn 2001, S. 176).

Das dadurch erreichte, „medial erweiterte [...] Prinzip der Introspektion“ exemplifiziert für Prehn „die basale Form der Interaktivität“, nämlich diejenige „eines autonomen Beobachters, der sich mit Hilfe technischer Veräußerungen selbst beobachtet“ (ebd., S. 174).

Offene Situationen, in denen sich die Beobachtung und das Sich-Einlassen in einer paradox klingenden „nicht kontrollierbaren Balance“ befinden sollen, sind für Prehn die anzustrebenden Interaktionsräume, die immer auch eine bestimmte Form der „Sozialen Plastik“ (ebd., S. 187) darstellen, Beobachtungs- und Handlungsorte gleichermaßen:

„Das Beobachten geht immer auf Kosten des Einlassens. Wenn ich mich aber vollkommen einlasse, verliere ich damit die Beobachtung. Am interessantesten erscheinen mir diejenigen Situationen, in denen ein bestimmter Grad der Beobachtung und des Einlassens im Wechsel stattfinden können. Deshalb baue ich auch bewusst mehrere Störungen und Instabilitäten in die Interaktion von Mensch und Maschine ein“ (ebd., S. 192).

Der Einbau der Videorückkopplung im Sinne eines nur schwer kontrollierbaren, instabilen Signalstromens in die computerunterstützten Installationen wurde im vorigen Kapitel im Zusammenhang mit der Arbeit von David Rokeby besonders hervorgehoben, denn dabei handelt es sich nicht nur um einen Hinweis auf die historische Bedeutung von frühen „analogen“

CC-Videoinstallationen, sondern auch um einen Beleg für die avancierten künstlerischen Interaktionskonzepte in der Medienkunst der letzten Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts. In diesem Sinne ein weiteres Prehn-Zitat:

„Aus der komplexen Systemtheorie wissen wir, dass in dem Moment, in dem ein deterministisches System zusammenbricht und durch eine Phase der Instabilität geht, Emergenz auftreten kann. Dieser Moment des Übergangs macht für mich das Ästhetische aus, denn es handelt sich um einen Vorgang der Kreation: Etwas Neues entsteht, welches nicht mehr aus dem Vorgegangenen induzierbar ist.“
(ebd., S. 191/192)

Wenn eine Sprache nicht auf Logik und eine Logik nicht auf Arithmetik reduzierbar ist⁹²², dann müssen die instabilen Formen der Interaktion, wie sie von Horst Prehn, Simon Penny, Ken Rinaldo, Seiko Mikami und anderen gefordert werden, als eine viel versprechende Entwicklungslinie der Medienkunst der kommenden Jahre angesehen werden.

„Time’s Up“ ist ein in Linz (Österreich) ansässiges „Laboratorium für die Konstruktion von experimentellen Situationen“ (bzw. Kulturverein), das in seinem Projekt „Body Spin“ eine interessante, vor allem auf das Biofeedback des Benutzers fokussierte Alternative zu CAVE bietet. In einer VR-Umgebung ermöglicht „Body Spin“ als ein begehbare Trackball (SPIN = Spherical Projection INterface) einen hohen Immersionsgrad für den Benutzer, der ohne eine sonstige tragbare Apparatur wie HMD durch seine Körperbewegung und Balance im virtuellen Raum navigieren kann, der von den Autoren auch als IRS (Inverted Reality System) bezeichnet wird.⁹²³

Tina Auer, die im „Time’s Up“ Team an diesem und anderen Projekten beteiligt ist, realisierte als eigenständige Arbeit die CC-Videoinstallation „Inspire Through Transpire“ (ITT), die zusätzlich zu verschiedenen eingebauten Biofeedback-Mechanismen auch ein visuelles Interface in Form einer CC-Videokamera verwendet. Die willentlich nur schwer steuerbaren Körperprozesse werden dort als Input-Angaben für die Gestaltung einer audiovisuellen Umgebung benutzt, wobei der emotionalen Verfassung des Benutzers eine besondere Rolle zukommt. Die Person sieht sich in drei Datenprojektionen mit ihrem eigenen digitalisierten LiveVideobild konfrontiert, das durch ein Rechnerprogramm den Hautleitwert und die Pulsrate der Person interpretiert und dadurch den Video-, Audio- und Licht-Output in Realzeit beeinflusst. Tina Auer beschreibt als den Mittelpunkt der Arbeit

„die Tatsache, dass sich die von uns wahrgenommene Umgebung, umgewandelt als Reize, meist geradewegs auf unsere emotionale Gemütslage niederschlägt.“
(Auer 2001, S. 16/17)

Ähnlich wie Horst Prehn sieht die österreichische Künstlerin insbesondere auch in den Feedback-Eigenschaften des Systems ein bedeutsames Potenzial:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Die sich aus diesem Rückkoppelungsmechanismus ergebende Schleife trifft die von mir angestrebte zirkulare Interaktivität. Ich als Subjekt kontrolliere das Objekt (das in sich abgeschlossene Computersystem), verändere und modifiziere es, wobei genau diese Umgestaltungen sich wiederum auswirken auf die ‚Beschaffenheit‘ meines Werkzeuges, nämlich meinen Hautleitwert und meine Pulsrate, mit welchen ich, auch mit veränderten Eigenschaften, erneut das Objekt beeinflusse. Abgesehen von dem Anliegen, eine wechselseitige Interaktionsmöglichkeit zu erreichen, ist für mich auch die Wahl des Werkzeuges, welches es mir als BenutzerIn ermöglicht, in die Abläufe einzugreifen, von Bedeutung [...] Innerhalb der präsentierten Installation ist die BenutzerIn mehr oder weniger genötigt, sich mit diesen, vielfach unbewussten, Reaktionen auseinander zu setzen. Bei hoher Konzentration auf den eigenen Körper, bei bewusster Steuerung und Einflussnahme auf den Grad der Entspanntheit oder der Erregtheit ist sie in der Lage, das Geschehen, auch ohne gewohnte Mittel der Aktivität, nachvollziehbar zu kontrollieren bzw., bildhaft umschrieben, sich das eigene Umfeld dadurch zu konstruieren“ (ebd., S. 17/18).

Das Bio- und Neurofeedback benutzte in seinen Installationen auch der spanische Künstler Jesus Lorenzo Alido. Mit Hilfe von Elektroencephalographen für die Messung der zerebralen Aktivität von Benutzern und die sensorische Registrierung von Alpha-, Beta-, Delta- und Thetawellen sowie der Einbeziehung eines visuellen Interfaces in Form der CC-Videokamera demonstrierte Alido in seiner Installation „Navegación Virtual por Flujos de Ondas Cerebrales y Aura Cromática mediante Interacción Mental“ eine mögliche realzeitliche Visualisierung dieser Prozesse durch die Wirkung der Farbwerte (Alido URL).

Die konstruierten Wahrnehmungskonstellationen sind Teil der Medien- und Gesellschaftskritik von Constantino Ciervo (I/D), wie er sie u. a. in seinen beiden CC-Videoinstallationen „Udito“ (1992) und „Urania Rephaeus“ (2001) geäußert hatte. Die Unmöglichkeit der medialen Selbstwahrnehmung spiegelt so die Manipulierbarkeit und Konditionierung des Menschen durch die herrschenden Strukturen wider (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Pipilotti Rist (geb. 1962, CH) studierte in den achtziger Jahren angewandte Kunst und audiovisuelle Kommunikation (Video) in Wien und Basel und arbeitet seit 1990 künstlerisch vor allem im Videobereich. Seitdem behandelte sie in zahlreichen Videobändern und Videoinstallationen auf prägnante und positiv formulierte, bildhafte Art und Weise die Themen der medialen Stereotypen und der Geschlechterdifferenz. Das, was die schweizerische Künstlerin als „möglichst trittsichere und graziöse Flucht nach vorn“ (Rist 2000, S. 100) bezeichnete und der konzeptuell, eher „ikonoklastisch“ ausgerichteten Medienkunst in ihren Arbeiten als Gegenbewegung entgegengesetzte, kam in einer ironisierenden Form in ihren beiden ausgeführten CC-Videoinstallationen, insbesondere in „Closet Circuit“ (2000), zum Ausdruck: Unter der

Toilette im Badezimmer des Galerieraumes wurde eine CC-Infrarotvideokamera mit Steuereinheit montiert, die ihre Bilder zeitgleich an einen LCD-Bildschirm übertrug. Die Kamera war direkt unter dem geöffneten und mit Glas abgedichteten Abfluss fixiert, so dass die auf der Toilette sitzende Person auf dem Monitor ihr Gesäß aus der Froschperspektive betrachten konnte. Ansonsten wurde das Wasser – ein durchgehendes Thema in der Kunst von Pipilotti Rist – direkt auf den Monitor übertragen. Ortsspezifisch betrachtet ist diese Installation mit den Arbeiten von Niels Bonde (DK) und auch Achim Mohné (D) oder Jonas Dahlberg (SE) (u. a.) vom Ende der neunziger Jahre vergleichbar, wenn auch die konsequente Ausführung von „Closet Circuit“ in seiner Präzision auf die eigenen Videoinstallationen der Künstlerin verweist.

Francis Naranjo (geb. 1961, ESP) wurde als Künstler mit „total and unreserved dedication to his calling“ (Jiménez 2002) beschrieben, dessen Erfassung der spirituellen Dimension der Kunst sich am eindrucksvollsten durch die Lichtinstallationen manifestiert und symbolisiert. Mit ihrer planimetrischen Klarheit und Ausgewogenheit zeugen die Installationen Naranjos von einer durchdachten und sorgfältigen Ausführung, verstärkt durch die Leichtigkeit in der formaltechnischen Einbeziehung verschiedenster Medien und Materialien. Die fast aseptisch klaren und entsprechend wirkenden Anordnungen mit Kleinmonitoren, Fotografien, Lichtquellen und Sitzgelegenheiten flankieren unmarkierte Passagen mit Verweisen auf die Möglichkeit der Überschreitung der Grenzen des „new world's border“, wie der Titel einer von Naranjos Arbeiten auch wörtlich ausdrückt. Mit seinen eigenen Worten – und dies soll angesichts der dominierenden formalen Strenge und Ästhetik betont werden –

“I do not advocate a return to individualism, but rather a journey towards an inner world.” (Naranjo, in Jiménez 2002)

Die CC-Videoinstallation „Orden Cuántico“ von 2001 erstreckt sich über zwei videoüberwachte Räume: Die LiveBilder zweier Videokameras werden auf zwei kleinformatigen Monitoren im Raum 2 wiedergegeben, die der Besucher von einer Sitzbank aus beobachten kann. Die beiden übereinander gestellten Überwachungsmonitore zeigen einerseits den davor sitzenden Betrachter und andererseits den zweiten Raumabschnitt, in dem sich die anderen Besucher aufhalten. Diesen LiveBildern gegenübergestellt sind eine großformatige Cibachrome-Fotografie einer Bohrinself im ersten und die projizierten Diaaufnahmen des gleichen Sujets im zweiten Raum. Das konfrontative Subjekt/ObjektVerhältnis, die Verbindung und Spaltung zwischen Realität und Virtualität, Leben und Kunst wird in dieser meditativen Arbeit mit einem kritischen Unterton besetzt, ohne auf die ästhetische Wirkung von abgebildeten, an „gigantische Spinnen“ (Jiménez 2002) erinnernde Technikstrukturen verzichten zu müssen.

„Análisis porfiado“ von 2002 folgt dem „Passagen“-Prinzip der beschriebenen Arbeit, verteilt über vier aufeinander bezogene Räume. Drei darin integrierte CC-Videosysteme ermöglichen es den Besuchern, die Wege und Reaktionen anderer von diesen unbemerkt zu beobachten, jedoch immer auf die Gefahr hin, in ein anderes, unsichtbares LiveFeld der CC-Videokamera einzutreten und selbst zum Gegenstand der Beobachtung zu werden. Das Wechselspiel

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

des Subjektes/Objektes mit seinen Pendants als Inhalt eines ziellosen, L-förmigen Parcours thematisiert nicht nur die fließende Grenze zwischen privat und öffentlich, sondern auch umfassendere Zusammenhänge. Clara Muñoz interpretierte hier

“The closed circuit as a metaphor of the uselessness of bureaucracy, of the entire monitoring and surveillance system inherent in the human condition.” (Muñoz 2002)

„Detrás del Rostro“ („Behind the Face“) von 2002 spricht auf ähnliche Weise die Problematik der permanenten Überwachung an, diesmal eingebettet in die überraschende Konfrontation mit der Profilansicht des Betrachters. Die „spirituelle Toponymie“ (Jiménez 2002) und der Utopie-Horizont können als die beiden inhaltlichen Eckpfeiler der Kunst von Francis Naranjo angesehen werden, die nicht zuletzt aus dem Kontext von Foucaults „Heterotopien“ ihre „topologische“ Bestimmung enthalten.

„Observer, Observed“ ist der Titel einer CC-Videoinstallation in anthropomorpher Roboterform, gebaut von Nigel M. Johnson (geb. 1957, GB). Sie demonstriert eindeutig die oben angesprochene Inversion des hergebrachten Subjekt/Objekt-Verhältnisses.

Eine ca. 6 Fuß hohe und 2 Fuß breite, kreuzförmige Metallstruktur u. a. aus legiertem Aluminium ist im Raum so aufgestellt, dass sie von allen Seiten zugänglich ist. An der Spitze bzw. in der Mitte dieses anthropomorphen „Roboters“ befinden sich eine kleine digitale CC-Farbvideokamera und Ultraschallsensoren sowie Servomotoren, die mit Hilfe eines Mikrocomputers die Kamerabewegungen und die Sensoren nach links und rechts bzw. nach oben und unten steuern. Die Kamera ist mit vier LCD-Monitoren verbunden, die in zwei Paaren an den „ausgestreckten Armen“ der anthropomorphen Struktur angebracht sind; sie konfrontieren den davor stehenden Beobachter mit seinem eigenen LiveBild.

Breda Beban und Hrvoje Horvatić (YU/GB) realisierten seit den siebziger Jahren eine Reihe von subtilen (Video-)Performances und Videobändern sowie Videoinstallationen, darunter 1993 die CC-Videoinstallation „Before the Kiss“: Im subtil beleuchteten, ansonsten dunklen Raum sind drei Projektionswände angebracht, auf denen der Betrachter sein überdimensionales CC-Videobild (rechts) sehen kann. Sich fortbewegend tritt der Besucher in das LiveFeld der zweiten CC-Videokamera, die ihn jetzt aus größerer Distanz zusammen mit dem umgebenden Raum zeigt. Von der Stelle aus eröffnet sich der Blick auf die dritte Projektionsfläche, die denselben Raumausschnitt mit den beiden Künstlern zeigt: eine vorproduzierte Videosequenz.⁹²⁴

Der junge dänische Künstler Kjell Yngve Petersen arbeitet sowohl im Installations- als auch Performance-Bereich mit CC-Video, und auch seine zurzeit (2003) in Vorbereitung befindliche Dissertation zu den Aspekten des „Live Video“ kreist um dieses Thema. Petersens rechnergestützte CC-Videoinstallation mit dem Namen „Revisit Reality“ (2002) bediente sich der entsprechenden Technologie, indem sie die Besucherbilder mit Hilfe von Filtern in veränderter Form widerspiegelte und projizierte.

Die finnische Künstlerin Maria Virkkala (geb. 1955) stellte 2001 im Rahmen der Biennale in Venedig die CC-Videoinstallation „Dream Screen/Prime Time“ (2000) vor, in der ebenfalls ein suggestives Subjekt/Objekt-Spiel mit dem Betrachter im Zentrum des Konzeptes stand. Die Besucher konnten ihre Rückansicht, aufgenommen von einer CC-Videokamera, auf einer Steintafel projiziert sehen.

Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen

Hoover, Kooijmans, Pinkus, Frammartino, Roveda, Stones, Weibel, Schnell, Pamminger, Kiessling, Mohné (II), „Autopsi“

Die CC-Videoinstallationen leisten seit den sechziger Jahren einen beachtlichen Beitrag zur kunsthistorischen Genealogie von „Virtual“, „Augmented“ und „Mixed Reality“ und bilden ein breites Problemfeld, das mit dem Begriff „Wirklichkeitskonstruktionen“ allgemein bezeichnet werden kann: Die „Realitätsausschnitte“ mit ihren Manifestationen wie z. B. Spiegelung, Schatten, diverse Perspektiven, Zeitverzögerung, Zeitlupe/Zeitraffer oder Klangwirkung können nebeneinander (auch zeitlich) und übereinander exponiert werden, sie können einander aber auch verdecken und miteinander (auch zeitlich) interpenetrieren und so mit oder ohne Computerunterstützung verschiedenste Manifestationen von „gemischten Realitäten“, vor Ort oder auch zwischen zwei oder mehr voneinander entfernten realen und virtuellen Orten, hervorrufen.

Im vorigen Kapitel habe ich die „hochsensiblen“ und eine besondere Sensibilität des Betrachters erfordernden CC-Videoinstallationen von Nan Hoover vorgestellt, welche die amerikanisch-niederländische Künstlerin noch bis in die zweite Hälfte der neunziger Jahre realisierte. „Movement from either direction“ (1995) basierte auf einer Raum- und Lichtkonstruktion mit vier Diaprojektoren, bläulichen Lichtern und zwei CC-Videokameras, während „Moving towards 13“ (1997–2000) aus einem schmalen Korridor bestand, der an seinem Anfang ca. 1 m breit war und von beiden Seiten um 13 Grad konvergierte, so dass der Besucher beim Eintreten in das LiveFeld einer CC-Videokamera geführt wurde. Sein LiveBild wurde zeitgleich auf die konvergierenden Korridorwände projiziert.

Ebenso unter Verzicht auf aufwendiges technisches Gerät realisierte der junge niederländische Künstler Jeroen Kooijmans einige CC-Videoinstallationen, in denen die spontane Reaktion

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

des Publikums auf präzise konzipierte Interaktionsräume und ihre medialen Repräsentationen im Fokus des Interesses stand. Inspiriert für die Arbeit mit LiveVideo wurde Kooijmans durch seine „Video Graffiti“-Events, die daraus bestanden, aus einem fahrenden Fahrzeug Videosequenzen auf die Straße zu projizieren, was zu unvermittelten positiven Reaktionen zufälliger Straßenpassanten führte. „Excuse me ... Is This Your Room?“ (2000) ist der Titel einer CC-Videoinstallation, die Kooijmans während eines Gastaufenthaltes im P.S. 1 in New York realisierte: Sie umfasste zwei Räume gleicher Größe und Ausstattung, die sich nur durch die Farbe des Stoffes, mit dem sie bezogen waren – schwarz bzw. weiß –, unterschieden. In jedem Raum wurde eine CC-Videokamera und ein daran angeschlossener Videoprojektor installiert; zwei Schauspieler (Roy Cerpac und Gaia Elders) befanden sich in einem der Räume, auf einem bequemen Bett oder auf einem Stuhl. Sie verbrachten als Teil der Installation zweimal zwei Wochenendtage (vier Stunden am Tag) zusammen in der intimen Atmosphäre ihres Raumes, wo sie sich als Touristenpaar vom Stadtbummel erholten und es sich bequem machten (sie waren auch privat ein Paar). Die Installationsbesucher hatten nur Zugang zum zweiten Raum, von welchem aus ihr LiveBild zu den Schauspielern projiziert wurde und umgekehrt. Gelegentlich kam es zur visuellen „Echtzeit“-Kommunikation zwischen den Besuchern/Teilnehmern und Schauspielern, denn die Ersten konnten die Letzteren zwar jeweils hören, aber nicht umgekehrt. Durch diese „Kommunikationsstörung“ und auch durch den visuellen Charakter der projizierten Bilder waren einige Besucher überzeugt, dass es sich bei ihrem Gegenüber nicht um LiveBilder, sondern um vorher aufgenommene Computerbilder handelte.

Bei „Suppoost“ (Guard) (2001) von Jeroen Kooijmans handelte es sich um eine ähnliche, auch ortsspezifische Situation wie in „Excuse me ... Is This Your Room?“, mit dem Unterschied, dass jetzt die Besucher mit der Person im anderen Raum auch verbal kommunizieren konnten. Ca. 25 bezahlte Schauspieler („Wachleute“) wechselten sich über die Dauer der Installation von einer Woche in einem Kellerraum ab und kommunizierten mit den Ausstellungsbesuchern im Erdgeschoss mit Hilfe von zwei CC-Videokameras und einer lebensgroßen senkrechten Projektion im Erdgeschoss bzw. eines Kontrollmonitors im Keller. Eine spätere, im P.S.1 Contemporary Art Center in New York 2002 ausgeführte Version dieser Arbeit („Guard“) beinhaltete zwei wichtige Änderungen. Einerseits handelte es sich diesmal tatsächlich um Wachleute, und andererseits wurden ihre LiveBilder nicht 1:1, sondern vergrößert und verkleinert als Projektion wiedergegeben: Die mit charakteristischen Oberhemden mit P.S.1.-Aufschrift bekleideten, „coolen“ (oft gelangweilt wirkenden) Wächter wurden auf zwei Seiten eines Raumdurchgangs projiziert – einer links als stehender Riese und einer rechts als Zwerg, der auf einem Heizungsrohr sitzt. Die Zweiweg-Kommunikationsmöglichkeit mit dem Publikum war mit Hilfe von CC-Videokameras gegeben. Jeder Wächter wurde von einer Kamera überwacht und hatte darüber hinaus die Möglichkeit, das ebenfalls durch eine versteckte Videokamera überwachte Publikum auf dem Kontrollmonitor zu beobachten und mit ihm auch akustisch in Kontakt zu treten.

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Mystification“ von Pablo Pinkus (NL), die über das semantische Spiel hinaus zielen will, verlangt trotz oder gerade aufgrund ihres vordergründig „demystifizierenden“ Charakters eine „Schärfung“ des Wahrnehmungsapparates:

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Dreizehn dunkelrote Bögen Papier, aus denen jeweils ein Buchstabe ausgeschnitten ist, sind an einer Wäscheleine vor einem Fenster aufgehängt. Gegenüber dieser Anordnung sind dreizehn CC-Videokameras auf Stativen aufgebaut und übertragen die Bilder der Papierbögen an dreizehn auf dem Boden stehende Monitore.

Durch die ausgeschnittenen Buchstaben sieht man Teile der Außenwelt. Ab und zu werden die Papierbögen vom Wind oder von der Luftzirkulation bewegt, Kunstlicht und Tageslicht mischen sich, indem etwa die Abendsonne die Papierbögen und die ausgeschnittenen Buchstaben in den Raum projiziert oder das Licht der Monitore sich auf dem Fußboden spiegelt.

Michelangelo Frammartino zeigt ein besonderes Interesse an dem medialen und physischen Ineinandergreifen von Realitäts- und Virtualitätsebenen, die der italienische Künstler als interaktive Anordnungen auch in Form von CC-Videoinstallationen realisiert.

Die Installation „Ora“ (übersetzbar als „Stunde“, „Jetzt“, „die gegenwärtige Zeit“) ermöglicht so dem Betrachter, einen Monitor auf einer drehbaren Platte physisch umzudrehen und sich dadurch das abgebildete Objekt – einen stehen gebliebenen Wecker – von vorne, hinten und den Seiten anzuschauen. Dieser Effekt des sich nicht bewegenden Videobildes unter gleichzeitiger Bewegbarkeit seines medialen Trägers (des Monitors) wurde oben an der CC-Videoinstallation von Dieter Kiessling „Pendelnder Fernseher“ von 1983 beobachtet und u. a. auch im Bezug auf eine Arbeit von Jan Verbeek erwähnt.

In der CC-Videoinstallation „Film“ konstruierte Frammartino, durch einen Kurzfilm des irischen Autors Samuel Beckett (1906–1989) inspiriert⁹²⁵, eine sich über zwei bzw. drei Raumabschnitte erstreckende Arbeit. Mit Hilfe einer CC-Videokamera und eines Projektors wurde eine Situation geschaffen, in der der Besucher quasi mit seinem Blick das projizierte Bild ändern konnte (vgl. Abb./DVD).

In „La casa delle belle addormentate“ (Das Haus der schlafenden Schönheiten) kommt es unter Verwendung von zwei CC-Videokameras und zwei Videoprojektoren zur Interpenetration des vorproduzierten Videomaterials mit den nackten Schlafenden und dem Schatten von Besucherhänden, welche scheinbar der Form des virtuellen Körpers folgen können.

Mit dem subtilen Ineinandergreifen der physischen und medialen „Entitäten“ in seinen CC-Videoinstallationen erstrebt Frammartino eine nichttriviale Interaktion:

“Interaction isn’t the possibility to press a button and to receive a very quickly answer, interaction is the revelation of our appartenance to the world.” (Frammartino 2001)

Zahlreiche weitere italienische Künstler und Künstlergruppen machten sich die CC-Videotechnologie in ihren Installationen zunutze. Das Mitglied der Gruppe „Studio Azzurro“ Stefano

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Roveda realisierte im Rahmen seiner individuellen künstlerischen Arbeit einige CC-Videoinstallationen, genauso wie die Gruppe „Giovannotti Mondani Meccanici“ (vgl. GMM URL). Giacomo Verde und Simonetta Fadda können in diesem Kontext ebenfalls erwähnt werden.⁹²⁶

Die mediale Konstruktion und Überlagerung von Realitätsebenen bezieht sich in der Arbeit von Andrew Stones (geb. 1960, GB) inhaltlich auf die Interferenzen zwischen Macht, Autorität und Erkenntnis und finden ihre Entsprechungen im kritischen Interesse des Künstlers an der (eigenen) kulturellen Identität, oft exemplifiziert an den ortsspezifischen, historisch aufgeladenen Arbeiten, die in Relation zu den Konnotationen von „Englishness“ stehen. In einer durch Sheffield, Glasgow und Nottingham⁹²⁷ wandernden Einzelausstellung mit dem Titel „Crowd Control“ präsentierte Stones 1996/97 einige diesbezügliche Installationen, darunter die Videoinstallation „Bothered“ (Black Rod) (1996), die sich mit dem ambivalenten Verhältnis des Künstlers zur mittelalterlichen, „dreifältigen“ Institution des britischen Parlaments (Crown, Lords, Commons) und zu den Limitationen der entsprechenden parlamentarischen Demokratie auseinandersetzt.⁹²⁸

“Importantly, Stones’s sense of historical loss is vested in a criticism of the way the narrative form of articulation and rearticulation of documents and details, in its pursuit of some transparent account of what has gone before, itself produces a loss of history. His interest in nostalgia, in what remains, is in making of it a useful problem. His concern, often literally, is to reanimate and ventriloquise historical images in a sense to both suggest what they no longer show or rather what they never showed, and to render them susceptible to more open understanding.”
(Stone 1996 in Brighter URL)

Die zitierte Betrachtung trifft ebenso auf die Videoinstallation „Cumulus“ (1999) zu, in der Stones die statistischen und militärischen Datenerfassungsprotokolle auf ihre konkreten identitätsstiftenden Potenziale und das daraus entstehende historische Bild hin untersucht.

„Town Hall“ (1999) ist eine ortsspezifische CC-Videoinstallation von Stones, entstanden im Auftrag des Battersea Arts Centre (BAC) in London, die sich mit der Geschichte des Ausstellungsortes, des im 19. Jahrhundert gebauten Rathauses, und der psychologischen Wirkung seiner Embleme und Implikationen auseinandersetzt.

Im Aufgang des abgedunkelten Eingangssaales des BAC wird der hinaufgehende Besucher über der Treppe in einem schmalen Lichtkegel von einer Überwachungskamera aufgenommen und über einen Projektor großformatig an die Wand projiziert. Der Besucher sieht sich gleichzeitig die erste Etage des Hauses emporsteigen, kurz bevor er die erste Plattform erreicht hat, von der zwei Treppen links und rechts an der Projektion vorbei weiter nach oben führen. Das Bild des Projektors wird mit den Aufnahmen einer anderen Kamera durchmischt, deren Bilder in der unteren Mitte der Projektion sichtbar werden. Hierbei handelt es sich um zeitgleiche und vorher aufgenommene Aufnahmen aus dem Foyer des BAC. Man sieht, wie Personen, von oben und hinten aufgenommen, das Foyer betreten. Die Bilder der den Besucher auf der Treppe observierenden Kamera und die des Foyers sind so zusammengefügt, dass

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

die Böden ineinander übergehen und der Betrachter den Eindruck hat, der Neuankömmling im Foyer würde demnächst auch auf der Treppe erscheinen. Dieser jedoch verschwindet – von einem zwischengeschalteten Computer bearbeitet – geisterhaft aus dem Bild oder bleibt dort eingefroren stehen. Neben der Projektion sind seitwärts an den Marmorgeländern der beiden Aufgänge rechts und links des Betrachters je drei Monitore installiert, welche zeitgleiche Aufnahmen einer Kamera vor einem Wappen aus dem Jahre 1943 am Geländer über der Projektion zeigen. Diese ist auf das Gesicht eines dort abgebildeten Hundes fokussiert. Das Wappen, von einer Kiste abgedunkelt, wird zusätzlich mit einem stroboskopartigen Licht beleuchtet, so dass die Übertragung des Bildes zu flackern scheint. Solcherart wird die Projektion von einem sie scheinbar bewachenden Chor aus flimmernden Hundegesichtern flankiert.

Die Interpenetration der realen und medialen Repräsentationsebene ist auch die formaltechnische Charakteristik der CC-Videoinstallation mit dem Titel „Seemingly So Evidently Not Apparently Then“ von 1998, die Stones zusammen mit der irischen Künstlerin Frances Hegarty realisierte. Auch diese Arbeit kann als ortsspezifisch eingeordnet werden – sie wurde in der Sheffield Midland Railway Station, in der Geburtsstadt von Andrew Stones, ausgestellt – und auch sie nimmt einen symbolischen Rekurs auf die britische Geschichte: Eine in der Nähe des Wartesaals eines Bahnhofs aufgestellte Überwachungskamera war auf die anschließende Plattform und die einfahrenden Züge gerichtet. Ihr Bild wurde zeitgleich, jedoch gemischt mit vorher aufgenommenem Bildmaterial, von einem Projektor formatfüllend an eine Wand des an seinen Fenstern rot verkleideten Wartesaals projiziert. Das vorher aufgenommene Videoband wurde von der gleichen Kamera vom selben Punkt aus aufgenommen. Hierzu verbrachte Frances Hegarty acht Stunden auf der Plattform im Blickwinkel der Kamera, mit einem ungewöhnlichen, roten viktorianischen Kostüm bekleidet. Während der Zeit, die sie so, scheinbar auf Züge wartend, auf der Plattform verbrachte, wurde das alltägliche Geschehen auf dieser Plattform mit aufgenommen. Dies überlagerte sich nun mit den Realbildern auf der Projektion. Hier wurde über einen Mixer das aktuelle Kamerabild der immer noch installierten und arbeitenden Kamera mit Teilen vorheriger Aufnahmen durchmischt. Während die Architektur und Umgebung der Plattform und ihres Hintergrundes statisch und unbewegt erschienen, glaubte der Betrachter im Wartesaal vorerst, das Projektionsbild sei eine eindeutige Realaufnahme, was er zunächst durch die Übereinstimmung der auf dem Bild und auf der Plattform sichtbaren Uhr bestätigt fand. Zunehmend wurde er jedoch durch die ihm seltsam erscheinende Frau im Kostüm und die in das Bild einfahrenden Züge, die real nicht zu sehen waren, verunsichert. In diesem Sinn wechselte das Bildmaterial der Voraufnahme täglich mit den neuen Ereignissen im Wartesaal und auf der Plattform, und drei verschiedene Zeitpunkte wurden bildhaft nebeneinander gestellt: die durch die Frau zitierte viktorianische Zeit, die Zeit der Voraufnahme und die fortschreitende Ausstellungszeit, welche kalendarisch eingespielt wurde.

Das in der Arbeit von Andrew Stones durchgehend präsente Thema der Nostalgie wird in „Seemingly So Evidently Not Apparently Then“ mit der romantisierten Vorstellung von England, seiner Geschichte und seinen Pionierleistungen verknüpft, von denen die Eisenbahn eine der prominentesten Manifestationen darstellt:

“A romanticised sense of history and nostalgia is still associated with railways and railway paraphernalia in England, and many aspects of rail travel appear

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

ready-made for incorporation into narratives of flight, reverie and romance. Yet we are increasingly aware of the technological systems which regulate and control the movement of passengers and trains. Seemingly So Evidently Not Apparently Then was designed to engage a broad based audience with references to history (heritage and fashion); CCTV surveillance; and to the form and function of station architecture." (vgl. Brighter URL)

Die Atmosphäre dieser Installation lässt sich mit einigen oben besprochenen (CC-)Videoinstallationen und insbesondere auch „Keep Marlene out of the Picture / and Lawn“ von Eric Cameron oder „U“ (Ghost Room) (1978) von Keigo Yamamoto vergleichen, formaltechnisch natürlich auch u. a. mit „Rain – Three Interlocking Systems“ (1975) von Bill Viola (u. a.).

Peter Weibel gehört zu den wenigen Künstlern, die eine Kontinuität von über drei Jahrzehnten in der Produktion von CC-Videoinstallationen vorweisen können. Auch in den neunziger Jahren realisierte Weibel einige „Videotext“-Arbeiten, in denen die Bedeutung durch das Ineingreifen von medialen Ebenen konstruiert wird, wie in den CC-Videoinstallationen „Zur Dynamik des Virtuellen“ (1989) oder „A(LL)ES“ (1994), technisch vergleichbar auch mit „Scanned Space“ von 1990. Anagrammatische Kombinationen finden sich auch in den CC-Videoinstallationen „Zeitmauer: Tertium datur“ von 1993 und „Jede(r) ist jede(r). Jede(r) ist der/die andere für jede(n) in der Heimat Babylon“ (1993) als Teile umfassenderer Inszenierungen, in denen die Kommentare zu global- und lokalpolitischen Gegebenheiten abgegeben werden⁹²⁹ (vgl. Materialteil/DVD).

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Weltwürfel“ von 1992 charakterisiert eine neue Phase in Weibels Œuvre, in der die oben angesprochenen Themenkomplexe der Konstruierbarkeit der Welt und ihrer Beobachterabhängigkeit durch den Einsatz der Computertechnologie neue, theoretisch unbegrenzte gestalterische Möglichkeiten bekamen.

Vor einer Projektionswand war ein schachbrettartiges Muster auf den Boden gemalt, welches über Sensoren abgetastet wurde. Dieser Plafond wurde am unteren Bereich der Projektionsfläche von einer CC-Videokamera aufgenommen, die ihr Signal an einen Projektor (Rückprojektion) weiterleitete: Der Betrachter sah sich demzufolge lebensgroß auf einem mit einem schachbrettartigen Muster überzogenen Boden stehen und konnte seine Bewegungen auf der Projektion verfolgen. Das Bild der Videokamera wurde durch den Einsatz des angeschlossenen Computers perspektivisch entstellt, und zudem wurden im Computer aus dem Kamerabild vier Seitenflächen eines virtuellen Raumes errechnet, der auf der Projektion den Betrachter umschließt. Zusätzlich wurde das aufgenommene Bild im Computer so konvertiert, dass der Beobachter im projizierten, virtuellen Raum nicht steht, sondern von der Decke hängt. Die Gehbewegungen des Betrachters auf dem SchachbrettMuster wurden von den Sensoren aufgenommen und über den Computer zu wellenartigen Bewegungen des Musters umgerechnet. Je mehr sich der Besucher demgemäß vor der Projektion bewegte, desto heftiger wurden auch die Wellenbewegungen in dem ihn umgebenden virtuellen Raum auf der Projektionswand. Sprang z. B. der Besucher in die Höhe, deformierte sich das virtuelle Raummuster tropfenartig nach unten.

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Die Erprobung taktiler Interfaces in Kombination mit den bekannten visuellen Schnittstellen (CC-Videokameras) kam auch in der rechnergesteuerten CC-Videoinstallation „Das tangible Bild“ von 1991 vor, in der ein ebenso gerasterter virtueller Raum im Bezug zur realen Umgebung des Besuchers eingesetzt wurde.

In der Mitte des Raumes stand auf einem Sockel in Brusthöhe ein Monitor, dessen Bildschirm aus elastischem Gummi vom Betrachter berührt bzw. eingedrückt werden sollte. Der Bildschirm war einem auf der Wand ihm gegenüber aufgemalten Gitternetz aus horizontalen und vertikalen Linien zugewandt. An die Wand genau gegenüber, also der Bildschirmseite abgewandt, projizierte ein Projektor, welcher über dem Monitor an der Decke fixiert war. Der Ort des Betrachters war somit zwischen dem Gitternetz, vor dem Bildschirm.⁹³⁰ Da die Verformungen auf dem Bildschirm auf die Koordinaten des Gitters umgerechnet wurden, sah der Betrachter beim Drücken auf den Bildschirm ein zeitgleiches Verformen der Gitter auf der Projektion. Die Projektion gab den Raum und die Positionen der Zuschauer gemäß den Einwirkungen eines Besuchers auf dem Monitor verzerrt wieder.

Ruth Schnell (geb. 1956, A), eine frühere Studentin und Mitarbeiterin von Peter Weibel, offenbarte in ihren CC-Videoinstallationen der späten achtziger und neunziger Jahre eine intensive Beschäftigung mit den Schnittstellen zwischen der realen und computergenerierten virtuellen Welt, einschließlich ihrer epistemologischen, psychologischen, philosophischen und anderen Implikationen. In der CC-Videoinstallation „Tür“ (1988) steht der Betrachter einem Portal von ca. fünf 5 m Breite und 3 m Höhe gegenüber. In diesem sieht er die Videoprojektion einer Fassade mit Fenster und Tür, zu der hin ein Laufsteg führt. Wird dieser betreten, öffnet sich die computeranimierte Tür und gibt den Blick frei auf die Außenwelt, welche von einer CC-Videokamera übertragen wird.

Im nächsten Jahr realisierte Schnell die CC-Videoinstallation „Tür für Huxley“ (1989), eine dem berühmten Autor von „Brave New World“ (1931), Aldous Huxley,⁹³¹ gewidmete Arbeit. Ihre wesentlichen Bestandteile sind drei Türen an einer Wand, zwei Videoprojektionen und eine reale. Die linke projizierte Tür ist bereits halb geöffnet, und der bislang passive Betrachter sieht in ihr Szenen mit Treppen und Türen aus Filmen von Hitchcock und Robert Siodmac. Tritt der Besucher in den Bereich der Sensoren, so öffnet sich die mittlere Tür. In ihr sieht er sein eigenes Abbild aus der Perspektive einer Person, die hinter ihm stünde. Versucht nun der Betrachter, sich seiner Projektion zu nähern, entfernt sich diese und verschwindet im Scheinraum oder die Tür schließt sich und lässt sein Bild verschwinden. Vor der letzten, dritten, also der realen Tür liegt ein surrealistisches Bild der Malerin Dorothea Tanning. Auf dem Bild, welches von einer Schwarz-Weiß-Kamera auf einen Monitor hinter dem Schlüsselloch übertragen wird, sind ebenfalls Treppen und Türen zu sehen.

Die Vision der CC-Videoinstallation „The Space Between 2“ (1991) von Ruth Schnell ist ebenfalls von Ambivalenz geprägt, ortsspezifisch im Fußgängertunnel einer U-Bahn-Station aufgestellt. Auf dem Weg zu den Zügen wird der Bewegungsfluss der Passanten in bestimmten Zonen von Sensoren erfasst. Die Anzahl, das Tempo und die Richtung der Bewegungen bestimmen die Geschwindigkeit und die Richtung der Bilderfolgen. Gezeigt wird auch die

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Einfahrt der Züge, welche von einer CC-Videokamera übertragen wird. Die projizierten Züge fahren allerdings nicht auf dem Bahnsteig ein, sondern direkt auf den Betrachter zu (vgl. Materialteil/DVD).

Das Zusammenspiel von unterschiedlichen medialen Realitätsebenen ergänzt Klaus Pam-minger (A) durch die exakte Errechnung von Blickpositionen und Aufenthaltsorten des Pu-blikums in seinen oft ortsspezifischen CC-Videoinstallationen, in denen zusätzlich auch foto-technische „Doubles“ für die Spaltung und den Wiederaufbau des Ganzen eingesetzt werden.

In der frühen Arbeit „insight“ von 1997 war der Installationsraum vom ihn umgebenden Raum durch eine Fensterfront abgeteilt. Die dort installierte CC-Videokamera übertrug ihr LiveBild auf einen Monitor, der auf einem Fernsehtischchen stand. Ihm gegenüber, in einer Sitzgruppe aus zwei Sesseln, befand sich ein lebensgroßes Abbild des Künstlers als Diasec (halbtransparentes Dia auf Plexiglas), das den Monitor anzublicken schien. Auf dem Couch-tisch davor befanden sich die üblichen Accessoires eines Fernsehabends – Bier und Zigaretten. Die Besucher wurden im Vorraum unbemerkt von der Kamera erfasst, deren LiveBilder auf dem Fernseher erschienen. Im Ausstellungsraum sahen sie beim genaueren Betrachten des Monitors, dass dieser den Eingangsbereich zeigte.

„Out of standby“ (1998) von Klaus Pam-minger folgt dem in „insight“ vorhandenen Prinzip der Überschneidung und des Ineinandergreifens des realen Raumes samt Besucher mit dem virtuellen Medienraum. Auch hier war im Ausstellungsraum ein Bereich abgeteilt, in dem wie ein Filmset ein mit Tapete und Teppich ausgestattetes Wohnzimmer nachgebaut war. Im vorderen Bereich stand eine Figur mit dem Rücken zum eintretenden Betrachter, gebaut aus einem lebensgroßen halbtransparenten Dia auf Plexiglas. Im „Wohnzimmer“ waren Videoka-meras installiert, die mit einem Monitor im gleichen Raum verbunden waren. Zusätzlich wurde ein vorproduziertes Videoband abgespielt. Es enthielt die Eröffnungsrede der Kuratorin der Ausstellung. Wenn Besucher den Wohnzimmerbereich betraten oder sich gar dort niederlie-ßen, wurden sie von den Kameras erfasst. Ihr LiveBild erschien auf dem Monitor. Auch ihre Gespräche wurden erfasst und wiedergegeben.⁹³²

Pammingers CC-Videoinstallation „volume 2“ (1999) wurde zum ersten Mal in einer Galerie ausgeführt, die sich im Grazer Rotlichtbezirk Gries befindet, und sie wurde auch entsprechend ortsspezifisch konzipiert: Das zur Straße liegende große Fenster und der dahinter liegende Raum wurden als Schauraum einer Prostituierten gestaltet. Die Fensterscheibe selbst war eine Plexiglasscheibe, auf die im Diasec-Verfahren (halbtransparentes Dia auf Plexiglas) ein lebensgroßes Abbild einer Prostituierten aufgebracht wurde. Eine CC-Videokamera erfasste einen Bereich des Bürgersteigs vor dem Fenster, und ihr LiveBild wurde über einen Bildmischer an einen Videoprojektor weitergeleitet, der sich im Ausstellungsraum befand. Dort wurden die LiveBilder mit anderen Bildquellen gemischt und an die Wand projiziert.⁹³³

Dieter Kiessling (D), dessen außergewöhnliche CC-Videoinstallationen aufgrund ihrer formal-technischen Zurückhaltung und ästhetischen sowie konzeptuellen Nachwirkung im vorigen Ka-pitel hervorgehoben wurden, setzte in den neunziger Jahren seine konzentrierte Untersuchung von latent vorhandenen technologischen und wahrnehmungstechnischen Zustandsformen fort.

Kaum ein anderer deutscher Medienkünstler der zweiten Generation erreichte und behauptete diese Nüchternheit in der Vielfalt potenzieller Überschneidungen von realer und medialer Ebene. In der CC-Videoinstallation „o. T. (Projektion des Rasters eines LCD-Videoprojektors)“ von 1993⁹³⁴ benutzte Kiessling zum ersten Mal anstelle des Fernsehers oder Monitors einen Videoprojektor. Von dieser technischen Erweiterung abgesehen, besteht kein konzeptueller Unterschied zwischen dieser Videoinstallation und dem ersten CC-Stück des Künstlers, dem „Raster“ von 1982 (vgl. das vorige Kapitel). Die beiden Arbeiten beschränkten sich auf zwei für die gleichzeitige Videoaufnahme und -wiedergabe erforderliche technische Elemente; an die Stelle des Fernsehers bzw. Monitors trat in der neueren Installation ein LCD-Videoprojektor⁹³⁵ als Wiedergabegerät. Im Raster wurde eine kleine Monitorfläche von der Kamera erfasst und gleichzeitig als Vollbild auf dem gleichen Monitor wiedergegeben. In „o. T.“ von 1993 befand sich die auf einem Stativ stehende Kamera direkt vor der Wand, die als Projektionsfläche diente; mit Hilfe einer kleinen runden, unmittelbar vor dem Objektiv befindlichen transparenten dünnen Plastikscheibe nahm sie einen ebenso geringen Teil des Projektionsbildes auf und wurde mit Hilfe des gleichen Projektors als Vollbild auf der Wand dahinter wiedergegeben. Die beiden Arbeiten visualisieren das aus den Grundfarben Rot, Blau und Grün bestehende Raster ihrer jeweiligen Wiedergabegeräte. Es ist jedoch eine praktische Folge der technischen Modifikation durch den Videoprojektor hervorzuheben: Durch die Größe der Projektionsfläche gewann die Installation an visueller Attraktivität; die Wirkung der anziehenden Farben wurde durch die funktionale Notwendigkeit der Abdunkelung des Raumes auch zusätzlich verstärkt. Der Zuschauer konnte sich zugleich ein Bild der unterschiedlich ausfallenden, aber ähnlich strukturierten, aus drei Farben bestehenden „Raster“ machen: Während „Raster“ von 1982/86 aus regelmäßigen, parallelen senkrechten Streifen bestand, setzte sich das „Raster“ bei der Videoprojektion aus größeren und kleineren abgerundeten Farbflecken zusammen, die gleichseitige dreifarbige „Dreiecke“ bildeten. Die scheinbare Unordnung der projizierten Farbflecke folgte allerdings dem gleichen Ordnungsprinzip, das den Farbenstreifen der früheren Installation innewohnte. In beiden Fällen sind die Farben vertikal (wenn auch bei den Farbflecken versetzt) nebeneinander geordnet.⁹³⁶

„o. T. (Rote Glühbirne)“ von 1994⁹³⁷ war nach der „Kerzeninstallation“ von 1988 die erste CC-Videoinstallation von Dieter Kiessling, in der der Künstler ein der Videoapparatur fremdes Objekt einsetzte. Symptomatischerweise handelte es sich auch hier um eine Lichtquelle.

Etwa 2 cm vom Bildschirm des Monitors entfernt war eine 15 Watt starke rote Glühbirne angebracht, so dass sie, nach oben gedreht, den Platz links vor der Mattscheibe in mittlerer Höhe einnahm. Eine Videokamera befand sich etwa 150 cm vor dem Monitor und war auf einem Stativ in Höhe der Glühbirne so postiert, dass sie diese aufnahm und sechs Mal nebeneinander von links nach rechts wiedergab.

Die Eigenschaft aller Feedback/CC-Systeme, einen Teil des Output-Signals als Input zu benutzen, wird in dieser Arbeit in besonders anschaulicher Weise und zugleich ästhetisch effektiv visualisiert: Für die waagerechte Nebeneinanderreihung der sechs Lampenabbildungen, deren „Generationen“ sich progressiv fortsetzen, ist der Aufnahmewinkel der wichtigste Parameter; er ist so eingestellt, dass anstatt der für die Feedback-Schleifen typischen „Tunneleffekte“ eine scheinbar sachliche, räumlich deutlich definierbare wird der Reihe durch der den Abbildungsgenerationen entsteht.

Umso beeindruckender unterschiedlichen Verlauf der Farben der abgebildeten Glühbirnen

erzielte ästhetische Effekt: Die rote Glühbirne (einmal ganz links im Monitor, hinter dem „Original“ gespiegelt) „verliert“ aufgrund der leicht bläulichen Grundfarbe des Monitors in jeder weiteren Generation ihrer Abbildungen etwas von ihrem Rot und bekommt von links nach rechts einen immer „kälteren“ Farbwert – von Hell- und Blutorange über Bordeaux und Violett bis zum Dunkel- und schließlich Stahlblau. In einem etwas „komprimierten“ Satz ließe sich dieses Bild mit Hilfe physikalischer Begriffe folgendermaßen beschreiben: Ein realer glühender Körper mit seinem *kontinuierlichen* Spektrum initiiert mit Hilfe des „SpektralapparatFeedbacks“ die Entstehung eines *nicht kontinuierlichen* Farbenspektrums, dessen optische Entfaltung durch seine Bestandteile an das durch den Regenbogen gebildete *natürliche* Spektrum erinnert.⁹³⁸ Die interessante Entstehungsgeschichte der CC-Videoinstallation „Ventilator“ (1994)⁹³⁹ verdient an dieser Stelle eine Erwähnung: Dieter Kiessling wurde 1994 zur Teilnahme am „Videobrasil“ in São Paolo eingeladen. Vorgesehen für die Präsentation waren die Videoinstallationen „o. T.“ (1994; Rote Glühbirne) und „o. T.“ (1991; Video Walkman). Aufgrund der Zollprobleme in Brasilien konnte mit diesen allerdings zunächst nicht gerechnet werden, so dass dem Künstler nichts anders übrig blieb, als zu versuchen, eine Arbeit ad hoc in den zwei bis drei Tagen vor der Ausstellungseröffnung zu konzipieren. Der vermeintliche Gegensatz zwischen Zufall und Notwendigkeit, der zumindest als Hintergrundproblematik in der künstlerischen Arbeit Kiesslings bis heute eine wichtige Rolle spielt, wurde aus so einer „Notlage“ zum Entstehungsimpuls der neuen Installation. In der Umgebung wie in den Ausstellungsräumen befanden sich – üblich für den Ort – viele verschiedene Ventilatoren gleicher Bauart, die die dort übliche Hitze etwas mindern sollten. Zunächst von der intuitiven Betrachtung dieser Geräte ausgehend, entwickelte Kiessling eine CC-Videoinstallation, die den Rotor des Ventilators zu ihrem „Subjekt“ werden ließ. Sie besteht aus einer auf ihrem Stativ stehenden Kamera, die einen ebenfalls auf einem Stativ stehenden rotierenden Ventilatorkopf aufnimmt und gleichzeitig auf den daneben stehenden Monitor überträgt. Die „Unstimmigkeit“ zwischen der schnellen Drehung der Rotorblätter und den scheinbar stehenden bzw. sich sehr langsam drehenden Flügeln auf dem Monitor stellt dabei ein visuelles „Rätsel“ dar, entstanden zunächst als Zufallsprodukt der (Video-)Beobachtung verschiedener Ventilatoren durch den Künstler während seiner Konzeptentwicklung am ursprünglichen Ausstellungsort.

Dass es sich dabei tatsächlich um eine relativ geringe Wahrscheinlichkeit handelte, die es erlaubte, das beschriebene Phänomen sichtbar werden zu lassen – diese Tatsache wurde dem Künstler spätestens während der Feineinstellung der Arbeit für seine nächste Ausstellung in Deutschland offensichtlich⁹⁴⁰: Die in Brasilien gezeigte „Originalversion“⁹⁴¹ des „Ventilator“ wurde in Deutschland im Wesentlichen beibehalten. Vor allem galt dies für die Zahl der Ventilatorblätter (3), mit der zusammen die neu festgelegte Form des Fußes des Ventilators mit vier Verstrebungen auch eine Zahlensymbolik ergibt, die zwar beim Konzipieren der endgültigen Installationsform keine direkte Rolle spielte, die aber im Nachhinein durchaus zu interpretativen Fragen anregt. Ein weiteres, mit der Produktionsweise verbundenes Kuriosum, das die endgültige Version visuell nicht offenbart, ist die Tatsache, dass die drei Ventilatorblätter vom Künstler eigenhändig aus einem Stück Schichtholz geschnitzt wurden! Perfekt in Schwarz lackiert, lassen sich diese von ihren Kunststoff- bzw. Metallpendants nicht unterscheiden, und erst der Hinweis des Künstlers verhalf dem Verfasser zu dieser verblüffenden „Beobachtung“. Beim Versuch der Unterstellung einer perfekten „Subversion“ des Bildhauers Dieter Kiessling wird der Interpret allerdings erneut enttäuscht werden: Der Grund für die eingesetzte Mühe ist

überraschend profan: Zu der Zeit waren in Deutschland keine dreiblättrigen Ventilatorrotoren auf dem Markt, so dass als „ready made“ nur das Gehäuse verwendet werden konnte.

Seitdem Kiessling 1995 in seinen Installationen erstmals Videomischer eingesetzt hatte,⁹⁴² entstanden mehrere CC-Videoinstallationen, in denen die „Kameradialoge“ in verschiedenen Raumkonstellationen zur Konstruktion neuer und Dekonstruktion hergebrachter Realitätsbezüge benutzt wurden.⁹⁴³ Die Untersuchung des Verhaltens von zwei technologischen Beobachtungssystemen wurde in Kiesslings CC-Videoinstallation „Two Cameras“ von 1998⁹⁴⁴ in einer „purifizierten“ Form zu ihrem vorläufigen Höhepunkt gebracht: Zwei, wie üblich auf den Stativen aufgesetzte Kameras stehen sich in ca. 40 cm Abstand gegenüber und nehmen sich gegenseitig auf. Die Videokameras stehen jeweils mit einem Monitor in CC-Verbindung, so dass die nebeneinander auf den weißen Sockeln/Postamenten stehenden Monitore die entsprechenden Aufnahmen der Kameras (ohne Sockel) frontal und bildfüllend zeigen.⁹⁴⁵ Da die beiden Kameras auf Autofokusfunktion eingestellt sind und ihre Entfernung zu klein ist, um ein scharfes Bild entstehen zu lassen, ändern sich die auf den beiden Bildschirmen sichtbaren Schärfen und Größen der jeweiligen Kameraaufnahmen ständig, begleitet vom dazugehörigen, zusätzlich verstärkten Geräusch der Autofokussysteme. Die in Bezug auf einige frühere hier besprochene Installationen Dieter Kiesslings beobachtete Möglichkeit eines „antropomorphen“ Lesens erscheint in dieser Arbeit der neunziger Jahre noch am deutlichsten; daraus ergibt sich auch das Gefühl der subtilen Ironie, die sie ausstrahlt.

Auf unterschiedliche Weise demonstrierten die oben beschriebenen Werke Dieter Kiesslings die besonderen Fähigkeiten und Unfähigkeiten der Videotechnik, auf ihre unmittelbare Umgebung und sich selbst reagieren bzw. einwirken zu können. Der ironische Beigeschmack ergibt sich in diesem Fall eben aus der „perfekten“ Unfähigkeit der Apparate, Entscheidungen zu treffen, oder positiv ausgedrückt, Fehler zu begehen. Als funktionierender Beweis eines Aspektes ihrer Programmierung entziehen sie sich jedoch nicht der (im gleichen System natürlich sinnlosen) Frage nach dem Sinn ihres vorprogrammierten Misserfolges. Die „sinnlose“ Frage nach dem Sinn ihrer aussichtslosen Versuche, „ihr Nächstes/Gegenüber“ klar zu erfassen, bekommt erst Sinn, wenn die Fragestellung auf die Energie zielt, die als Bedingung der Möglichkeit dieses „perpetuum mobile“ fungiert: Einerseits handelt es sich hier nach wie vor um einen künstlerischen Eingriff in ein technisch geschlossenes System. Die Einbeziehung des „Beobachter-Koordinatensystems“ bringt dabei sowohl intuitiv als auch logisch eine selbst paradoxe, sublimierend-subversive Verwirrung mit sich. Andererseits geht es auch um den „trivialen“ elektrischen Strom und alles, was auf der anderen Seite, zwischen den „betroffenen“ Geräten und der sie betreffenden Energie geschieht und geschehen kann. Kiesslings künstlerische „Vorlage“ erweist sich also erneut als umso offener, je geschlossener ihr CC-System festgelegt ist. Autofokus an sich als Thema betrifft natürlich alle denkbaren „techno/anthropomorphisierenden“ Interpretationsmöglichkeiten, bekannt vor allem aus den mehr „semiotisch“ orientierten künstlerischen Ansätzen: Die beiden zur Suche „programmierten“, „verdammten“ Kameras bringen in anschaulicher Weise eine weiterführende Konsequenz von Vilém Flussers „Phänomenologie der Gesten“ ins Gespräch. In seinem Buch „Gesten“ (1991) notiert Flusser an erster Stelle die Geste des Schreibens, die wohl stellvertretend für die ganze abendländische Logik stehen kann. Als vorletzte führt er „die Geste des Video“ als die Geste des dialogischen Prinzips ein, und schließlich die „Geste des Suchens“. Die von Flusser betrachtete Krise der Wissenschaft sei nur eine Manifestation der Krise der Geste des Suchens,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

des Modells aller Gesten, der Geste „an sich“. Die Nähe als eine nicht messbare und nicht klar erfassbare Größe führt weiter zur Frage nach einer, von Flusser nicht beachteten, wohl aber denkbaren „Geste des Programmierens“, die Kiessling durch den suchenden „Dialog“ – die „Angleichungen“ – der Kameras innerhalb der dialogischen „Geste des Video“ mit thematisiert.

Das auf dem Video-Feedback basierende CC-Verhältnis zwischen den Aufnahme- und den Wiedergabegeräten bedeutet nichts anderes als einen „Kurzschluss“ zwischen dem In- und Output. In „Two Cameras“ wird buchstäblich ein „Kurzschluss“ zwischen zwei Aufnahmege-
räten im realen Raum hergestellt und die Ambivalenz (Einseitigkeit?) des „Fern-Sehens“ und der „Tele-Matik“ mit einfachsten Mitteln beschrieben.

Kiesslings CC-Videoinstallation „Dust“ von 1996⁹⁴⁶ besteht aus einem Diaprojektor, einer CC-Videokamera und einem 50 Hertz-Monitor auf einem schwarzen Sockel. Der Diaprojektor projiziert das Projektionslicht auf die Rückseite des Fernsehers und stellt somit die einzige „genuine“ Lichtquelle im Raum dar. Das CC-Verhältnis wird sichtbar dadurch, dass die Videokamera einen Teil des Projektionslichts aufnimmt und diese Aufnahme auf den Monitor überträgt. Das dadurch entstandene Bild erinnert an einen Teleskopeinblick in den klaren Sternenhimmel mit den ansonsten in ihrer Bewegung nicht sichtbaren Sternen, Kometen, Meteoriten oder mit einer „Invasion“ von Sternschnuppen unterschiedlicher Formen, Größen und Bewegungsbahnen. Wenn dieser Eindruck nicht ganz abwegig ist, kann von einem visuell eindrucksvollen Effekt gesprochen werden, der – semiotisch gesehen – mit Hilfe des Video/Fernsehmediums das Verhältnis von Mikro und Makro mit einfachstem technischen Aufwand vermittelt. Dieter Kiesslings „Dust“ von 1996 ist seine dritte Videoinstallation (nach der „Kerze“ von 1988 und der „Glühlampe“ von 1994), in der eine Lichtquelle als Objekt/Subjekt der Beobachtung innerhalb eines CC-Videosystems thematisiert wird. Obwohl bis ins Detail in allen Parametern festgelegt, kalkuliert sie vordergründiger als die beiden bisherigen den Zufall in ihre visuelle Erscheinung mit ein und wirkt nicht zuletzt deshalb „malerischer“ als die meisten CC-Videoinstallation des Künstlers. Zusammen mit dem darin enthaltenen unübersichtlichen semantischen Potenzial besitzt die Arbeit eine Qualität und Eigenschaft, die sie seit 1996 zum am häufigsten ausgestellten Werk Kiesslings gemacht hat.

Auch „Dust 2“ (1996/2000)⁹⁴⁷ wurde augenblicklich zum Publikumserfolg, nicht zuletzt dank des Verhältnisses von Aufwand und Wirkung. Durch den Einsatz eines besonders leistungsfähigen Videoprojektors und der Videokamera konnte der Künstler nicht nur auf die „externe“ Lichtquelle – den Diaprojektor – verzichten, sondern sie ermöglichten auch die von ihm gewünschte, mit älteren Geräten nicht zu erzielende Qualität der gleichzeitigen Reproduktion des Videobildes. Die als Negativbild von Staubpartikeln erfolgte Umkehrung der ästhetischen Wirkung vom dunklen zum hellen Bild brachte darüber hinaus die von Kiessling erstrebte Beseitigung von unerwünschten semantischen „Nebenerscheinungen“ (der oben evozierte „Teleskopeinblick in den klaren Sternenhimmel“ und das „Makroskopische“ kehrten sich zu einem Eindruck des „Mikroskopischen“ um) und eine Konzentration auf den Prozess des Bildwerdens mit seinem „elementaren“ und deshalb umso effektvolleren Interaktionspotenzial.⁹⁴⁸

Der mediale und skulpturale Vorgang läuft in der Interpretation von Dieter Kiessling auf der fundamentalen Ebene der „Materialuntersuchung“ ab, im Rahmen einer konsequenten Suche nach den „potenziellen“ Aspekten der Dinge. Die daraus abzuleitenden dialektischen Begriffspaare wie z. B. der „immaterielle“ Charakter des durchsichtigen Materials oder die materielle

Beschaffenheit des „immateriellen“ Mediums fungieren in zahlreichen Arbeiten Kiesslings nicht zuletzt als Verweis auf das äußerst sensible Verhältnis zwischen dem „Realen“ (Denotation) und „Virtuellen“ (Konnotation).⁹⁴⁹

Im ersten Abschnitt dieses Kapitels wurden die Überwachungsarbeiten von Achim Mohné besprochen, in denen die Rollenverschiebung vom Subjekt zum Objekt der Beobachtung bei den Betrachtern im Zentrum der Aufmerksamkeit des Künstlers stand. Sein Interesse an den verborgenen Aspekten der Dinge, an den ihnen innewohnenden Prozessen und folgerichtig an der Wahrnehmung ihrer Relation zur „Außenwelt“ (wenn man das cartesianische Dogma aus pragmatischen Gründen an dieser Stelle nicht hinterfragen will) zeigte Mohné im besonderen Maße in einigen seiner Arbeiten der späten neunziger Jahre. Die CC-Videoinstallation „Aufzeichnung für das Kellerloch“ (1998)⁹⁵⁰ ist ein wichtiges Beispiel, mit dem eine neue Qualität in das künstlerische Œuvre des deutschen Künstlers eingetreten ist. In einem dunklen Kellerraum wurden das Licht eines Filmprojektors und die darin sichtbaren Staubpartikel von einer CC-Videokamera aufgenommen und in einem anderen Raum gleichzeitig auf eine Leinwand projiziert (der Projektorstrahl wurde von einem samtene „Lichtsack“ geschluckt, so dass die eigentliche Projektion nicht zu sehen war). Der Beobachter konnte das Bild des von ihm verursachten Staubwirbels beim Betreten des zweiten Raums sehen, also nachdem die Wirkung seiner Bewegung im ersten Raum nachgelassen hatte bzw. nachdem der folgende Besucher neuen Staub aufgewirbelt hat. Die Klangkomponente bestand aus dem Geräusch der Nadel eines Plattenspielers auf einer Schallplatte, deren Endlosrillen durch den in das Material eingedrückten Staub unterschiedlich klangen (vgl. Drühl 2000, S. 146).

Auffällig ist die Ähnlichkeit von „Aufzeichnungen für das Kellerloch“ mit der oben beschriebenen Installation „Dust“ (1996) von Dieter Kiessling und auch seinem „purifizierten“ Pendant aus dem Jahr 2000. Im gleichen Jahr stellte Mohné seine Arbeit erneut im Museum Ludwig in Köln aus und setzte zugleich die begonnene Serie mit einer Reihe experimenteller Außeninstallationen in den verschiedenen Landschaften Südkaliforniens fort, mit „Light Intestines“ und „Lightcolumns“ (beide 2000; u. a. Mono Lake, Yosemite, El Mirage, Carrilo Beach, San Gorgonio Wind Park).

Bei der zuletzt erwähnten CC-Videoinstallation projizierte ein spezieller Filmscheinwerfer einen etwa 30 m langen, stark gebündelten Lichtstrahl in die Landschaft. In diesem Strahl waren Staubkörner, herumfliegende Pollen, Insekten und Regentropfen zu sehen und wurden von einer Videokamera gefilmt und zugleich projiziert. Die „Zeitspuren“ der Bewegungsbahnen der Insekten boten ein faszinierendes Schauspiel, das auch in seiner medialen Übertragung – selbst auf den fotografischen Bildern – noch intensiv erkennbar blieb. Bei der CC-Videoinstallation „Fireflies“ (Version Edith-Ruß-Haus, Oldenburg 2000) wurde ein feiner Laserstrahl in einer gleichschenkligen Raumecke mehrfach durch Parabolspiegel umgeleitet und an einem Punkt von dem Kameramodul erfasst. Die herkömmlichen Spiegel ließen den Laserstrahl schnell konisch zunehmen. Der millimeterdünne Austritt war so fein, dass er durch umherwirbelnde Staubteilchen blitzartig erlöschen konnte. In der Videoprojektion entstand ein „funkensprühendes Feuerwerk“.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Eine modifizierte Version dieser Arbeit (ohne Laser) zeigte Mohné im Kubus vor dem ZKM-Gebäude in Karlsruhe im Jahr 2002: Ungefähr eine Million Getreidemotten (*Sitotroga cerealella*) wurden im zylindrischen Lichtstrahl eines Filmscheinwerfers zum Leuchten gebracht und mittels einer CC-Videokamera stark vergrößert aufgenommen; ihr LiveVideobild wurde zeitgleich als „geschlossener Licht-Video-Kreislauf“ auf eine 4 x 6 m große Leinwand projiziert.

Im Rückblick lässt sich eine Verschiebung in der Arbeit von Achim Mohné beobachten, die von einer „Mediale[n] Arte Povera“ zum aufwendigen Medienspektakel geführt hat. In einem Interview erläuterte Mohné seine Beweggründe für die erstere Option:

„Vielleicht liegt es in meinem speziellen Fall daran, dass ich ‚Mediale Arte Povera‘ mache, die ökonomisch im traditionellen Kunstkontext funktioniert, weil das Material nicht so kostspielig ist [...]. Eigentlich werden die Maschinen immer selbstständiger, aber ich produziere Gegenstücke, Installationen, denen sich jemand mit seiner ganzen Aufmerksamkeit widmen muss, um sie am Laufen zu halten. Darin liegt ein Performance-Moment, besonders bei ‚Mediarecycling‘ und ‚Kellerloch‘.“ (Drühl/Mohné 2001; vgl. „Der Hase und der Igel“ [1997] im Materialteil/DVD)

Die Mischung aus dem Hang des Künstlers zum Körperlichen, Haptischen und „Analogen“ und seiner Vorliebe für die Performance und das Event erbrachte in der ZKM-Version von „Fireflies“ in der Symbiose mit der Architektur von Rem Koolhaas ein effektvolles Resultat.

Achim Mohné gründete zusammen mit Mario Ramiro (BR; vgl. oben), Thomas Roppelt (D) und Andreas Köpnick 1998 die Künstlergruppe „autopsi“ (mehr dazu vgl. in Autopsi URL). Das Hauptanliegen des „autopsi“-Projektes liegt darin, die „Pseudoharmonie von Mensch und Maschine“ (ebd., auch Autopsi 2001) ästhetisch zu thematisieren:

„Es geht um den Versuch einer Autopsie technischer, elektronischer und virtueller ‚Körper‘, die sich zwischen distanzierter Analyse und ironischem Experiment, zwischen Forschung und Poesie bewegt“ (ebd.).

Insbesondere das Interesse an der „Autopsie“ dessen, was hinter den „benutzerfreundlichen“ Medienoberflächen abläuft, deutet auf eine medien- und auch gesellschaftskritische Ausrichtung der beteiligten Künstler hin. Aus dieser Perspektive gedeutet, erscheinen selbst vordergründig auf eine ästhetische Wirkung abzielende Einzelarbeiten in einem anderen Licht.

Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle

Köpnick, Hufschmid, Geelhaar, Peters, Johannsen, Steig, Sievers, Val, Moonen/Arndt, Signer, Rickli, „Elastic“, Offerman, Hoogeveen/Hermans, van Ishoven, Stubbs

Die kulturkritische Komponente erscheint besonders in der Kunst von Andreas Köpnick (geb. 1960) von größerer Relevanz. Die eigens gefertigten Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen repräsentieren dabei oft die formaltechnische Aufbaumethode seiner zahlreichen CC-Videoinstallationen. Bevor ich diese näher behandle, erscheint es mir an dieser Stelle lohnend, die diesbezügliche Positionsbestimmung des Künstlers mit seinen eigenen Worten wiederzugeben:

„Obwohl eigentlich eine technische Kategorie, verbinde ich den Begriff ‚Closed-Circuit‘ mit der Frühzeit der sog. Medienkunst, die vorrangig medienreflektierend orientiert ist. Tatsächlich hatte ich in meinen Studienzeiten in diesem Bereich einen Themenschwerpunkt. Es gab damals einen engeren Kontakt zu Dieter Kiessling, der mich damals mit seinem Ansatz sehr angeregt hat. Heute interessiert mich die ‚Closed-Circuit-Installation‘ als *explizit vorgetragenes Modell* nicht mehr, obwohl ich immer wieder LiveKameras einsetze. Von dem technischen Demonstrationscharakter medienbezogener Arbeiten distanzieren mich mittlerweile eindeutig. Der technologische Wildwuchs der vergangenen Jahre hat ja einen geradezu barocken Techno-Schwulst entwickelt, auf den ganz anders reagiert werden muss.“ (Köpnick 2000; kursiv vom Verfasser)

Andreas Köpnick drückt in seinem Statement klar und deutlich nicht nur sein eigenes künstlerisches Selbstverständnis und die von ihm angenommene Position im Bereich der Medienkunst aus. Seine Aussage über die Genealogie des eigenen Werkes im Hinblick auf die CC-Videoinstallationen überträgt sich modellhaft auf das Hauptdilemma vieler Künstler und Theoretiker der neunziger Jahre bezüglich des Gegenstandes dieser Historie: Je nach der Interessenslage wird „Closed Circuit“ als technischer, ästhetischer, ideologischer usw. Begriff definiert und in den meisten Fällen nur impliziert, entweder missbraucht oder gar nicht reflektiert. Die vorliegende Historie hält sich konsequent an den Begriff in seiner technischen Bedeutung, und deshalb erscheint die zu Beginn erläuterte Definition des Untersuchungsgegenstandes sehr umfassend und insbesondere dann als zu allgemein, wenn die einzelnen künstlerischen und theoretischen Positionen exemplifiziert werden sollen. Ich bin jedoch der Überzeugung, dass es – unter der Voraussetzung der Klärung dieser Einzelpositionen, einer umfassenden Dokumentation und flexibler, nicht zu starrer historischer und geographischer Strukturierung/Klassifizierung des Materials – ein weitaus kleineres „Übel“ sei als die Beteiligung an „Grabenkämpfen“ zwischen Positionen, deren Vertreter sich oftmals viel näher stehen, als sie aus Gründen der Eigenprofilierung und anderen Motiven zugeben wollen. Die von Andreas Köpnick unternommene Differenzierung zwischen dem (auch eigenen) expliziten und impliziten Verständnis von CC-Videoinstallation zeugt deshalb von einer folgenreicheren Tugend und Erkenntnis, die sich in den weiteren Künstler- und Theoretikerkreisen noch nicht herumgesprochen hat.

Seine erste CC-Videoinstallation realisierte Köpnick bereits 1990. Sie erhielt den schlichten Namen „Closed Circuit“ und kann in der Tat als dessen „explizit vorgetragenes Modell“ beschrieben werden: Eine Videokamera liegt im Ausstellungsraum auf dem Boden. Durch ein rotes Kabel ist sie mit einem Monitor verbunden, der in etwa 3 m Entfernung neben der Kamera ebenfalls auf dem Boden steht. Ein durchsichtiger PVC-Schlauch verbindet die beiden Geräte zusätzlich. Ein Ende des Schlauchs ist direkt vor der Linse der Kamera angebracht, das andere Ende am Bildschirm des Monitors. Kabel und Schlauch liegen in Schlingen zwischen den beiden Geräten. Die Kamera nimmt das Bild des Schlauchendes auf. Es wird vom Monitor gezeigt, so dass das übergroße Bild des Schlauchendes direkt in das deutlich kleinere „echte“ Schlauchende übergeht. Die hier vorhandene Transparenz des Materials gleicht der medialen Übertragungstransparenz, die sich in dieser wie auch in weiteren frühen CC-Videoinstallationen von Andreas Köpnick nicht zuletzt in der Zurschaustellung von Kameras und

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Monitoren samt ihrer Verbindungen beobachten lässt. Formal vergleichbar ist „Closed Circuit“ mit der CC-Videoinstallation „Kommunizierende Röhren“ (1992/93, vgl. Materialteil/DVD), in der der Flüssigkeitsaustausch durch die Schläuche visualisiert wird.

Während „TV-Box“ (1990) und „Insideout II“ (1993) ebenso explizite Modelle der (Selbst-)Wahrnehmung des jeweiligen videotechnischen Regelkreises darstellten, wiesen die nicht öffentlich ausgestellten CC-Videoinstallationen „Error 1–3“ von 1992 auf ebenso grundlegende frühe Kompositionen hin, die sich intensiv mit der Materialität des Mediums und seines Trägers beschäftigten (vgl. Materialteil/DVD). Als abschließendes Beispiel dieser Werkgruppe kann die gewissermaßen „ortsspezifische“ Arbeit „La sortie de l’image“ von 1993 genannt werden, in der mit einer Spitzhacke in Augenhöhe ein Loch in eine Wand geschlagen wurde. Auf das Loch und eine daneben gelehnte Spitzhacke war eine CC-Videokamera gerichtet, die mit einem Projektor verbunden war und das LiveBild auf den Bereich der Wand mit dem Loch übertrug, wobei eine Bildrückkopplung entstand.

Das in „TV-Box“ (1990) eingesetzte Video-Feedback verband Köpnick in der CC-Videoinstallation „Borboleta“ (ehemals „Der Schoß“) von 1993/94 mit einer überlagerten vorproduzierten Videosequenz und brachte so die Überlagerung von Medienebenen ins Spiel.

Das Rückkopplungsbild auf dem Monitor wurde mit dem vorproduzierten Videobild einer weiblichen Schamregion kombiniert, das allmählich aus komplettem Dunkel auftauchte und durch die Mischung mit dem LiveBild der Kamera überlagert war. Je heller das Bild wurde, desto stärker wurden die Rückkopplungseffekte, und das ursprünglich starre Bild begann zu fluktuieren.

Durch den Einsatz des Videomischers schuf Köpnick mit der CC-Videoinstallation „Vom Winde verweht“ (1992) ein weiteres, noch stärker „strukturalistisch“ geprägtes Werk, das zugleich auch die semantische Komponente stärker in Erscheinung treten ließ:

Die CC-Videokamera und das Abspielgerät wurden über einen Videomischer mit einem Monitor verbunden, der mit dem Rücken zu diesem Ensemble stand. Während auf dem Videorekorder eine Kassette mit dem Spielfilm „Vom Winde verweht“ lief, filmte die CC-Videokamera das Laufen des Bandes in der Abspielmechanik. Der Videomischer überlagerte die Bilder des Spielfilms mit den LiveBildern und leitete sie zusammen mit der Tonspur des Films an den Monitor weiter.

Ein doppelt medial verzerrtes Bild demonstrierte Köpnick in der CC-Videoinstallation „Das dritte Auge“ (1993/94): Zwei Fernsehgeräte standen einander auf dem Boden dicht gegenüber, mit einer dazwischen geklemmten verspiegelten Glaskugel, die mit einer CC-Videokamera aufgenommen und auf einen der Monitore direkt übertragen wurde. Da der zweite Monitor ein aktuelles Fernsehprogramm übertrug, kam es zur Kopplung und verzerrten Wiedergabe beider medialen Ebenen. Die CC-Videoinstallation „Unsichtbare Musik für Cello“ (1992) weist symbolisch mit ihrem Namen und ihren Motiven auf ein fortdauerndes Musikinteresse des Künstlers hin, das Köpnick auch in Form von Videoperformances verfolgen wird.

Nach seiner wichtigen Einzelausstellung im Kunstverein Ahlen 1994 zeichnete sich schließlich der oben zitierte „Paradigmenwechsel“ in der Kunst von Andreas Köpnick ab, der sich insbesondere in den Arbeiten vom Ende der neunziger Jahre vollständig vollzog. CC-Videoinstallation als „explizit vorgetragenes Modell“ tritt in den Hintergrund und lässt eigens gefertigten Realitätsmodellen den Vorrang: Oft treten sie in Gestalt von mechanischen, elektronischen und auch computerunterstützten audiovisuellen Inszenierungen auf, manchmal als

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Visualisierung des medialen Eindringens in die „Endo“-Welt der Mikroorganismen, wie es die CC-Videoinstallationen mit dem gemeinsamen Titel „Objekträger“ (I–III; 1995–98) offenbaren.

Das technische Innenleben eines Videorekorders (dessen Einblick bereits in „Vom Winde verweht“ (1992) mit dem vorproduzierten Filmmaterial kombiniert wurde) wurde in „Objekträger I“ (1997) in ein offenes Gehäuse aus schwarz gestrichenem Sperrholz eingebaut, in dem auch ein Miniaturmonitor und eine winzige CC-Videokamera Platz fanden. Die Kamera erfasste einen Ausschnitt der Abspielmechanik, während der Rekorder ein Band abspielte, auf welchem eine ca. 40 Sekunden lange Aufnahme von schwimmenden Mikroorganismen zu sehen war. Nach Ende des Bandes wurde dieses automatisch zurückgespult und neu gestartet. Währenddessen schaltete das Relais den Monitor auf den LiveOutput der Kamera um, die das Ein- und Ausfädeln des Bandes in Nahaufnahme zeigt.

Die Realitätsmodelle als Träger von kulturkritischen Botschaften kamen besonders evident zur Anschauung in den folgenden CC-Videoinstallationen „Die Vogelfalle“ (1996), „Aus der Neuen Welt“ (1997), „CUCME“ (1997), „Das Labor des Dilettanten III“ (1999), „Das Fadenkreuz“ (1999), „Die Toteninsel“ (2000) oder „Der standhafte Zinnsoldat“ (2001) (vgl. alle im Materialteil/DVD).

In der Installation „Aus der Neuen Welt“ verwendete Köpnick sieben Käfige aus auf Rahmen gespanntem schwarzem halbtransparentem Stoff (Maße: 60 x 60 x 60 cm). Sie hingen im künstlich beleuchteten Ausstellungsraum in einer kreisförmigen Anordnung von der Decke, mit einem Käfig in der Mitte. In diesen Behältnissen waren verschiedene technische Komponenten und andere Elemente untergebracht. Der Käfig in der Mitte enthielt eine elektrisch angetriebene verspiegelte Discokugel, die anderen enthielten eine Computerhauptplatine mit Festplatte, ein CD-Laufwerk und eine Grafikkarte, einen Puppenkopf, dessen Augenbewegungen elektrisch gesteuert waren, sowie ein elektronisches Modul mit einer Minikamera, die auf das Gesicht des Puppenkopfes gerichtet war, die Bildröhre eines Computermonitors, einen Nadeldrucker ohne Gehäuse, einen gleichermaßen nackten Videobildschirm und schließlich Transformatoren und Netzgeräte zur Stromversorgung der Installation. Der in Einzelteile zerlegte, aber immer noch funktionierende Computer spielte vorproduziertes digitales Bild- und Tonmaterial ab: eine digitale Video- und Audiosequenz des Countdowns und fehlgeschlagenen Starts einer amerikanischen Trägerrakete im Jahr 1960 und einen Audioausschnitt aus dem Largo von Dvořáks neunter Sinfonie. Die auf den Puppenkopf gerichtete CC-Videokamera war über einen Umschalter an den Videomonitor angeschlossen, der gleichermaßen mit dem Video-/Audioausgang des Computers verbunden war. Die einzelnen Komponenten wurden vom Computer mittels eines Programms teilweise zufallsgeneriert gesteuert, so das Öffnen und Schließen der Puppenaugen, der Videoumschalter, die Aktivität des Nadeldruckers und der Antrieb der Discokugel. Das gelegentliche Öffnen und Schließen der Puppenaugen erschien auf dem Videomonitor abwechselnd mit der Raketenstartsequenz. Sobald die Rakete nach dem Abheben explodiert war, wurde wieder auf das Kamerabild umgeschaltet. In unregelmäßiger Folge druckte der Nadeldrucker die Steuerbefehle des Computers auf Endlospapier aus. Ab und zu setzte sich die Discokugel in Bewegung und kam dann wieder zur Ruhe. Zufällig ausgewählte Ausschnitte aus der Sinfonie von Dvořák erklangen in loser Folge, akustisch ergänzt durch das laute Geräusch des Nadeldruckers und das Zählen des Countdowns.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

In der CC-Videoinstallation „Der Weltgenerator“ (1997) verband Köpnick die mediale „Makroebene“ – die Tonaufnahmen von historischen Weltereignissen des 20. Jahrhunderts – mit der ebenso medial, mittels einer CC-Videokamera übertragenen Mikroebene in Gestalt von lebenden Mikroorganismen (vgl. Materialteil/DVD).

In „Das Labor des Dilettanten III“ (1999; Ausführung Jan van Eyck Akademie, Maastricht vom Mai 1999) wurde die zum Teil bekannte Ikonographie in einem komplexen „Modelluniversum“ der narrativen, jedoch nicht linearen künstlerischen Aussage eindrucksvoll umgesetzt: Am Eingang des künstlich beleuchteten Ausstellungsraumes befinden sich Bewegungsmelder, die registrieren, wenn sich ein Besucher nähert. Ein Küchentisch steht diagonal in einer Ecke des Raumes, davor ein Stuhl. Darüber hängt eine elektrisch angetriebene Discokugel von der Decke. Ihr Servomotor ist mit den Bewegungsmeldern verbunden, und sie wird von einem Punktstrahler angeleuchtet, der links vorne auf dem Tisch steht. Links davon hängt ein aus einem Bausatz gefertigtes Modell des so genannten Tarnkappenbombers F-117, das ebenfalls mittels eines Elektromotors drehbar ist. Teile eines gleichen Bausatzes befinden sich auf dem Tisch. Links neben dem Flugzeugmodell hängt an seinem Kabel ein elektronisches Modul mit einer Minikamera, die auf das Modell gerichtet ist. Auf der linken hinteren Ecke des Tisches steht ein Videokanalumschalter, darauf ein CD-Player und darauf wiederum ein 5-Zoll-Farb-Überwachungsmonitor. In der rechten hinteren Ecke des Tisches steht ein Gehäuse und darauf ein Amperemeter. Links neben dem Messgerät ist ein Passbild von Slobodan Milosevic aufgestellt. Auf der Tischplatte sind mehrere Bögen Papier verteilt. Es handelt sich um die Modellbauanleitung, Schaltpläne der in dieser Installation benutzten Steuerungen, Ausdrucke von Dokumenten von der Website des amerikanischen Verteidigungsministeriums und Auszüge aus gentechnischen Datenbanken des Human-GenomeProjects. Darauf liegen Arme, Beine und Kopf einer Spielzeugpuppe und Teile des Flugzeugbausatzes. Die Puppenglieder sind mit elektrischen Hubmagneten versehen, durch die einzelne Teile bewegt werden können. Die Augenlider des Puppenkopfs können sich elektrisch öffnen und schließen. Zwei Miniatur-Videokameras sind so angebracht, dass die Bewegungen ihre Bilder verwackeln. Gesteuert werden die Puppenbewegungen von mehreren Lichtsensoren, die auf dem Tisch verteilt und über Relais mit den Magneten der Puppenglieder, den Servos der Puppenaugen und dem Drehmotor des hängenden Flugzeugmodells verbunden sind. Sämtliche Kameras und das Videoabspielgerät sind über den Videoumschalter mit dem Überwachungsmonitor verbunden. Der Videoplayer spielt eine Kassette mit Ausschnitten aus NATO-Pressekonferenzen vom März und April 1999 zum Kosovo-Krieg. Im CD-Player befindet sich eine CD mit dem Cher-Song „Strong enough“ aus dem Jahre 1999 (dieser war zur Zeit der Kosovo-Bombardierung in den Charts ganz oben).

Sämtliche Geräte sind mit dem Amperemeter verbunden, das den aktuellen Stromverbrauch anzeigt. Dieser steigt immer dann besonders stark an, wenn die Magnete aktiv sind. Betreten Besucher den Raum, setzt sich die Discokugel für kurze Zeit in Bewegung. Ihre Lichtreflexe werden von den Lichtsensoren registriert. Das löst wiederum ruckartige Bewegungen der Puppenglieder auf dem Tisch aus, oder eine sehr schnelle Drehung des Flugzeugmodells, oder das Augenzwinkern des Puppenkopfes. Der Überwachungsmonitor zeigt abwechselnd die Bilder der drei Kameras. Das Flugzeugmodell dreht sich zeitweise so schnell, dass es von der neben ihm hängenden Kamera nur noch als ein schneller Wirbel erfasst wird. Bewegen sich die Puppenarme, werden die Bilder der anderen beiden Kameras verwackelt. Ein weiterer Lichtsensor

aktiviert den CD-Player mit dem Cher-Song.⁹⁵¹

Elvira Hufschmid (D) realisierte eine thematisch als ortsspezifisch zu bezeichnende CC-Videoinstallation mit dem Titel „Like a Drop“ (1997), die in ihrer Behandlung von ineinander greifenden materiellen und immateriellen Koordinatensystemen der Realität und ihrer medialen Repräsentation noch eine Bindung an die bekannten konzeptuellen Ansätze aufweist.

Über einem mit Wasser gefüllten Becken tropft ein Wasserhahn. Vor dem Becken sind zwei Videokameras auf Stativen postiert. Sie sind so ausgerichtet, dass die rechte Kamera den tropfenden Wasserhahn selbst im Bild hat und die linke das Auftreffen des Tropfens auf der Wasseroberfläche erfasst. Die LiveBilder der Kameras werden an zwei Monitore übertragen, die in einem anderen Raum des Wasserwerks umgekehrt aufgehängt sind. Ein Monitor befindet sich unterhalb der Decke. Der andere ist am oberen mittels eines Drahtseils so aufgehängt, dass er sich in Bodennähe über dem Rand eines Bassins befindet. Vom oberen Monitor hängen zwanzig Senkbleie an langen Schnüren neben und hinter dem Gehäuse des unteren Monitors herab.⁹⁵² Auf dem unteren Monitor ist das Bild der rechten Kamera zu sehen, die den tropfenden Wasserhahn erfasst. Der obere Monitor zeigt das Bild der linken Kamera, also das Aufschlagen des Tropfens auf das Wasser. Somit „tropft“ das Wasser vom unteren zum oberen Monitor.

Jens Geelhaar (D) stellte in seiner CC-Videoinstallation mit dem Titel „One-MonitorInstallation“ (1994) die „paradigmatische“ Materialität eines Reliefs mit kunsthistorischem Bezug („das kunsthistorische Modell“) seiner medialen Abbildung hinter der glatten Monitoroberfläche („das mediale Modell“) demonstrativ gegenüber. Auf einem Monitor waren gleichzeitig zwei Videobilder zu sehen: ein vorproduziertes Videoband mit zwei Portraits des Künstlers (von links und rechts) und die LiveBilder einer CC-Videokamera, die eine Kopie des Pergamon-Frieses aus der Antikensammlung aufnahm. Das Bild der Kamera wurde mit Hilfe eines Bildmischers mit dem aufgenommenen Band zusammen auf den Monitor übertragen, während die Büsten der Sammlung im Halbkreis um den Monitor aufgestellt waren.

Die von Ralf Peters (geb. 1960, D) eigens gefertigten architektonischen Modelle können in kürzester Form als „Vorschläge für den ‚white cube‘“ des Ausstellungsraumes beschrieben werden. Zehn von insgesamt 64 Modellen sind als CC-Videoinstallationen konzipiert, jedoch bereits als Kunstwerke, nicht als Skizzen für die eigentliche Realisation gedacht, und in dieser Hinsicht lassen sie sich mit Architekturmodellen von Dan Graham vergleichen, die der amerikanische Künstler heute ebenfalls als solche ausstellt. Interessant sind sie nicht zuletzt auch deshalb, weil sie eine Idealisierung darstellen, und als solche folgen sie dem entsprechenden ästhetischen Prinzip der Klarheit und Unbestimmtheit zugleich. Die Perzeptionsunterschiede

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

und -veränderungen zwischen der realen und medialen Ebene, gesehen aus der Perspektive des außen stehenden „Beobachters zweiter Ordnung“, sind in einer Vielzahl von insgesamt 64 Modellen das eigentliche Leitmotiv, wenn auch der Künstler eine präzise Klassifizierung nach den Medien (Fotografie, Video, Film), Themen und Genres (Körper, Porträt, Landschaft, Farblehre, Licht) vorgenommen hatte. Seit 1993 gebaut, sind alle Modelle in semitransparente Folie verpackt und mit einem inwendigen Zettel versehen, der die jeweilige Installationsidee beschreibt.

„Modell 1“ (Drehende Landschaften) antizipiert ein erfolgreiches CC-Videoinstallationsmodell, mit dem z. B. Ito Ryusuke (J) Ende der neunziger Jahre dank der hervorragenden Ausführungen einen beachtlichen Ausstellungserfolg erlangen konnte. „Modell 10“ (Sich filmende Kameras) basiert wie oft in Peters Modellen auf einer symmetrischen Anordnung, diesmal zweier CC-Videokameras, semitransparenter Spiegel und Monitore. Die Helligkeit der Lichtquellen, gesteuert durch einen automatischen Regler, beeinflusst in zufälliger Abfolge die Beleuchtung der jeweiligen Kamera und dadurch indirekt das Ausgangsbild auf den Monitoren: Wenn die rechte Kamera stärker beleuchtet ist, filmt sie sich selbst. Ist die linke Kamera stärker beleuchtet, filmt die rechte CC-Videokamera ihr Pendant auf der linken Seite und zeigt von sich selbst nur ein schwaches Bild. Bei ausgeglichener Beleuchtung von beiden Seiten filmt und überträgt jede Kamera sich selbst. „Modell 63“ (Autofocus) sieht eine CC-Videokamera vor, die einen runden, sich mit einer Geschwindigkeit von 15 Umdrehungen pro Minute um seine eigene Achse drehenden Spiegel (Durchmesser 2,5 m) aufnimmt und auf einen daneben stehenden Monitor überträgt. Die Segmentierung des Spiegels, vor allem die unterschiedlichen Abstände seiner einzelnen Spiegelteile zur Kamera sowie ihre Rotation, beeinflussen das Unschärfebleiben des eigenen Spiegelbildes der CC-Videokamera.⁹⁵³

Kirsten Johannsen (geb. 1957, D) realisierte 1995 eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Das panoptische Dorf“, in der ein videoüberwachtes Modelldorf im Sinne der Ermittlung der persönlichen Verortung konzipiert wurde. Sie fügt sich in ihr übergeordnetes Thema ein, den Verlust der „heilen Welt“, bekannt auch aus ihren Videobandproduktionen (vgl. ZKM 1997, S. 122–126). Die Holzfiguren eines Spielzeugdorfes auf einer rotierenden Metallscheibe sind umfängen von einem offenen Metallzylinder mit drei großen Schlitzern, die in regelmäßigen Abständen den drei CC-Videokameras dahinter erlauben, die LiveBilder (durch Farbfilter verändert) auf drei Leinwände eines zweiten Installationsraumes zu übertragen. Durchschreitet der Besucher die Installation, wird er vom Projektionslicht getroffen, und sein Schatten fällt auf eine der Projektionsflächen.⁹⁵⁴ Johannsen:

„Der Schatten, Symbol für den Tod, befindet sich nun in einer nicht greifbaren, virtuellen Welt. Das Vertraute wird als ein Verlust wahrgenommen [...] Situierter Mensch im ptolemäischen Zeitalter im Zentrum der Welt, so ist Heimat heute, in einer Zeit wachsender, medialer Kommunikationsstrategien nicht länger an eine Stadt oder ein Land gebunden, sondern ermöglicht uns die Gegenwartigkeit vieler Orte. Die Bedeutung des Begriffes HEIMAT hat sich verändert.

Das Wechselspiel des Wortpaares Heimat – Unheimlichkeit erfährt allerdings eine unerwartete Aktualisierung.“ (ebd.)

Der künstlerische Ansatz von Alexander Steig (geb. 1968, D) wurde als „formaltechnische Erforschung unterschiedlicher Realitätsebenen und der damit verbundenen Wahrnehmungsstrukturen“ aufgefasst (Bohse 1999). Eingrenzend kann man Steigs CC-Videoinstallationen als mediale Wirklichkeitskonstruktionen beschreiben, die größtenteils entweder durch den Aufbau eigener bzw. durch die Registrierung bestehender Realitäts- und Lebensmodelle entstehen, ungeachtet dessen, ob es sich dabei um ihre Formatvergrößerung, -verkleinerung oder aber um einen 1:1-Nachbau handelt.

Inhaltlich könnten sie unter dem Genre „Horror“-CC-Videoinstallationen geführt werden, wenn die Verwendung von lebenden Kakerlaken, Ratten, Fleisch fressenden Pflanzen, Fliegen, Mäusen oder Spinnen als passende „Ausstattung“ für die entsprechenden Szenarien angesehen werden darf. Die dazugehörigen Hollywood-Klischees einschließlich der Streifenausschnitte vervollständigen das Bild der von Alexander Steig eingesetzten Strategie der Zerrüttung der medialen „heilen Welt“.

Die CC-Videoinstallation „Wie man eine Fliege auf natürliche Art töten kann“ (1998) konzentriert sich auf eine Fleisch fressende Pflanze (Venusfliegenfalle), die sich in einem für das Publikum unzugänglichen Raum befindet: Sie wird von einer CC-Videokamera erfasst, die, mit einem Videoprojektor verbunden, das aktuelle Bild im abgedunkelten Ausstellungsraum an eine Wand wirft. Am Beginn dieser Installation stand eine Performance, bei der der Künstler eine Fliege an die Pflanze verfütterte. Nach dem Ende der Aktion blieben die Geräte in beschriebener Weise installiert, und die Besucher hatten die Möglichkeit, den Verdauungsprozess der Pflanze im Videobild zu beobachten.

In einem ebenfalls für die Besucher nicht zugänglichen Raum fand zum Teil auch die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Über den Grund des Vergnügens junger Mäuse an schrecklichen Gegenständen“ (1999) statt: Dort befanden sich zwei lebende Labormäuse in einem Glasbecken, das mit einem Häuschen als Schlafplatz, einem Laufrad sowie mit Futternapf und Trinkrohr ausgestattet war. Neben dem Glasbecken war ein an das Videoabspielgerät angeschlossener Großbildmonitor. Auf diesem lief ein Band mit zusammengeschnittenen Gewaltszenen aus Spielfilmen. Drei CC-Videokameras mit Mikrofonen waren auf Stativen so ausgerichtet, dass sie jeweils den Schlafplatz, das Laufrad und den Fressplatz im Mäusegehege erfassten. Die LiveBilder der Kameras waren auf drei Monitoren zu sehen, die in einem Ausstellungsraum auf Tischen standen, und zeigten die verschiedenen Bereiche des Mäusegeheges, die Mäuse selbst und Bildausschnitte des Großbildmonitors, der die Gewaltszenen zeigte. Aus den Lautsprechern waren die Geräusche der Mäuse sowie die Tonspur des Videobandes zu hören. Die Besucher konnten im Ausstellungsraum auf Stühlen Platz nehmen und das Geschehen auf drei Monitoren beobachten.

Eine fast vollkommene Übereinstimmung der realen und medialen Ebene fand in der CC-Videoinstallation „One Spider Show“ (1999) statt: Auf einem etwa kniehohen Podest steht ein Terrarium, in dem sich eine lebende Rotknie-Vogelspinne befand. Im Terrarium war im

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Maßstab 1:160 ein Autokino nachgebaut. Der Boden war mit Sand bedeckt; darauf lag eine Steinplatte. Auf dieser waren etwa 15 kleine Modellautos angeordnet (Modelle amerikanischer und deutscher Pkw aus den fünfziger Jahren) und auf eine Mini-Leinwand aus Karton an der Glaswand des Gefäßes ausgerichtet. Außerhalb des Terrariums waren ein Videoprojektor und eine CC-Videokamera aufgestellt⁹⁵⁵, wobei der Fernseher nicht nur das LiveBild der Kamera zeigte, sondern auch mit dem Videorekorder verbunden war, so dass die Tonspur des Videobandes aus seinem Lautsprecher erklang. Der Videorekorder spielte eine Kassette mit dem Spielfilm „Tarantula“.⁹⁵⁶ Auf der Mini-Leinwand erschienen die Trickbilder der Riesentantel, während sich die lebende Vogelspinne im Terrarium bewegte und dabei die „parkenden“ Modellautos umwarf. Dies war als LiveBild auf dem Fernseher zu sehen, untermalt vom Originalton des Spielfilms.

„Rattrap“ (2000) ist eine Arbeit, in der die Sensationslust der Zuschauer, ironisch angesprochen in einer frühen, oben beschriebenen CC-Videoinstallation von Bill Viola „Trapped Moments“ (1974), in ihrer brutalen Form in der Tat befriedigt wurde: Im nahezu völlig dunklen Kellergewölbe des Ausstellungshauses war eine Infrarot-Videokamera auf einem Stativ montiert und auf eine Steintreppe ausgerichtet. Auf deren Stufen und davor wurden dreizehn Rattenfallen mit Ködern aufgestellt. Im Ausstellungsraum befand sich ein mit der Kamera verbundener Videoprojektor, der sein Bild direkt an die weiße Wand des Raumes warf. Da die Galerie zum Zeitpunkt der Ausstellung ein Rattenproblem hatte, dauerte es nicht lange, bis im Bild Ratten sichtbar wurden, die sich den Fallen näherten oder gar gefangen wurden. Durch den Protest einiger Besucher sah sich die Ausstellungsleitung bald genötigt, die Installation abzuschalten.

In Verbindung mit einer CC-Videoinstallation zeigte Steig 2001 die Installation mit dem Titel „La Cucaracha“⁹⁵⁷ und die CC-Videoperformance „Casting“ (2001, vgl. Materialteil/DVD) – beide mit Kakerlaken in der „Hauptrolle“: Insbesondere das für die für Kakerlaken veranstaltete „Casting“ kann als eine weitere deftige Anspielung des Künstlers auf die sich gegenwärtig unaufhaltsam ausbreitende „Fernsehkultur“ verstanden werden.

An dieser Stelle können von zahlreichen in jüngerer Zeit realisierten Arbeiten von Alexander Steig nur noch die CC-Videoinstallationen „Flying“ (2000) – mit Hinweis auf Peters, Köpnick oder Ryusuke – und „Fernsehzimmer (doppelt)“ (2002) – mit drei parallelen und voneinander nicht unterscheidbaren Räumen – erwähnt werden (vgl. Materialteil/DVD).

Heiko Sievers (geb. 1969, D) realisierte zwischen 1997 und 2000 sechs CC-Videoinstallationen, in denen kleine Schwarz-Weiß-Überwachungskameras für die mediale Erfassung von eigens gefertigten Realitätsmodellen eingesetzt werden. Die Faszination durch die Taten und Theorien von Erfindern, Entdeckern und Visionären der Wissenschaft, Technologie, Luftund Raumfahrt ist eine Inspirationsquelle für die Installationen, in denen Sievers seine eigene Phantasie in Gestalt von Modellen materialisiert: architektonische und Landschaftsmodelle, aber auch „Weltmodelle“, unabhängig davon, ob sie dabei molekulare Strukturen oder makrokosmische Konstellationen symbolisieren sollen – gehören zu seinem formalen Repertoire.

„The Howard Hughes Lounge“ (1998) umfasste zunächst einen Eingangsbereich der verglasten Galeriefront, der von einem weißen Kubus eingeschlossen wurde. Dieser öffnete sich

nur zur Straßenseite hin, so dass der die Galerie besuchende Betrachter direkt am Eingang nur durch Glas getrennt bereits im Kubus stand.⁹⁵⁸ Im Innenraum des Kubus war eine fiktive Stadt modellhaft über alle Wände und die Decke des Raumes verteilt aufgebaut. Von dieser und ausschnittsweise vom Eingang der Galerie wurden über die Kamera Bilder an den Monitor im Inneren der Galerie geschickt. Diese wiederum war nur durch einen Seiteneingang begehbar, und der Besucher stand im Ausstellungsraum bloß vor einem weißen Kubus, den er nicht direkt einsehen konnte, sondern nur über den Monitor. Mitunter sah er hier auch ankommende Besucher, die sich im Eingangsbereich aufhielten und in die Schaufenster vor der fiktiven Stadt schauten. Diese „Flugzeugvision“ visualisierte eine Welt, in der das „Oben“ und das „Unten“ obsolet geworden waren, eine Perspektive, die sich von der irdischen abgehoben hatte und in der keine parallelen Linien bestanden und eine potenziell unendliche Zahl der Richtungen zuließen.

Diese Vision wurde in der CC-Videoinstallation „o. T. (Raumschiff/Binokel)“ materialisiert, diesmal noch eindeutiger verbunden auch mit der „unendlich“ beschränkten Strukturierung der menschlichen Vision. Das Modell aus dieser Arbeit wurde wiederum in der CC-Videoinstallation „Lagonia/gardens“ (2000) zu dem fiktiven Aufenthaltsraum eines Hotels umgebaut, auf einer Kommode an der Wand eines tatsächlichen Hotelzimmers aufgestellt und in eine „Mischrealität“ zwischen dem LiveBild und der filmischen Narration eingebunden (vgl. Abb. und die Beschreibungen im Materialteil/DVD).

Das Konzept des „spherical cube“ als Erdmodell und das von R. Buckminster Fuller beschworene „Space Vehicle Earth“, in dem „we are all astronauts“, finden sich als Konsequenz von Sievers vorangegangenen Arbeiten in der CC-Videoinstallation „Misreading Buckminster Fuller“ (1999) wieder.

Nahe am Eingang des Raumes stehen zwei Monitore übereinander, die zeitgleich das Bild je einer CC-Videokamera übertragen, welches Bestandteil einer Installation in der gegenüberliegenden Raumecke ist. Dort hängt ein rotierendes Objekt von der Decke herab, das abstrakt und modellhaft Erde und Mond repräsentiert. Ein kugelförmiger Gitterball umspannt eine Ansammlung von Glaskugeln, die mit verschiedenen Rohstoffen, Materialien und Naturprodukten gefüllt sind. Diese zu einem geometrischen Körper zusammengesetzten Kugeln repräsentieren die Erde. Aus dem dreieckig aufgebauten Gitternetz des Balles, welches eine Umlaufbahn suggeriert, ragt satellitenartig ein Arm in den Raum, an dessen Ende sich ein ebenfalls von diesem Gitter eingeschlossener schwarzer Gegenstand befindet. Hier ist auch eine Kamera montiert, welche auf die Gitterkugel gerichtet ist. Eine zweite Kamera ist dagegen auf diesem Objekt selbst installiert und filmt den Raum. Auf den Monitoren sind so zwei verschiedene Raumausschnitte zu sehen. Der eine Bildschirm zeigt den sich drehenden Raum aus der Perspektive des rotierenden Objekts, der andere zeigt die Aufsicht auf das Objekt selbst. Über den Monitoren steht in schwarzen Buchstaben der Titel der Arbeit an der Wand.

In der berühmten Einleitung zum ebenso berühmten Buch „Expanded Cinema“ von Gene Youngblood brachte R. Buckminster Fuller sein radikal anticartesisches, cyberromantisches Modell des Universums auf den kleinstmöglichen gemeinsamen Nenner:

„Physic has found a Universe consisting only of frequency and angle modulations,“
(in Youngblood 1969, S. 25).

Olaf Val (geb. König, 1968, D) zeigte seit seinen ersten künstlerischen Experimenten mit Video und Computer ein Interesse an der Verknüpfung von Haptik und Optik im Umgang mit Medien. Das buchstäbliche, symbolische oder konzeptuelle „Hineingreifen“ in das vorproduzierte Videomaterial, sei es durch die Interferenz mit dem LiveBild oder den Schatten des Interagierenden, erreicht das vorläufige Ziel durch die künstlerische „Verhaltensforschung“ des Publikums, wonach die Phase der Neuadjustierung einsetzt, gefolgt von neuen Spielentwürfen. Das Interesse am Modellhaften an der Schnittstelle zwischen Medien, Spiel, geteilter und eigener, persönlicher Erfahrung äußert Olaf Val in eigenen CC-Videoinstallationen und anderen Arbeiten und in seiner Kritik an den Strategien mancher Computerspiele gleichermaßen. Das spielerische Konstruieren von Ordnungsprinzipien zieht der deutsche Künstler eindeutig den hyperrealistischen Spielen und anderen – im Prinzip hermetischen – Sensationen von Freizeitparks vor (Val URL).

„Inkubator“ (1997) ist eine CC-Videoinstallation von Olaf Val, die aus einem ausrangierten Brutkasten besteht, gefüllt mit Gegenständen aus Schaumstoff und Watte. An der Seite des Inkubators sind an zwei Öffnungen Handschuhe angenäht, durch die es möglich ist, in den Kasten hineinzugreifen. Dieser ist mit einer weißen Platte abgedeckt, so dass man nicht direkt hineinblicken kann. Innen am Boden des Kastens ist eine CC-Videokamera angebracht und nach oben gerichtet. Zwei vorproduzierte Videobänder werden zugespielt. Eines zeigt Aufnahmen von Milch, das andere von verbrannter Milch. Über einen Videomischer sind die Zuspierer und die Kamera mit einem Videogroßbildprojektor verbunden, der sein Bild von oben auf die Deckplatte projiziert. Dort sind zunächst die Aufnahmen der Milch zu sehen. Greift ein Besucher durch die Handschuhe, erscheinen deren Umrisse im Videobild. In ihrer Silhouette werden die Bilder der verbrannten Milch sichtbar.

Die Durchdringung von realer (Körper, Schatten) und medialer (Live- und vorproduzierte Bilder) Ebene kann man weiterhin in den CC-Videoinstallationen „Mittagsstelle“ (1995) und „Schattenwinkel“ (1996, vgl. beide im Materialteil/DVD) sowie in „Rückkoppler“ (1996) verfolgen.

Die letztgenannte Arbeit verwendet eine in Plastik eingeschweißte, mit dem Bildschirm nach oben postierte Bildröhre. In den Plastiksichten auf der Mattscheibe befinden sich Druckschalter sowie in farbigem Gel schwimmende grafische Elemente aus Plastik. Mit den Druckschaltern können bestimmte Funktionen des angeschlossenen Bildmischers bedient werden, etwa die Farbwahl oder ein Zeitlupeneffekt. Eine CC-Videokamera hängt über dem Bildschirm und erfasst diesen. Über den Bildmischer ist sie ebenso wie ein Videozuspierer mit der Bildröhre verbunden. Im Abspielgerät befindet sich ein vorproduziertes Videoband. Dessen Bilder erscheinen auf dem Monitor, gemischt mit den Bildern der Kamera. Gerät etwas in den Sichtwinkel zwischen der Kamera und der Mattscheibe, so erscheint die Silhouette im Bild, wo sie wieder von der Kamera erfasst wird und so fort. Der Besucher kann z. B. mit seinen Händen in den Sichtbereich der Kamera greifen, die grafischen Elemente im Gel verschieben, indem er auf die Plastikhülle des Bildschirms drückt, oder er kann die Parameter des Bildmischers über die Druckschalter verändern.

Vals CC-Videoinstallation „O. T. (Murmelbahn)“ von 1998 verbindet auf simple Art und Weise die haptischen, optischen und kinetischen Momente der Interaktion, indem sie die Arbeit in ein „Spiel mit Einsicht“ umwandelt: Auf dem Sockel und direkt vor dem Bildschirm eines Monitors steht auch eine hölzerne Murmelbahn, auf der die Murmeln auf fünf diagonal angebrachten Holzbahnen im Zickzack von links oben nach rechts unten rollen können. Eine CC-Videokamera ist in der obersten Murmelbahn so angebracht, dass sie in eine der konvexen Holzbahnen frontal hineinblickt, so dass eine oben hineingelegte Murmel auf das Kameraobjektiv zurollt. Das LiveBild erscheint auf dem Monitor. Die Besucher können eine der bereitliegenden Murmeln in die Bahn hineinlegen und ihr Rollen „real“ und aus einer anderen Perspektive auf dem Monitor verfolgen.

In den kommenden Jahren entwickelte Olaf Val mehrere computerunterstützte Installationsprojekte, in denen alternative Anschauungs- und Interaktionsmodelle erarbeitet wurden (vgl. ebd.).

Ein „antiseptisches“, von dem Prinzip der Reizminimierung geleitetes Raummodell erschufen 1994 Olaf Arndt (geb. 1961, D) und Rob Moonen (geb. 1958, NL): Die CC-Videoinstallation „Camera Silens“ wurde nach einem Instrument aus dem Bereich der experimentellen Psychiatrie benannt, einem schalldichten Raum, der die Sinneswahrnehmungen auf den eigenen Körper reduziert.⁹⁵⁹ Der Besucher hat die Möglichkeit, sich auf einen medizinischen Stuhl zu setzen und für einen Augenblick „sein persönliches Nichts“ (Arndt) zu erfahren. Die in dieser Hinsicht als „Zen“-Plastik in das Umfeld einer cageanischen Suche nach dem schallfreien Raum zu situierende Arbeit erhielt allerdings durch die Anwesenheit einer Überwachungskamera orwellianische Konnotationen, die jedoch von den Künstlern nicht in den Vordergrund gestellt werden.⁹⁶⁰

Der schweizerische Künstler Roman Signer (geb. 1938) bezog seit den siebziger Jahren in seine Aktionen, Performances und auch Videobänder haptische und kinetische Elemente mit ein, die als raumzeitliche plastische Formationen immer wieder auch in Naturelementen wie Wasser und Feuer ihr Material fanden. Gelegentlich konzipierte Signer auch Ereignisse, die formaltechnisch als CC-Videoperformances und -Installationen fungierten.

„Projektskizzen für Rutschbahn mit Fernsehmonitoren“ ist ein frühes, nicht ausgeführtes Projekt, das aus einem Kunststoffrohr mit Monitoröffnungen bestehen sollte, in denen die sich darin befindende Person beim Rutschen ihr eigenes LiveKamerabild sehen konnte, mit oder ohne vorproduziertes oder aktuelles Material (Nachrichten, Sportveranstaltungen etc.). Die (Dis-)Kongruenz der kinetisch-taktilen Körpererfahrung und der entsprechenden konzeptuellmediatisierten Vision bei solch einem „Filmerlebnis beim Vorbeihuschen“ (Signer) findet sich in einer prägnanteren Ausführung in der CC-Videoinstallation „Schlauch mit Kamera“ (2001)⁹⁶¹ wieder: Eine am Ende eines wassergefüllten Schlauchs postierte CC-Videokamera nimmt den sich nähernden Besucher auf und projiziert ihr LiveBild auf die dahinterliegende Wand. Betritt die Person ein Brett am Ende des Wasserschlauchs, gerät die Kamera in Bewegung und verursacht das Schwanken des projizierten Bildes.

In der letzten Zeit sind weitere CC-Videoinstallationskonzepte von Signer entstanden, welche einen eindeutigen Modell- und Versuchscharakter aufweisen:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Bei „Mond“ (2002) besteht das Gesamtensemble aus einem über eine Mondkarte (ca. 4 m Durchmesser) fliegenden Modellhelikopter, der von einer CC-Videokamera aufgenommen und als Projektion wiedergegeben wird.

Im „New Castle-Projekt“ von Roman Signer wird die in einen Eimer eingebaute CC-Videokamera einem ca. 60 m langen freien Fall ausgesetzt und ihre aktuelle Aufnahmen wurden auf eine Leinwand projiziert. Vergleichbar ist diese Idee mit den oben beschriebenen Entwürfen von Eric Cameron aus den siebziger Jahren, während die „Erleidende Kamera“ mit der vorgesehenen Explosion einer Kamera und deren gleichzeitiger Aufnahme mit den ebenso angesprochenen Konzepten und Ausführungen Kain Karawahns verglichen werden kann.

Hannes Rickli (geb. 1959, CH) konzentriert seine künstlerische Arbeit auf die Modelle im Hinblick auf ihre Interdependenz und ihr Rückkoppelungsverhältnis mit der Wirklichkeit (vgl. Rickli 1994). Insbesondere der Dialog zwischen den wissenschaftlich entwickelten Modellen und ihrer Fähigkeit, die wahrgenommene Wirklichkeit zu gestalten, veranlasste den schweizerischen Künstler, die Forschungsmethoden der „exakten“ Wissenschaften für seine eigenen Projekte zu adaptieren. Das von Rickli durch den Begriff „Modell“ geprägte eigene künstlerische Selbstverständnis lässt sich bezüglich seiner CC-Videoinstallationen zugleich auch mit der oben behandelten Formel „Datenerfassung“ umschreiben, ungeachtet dessen, wie stark im Einzelnen das Ganze als Modell im Blickpunkt des Interesses steht. Die sich verändernden Manifestationen eines Gesamtmodells erhielten eine ansprechende ästhetische und zugleich symbolisch-metaphorische Qualität in der CC-Videoinstallation „Spurenkugel – Ein Schreibspiel“ von 1994. Sie baut auf dem Modell der Kramer-Kugel auf, eines Spuren lesenden und zugleich Spuren legenden Experimentalsystems in der Verhaltenspsychologie. Der Betrachter hat die Möglichkeit, die Drehung einer mit Graphit bedeckten, von zwei computergesteuerten Elektromotoren angetriebenen Kugel auszulösen, womit ein nicht weiter kontrollierbarer Prozess in Gang gesetzt wird: Zunächst gleichmäßig, dann abrupt und chaotisch, per Zufallsgenerator gesteuert, laufen ihre Bewegungsmuster ab, die zeitgleich mittels eines Linienschreibers auf die Kugeloberfläche „gezeichnet“ werden. Im Computer sind auch ca. 200 Wortbegriffe gespeichert, aus welchen der Zufallsgenerator ebenso den Bewegungsmustern folgend auswählt, so dass das System seine Ausgabedaten kontinuierlich neu definiert und visualisiert. Anschließend werden die Bewegungsdaten ausgewertet und auch numerisch erfasst. Eine CC-Videokamera überträgt die ganze Zeit das LiveBild der sich drehenden Kugeloberfläche als Projektion auf die Wand (vgl. Rickli 1994, S. 66). Als „Forschungsgegenstand und Zeichengenerator zugleich“ (Hofmann/Rickli 1999, S. 51) erlaubt und fordert die „Spurenkugel – Ein Schreibspiel“ auch eine konzeptionelle Parallele zu Wittgensteins „Sprachspiel“, einem philosophischen und wissenschaftlichen Konzept, das die Postulate des frühen Wittgenstein über die Möglichkeit einer exakten mathematisch-logischen Erfassung der Welt verabschiedete.

Forschung, Spiel, Präzision und Aleatorik tauchen ineinander greifend auch in anderen Projekten von Hannes Rickli auf. In seiner „Radararbeit“ von 1996⁹⁶² „tastete“ ein mit einem Yacht-Radar ausgerüstetes Taxi die räumliche Textur von Stadt und Region Biel ab, sendete und empfing die Mikrowellensignale, die in Gestalt von Leuchtpunkten am Empfangsgerät im

Ausstellungsraum zu vernehmen waren. Während hier nur im erweiterten Sinn von einer CC-Videoinstallation gesprochen werden kann, beinhaltet die Installation „Reflex-Beam“ (1996) die CC-Videokomponente: Eine handelsübliche TV-Satellitenempfangsanlage sendet Signale von ca. 20 Fernsehsendern an eine aus zwei Parabolantennen gebaute Konstruktion im Ausstellungsraum. Dazwischen befindet sich ein LCD-Monitor, der die entsprechenden Fernsehprogramme abwechselnd zeigt, der Erfassung seiner Bewegungen durch Infrarotsensoren folgend. Betritt eine Person den Raum zwischen den Antennenschüsseln, wird sie von einer dort postierten CCD-CC-Videokamera erfasst, und man kann ihr LiveBild in „Konkurrenz“ zu den Nachrichten und Wirtschaftsinformationen aus aller Welt vernehmen.

Alexandro Ladaga und Silvia Manteiga (I) bilden mit ihrer Künstlergruppe „Elastic“ (vgl. Elastic URL) ein transdisziplinäres Projekt, unter dessen Namen die beiden in Rom ansässigen Künstler ihre medialen Installationen und Performances, darunter auch (ortsspezifische) CC-Videoarbeiten, ausführen. Die aktive Beteiligung des Betrachters unter Einbeziehung medialer Visualisierungstechnologien gehört zu ihren auffälligsten formaltechnischen Zielsetzungen, in denen die Fragen der Interpenetration der realen und virtuellen Wahrnehmungsebene problematisiert werden. Die häufige Benutzung von Infrarotkameras und die Fokussierung auf den Körper wurden mittlerweile zum erkennbaren ästhetischen, „stilbildenden“ Mittel der Gruppe, das die Intimität und gleichzeitige Distanziertheit des Schauens stets auch mit der Ungewissheit verbindet, ob es sich um dokumentarische, inszenierte oder aber LiveVideoaufnahmen handelt.

“Through installations, performances and their signature use of infrared filming they attempt to reveal what the naked eye is supposed not to see and, at the same time, accentuates the artifice of the representation, its distance with any given reality. Video is employed as a poetic tool to experiment with the transfiguration of phenomenological experiences.” (Zugazagoitia)

Zusammen mit Fabio Massimo Iaquone realisierte „Elastic“ 2001 auf der Piazza del Popolo in Rom die CC-Videoinstallation „Mine Man“, in der sich der Besucher in einem 15 m tiefen, dunklen Raum gefangen befand, wo er Videomaterial mit Kriegsinhalten zu sehen bekam. Durch ein kleines Loch schauend, wurden die Augen der Betrachter von einer CC-Infrarotvideokamera aufgenommen und auf den Plasmabildschirm projiziert. Die hier angewandte Strategie der „Publikumstäuschung“ (vgl. oben Lahr, Jerez, Darya von Berner, Aguitones u. v. a.) verbunden mit der Realitäts-/Virtualitätsproblematik wird von „Elastic“ auch in den neuen Projektkonzepten für The American Museum of Moving Image in New York angewandt, die CC-Videoinstallationen und -Performances „Videoworld“ und „Virtual Unreality“ von 2003: In „Videoworld“ wird eine multimediale Workstation, „Generative Computer Atelier“, installiert unter Einbeziehung des LivePerformers (Eva Gerd Petersen), was für das Publikum den Eindruck hinterlässt, als ob es eine softwaretechnische Interaktion zwischen ihren Aktionen und dem Ausgangsbild geben würde. In der Realität handelt es sich jedoch um

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

eine physische LiveAktion des Performers. Ein ähnliches Verfahren wird auch in der Arbeit „Virtual Unreality“ angewandt.

Der in London lebende niederländische Künstler Jeroen Offerman (geb. 1970) wurde durch seine eigens gefertigten, miniaturisierten Realitätsmodelle bekannt, die samt ihrer medialen Entsprechungen präsentiert wurden.⁹⁶³ „Rise and Fall“ (2000) zeigt als LiveVideoprojektion das Modell einer sich „in Konstruktion“ befindenden idyllischen Stadtlandschaft, deren desolater Zustand sich erst beim Betreten des zweiten Raumes mit dem Modell und einer darauf gerichteten CC-Videokamera vor den Augen des Besuchers entfaltet.

Die CC-Videoinstallation „Corps Lumineux I“ von Marcel Hermans (CH) und Weit Hoogeveen (NL) kombiniert LiveVideobilder einer sich um die eigene Achse drehenden scheinwerferbestrahlten Linse mit Landschaftsaufnahmen aus der Normandie, die zusammen auf die Wand projiziert werden. Die Lichtmenge des Scheinwerfers bestimmt die Stellen, an denen die Landschaftsaufnahmen sichtbar werden, und der Betrachter kann z. B. durch das Bewegen der Linse ihre Sichtbarkeit beeinflussen. Auf dem Boden befindet sich auf den polierten plastischen Paneelen eine grafische Darstellung der Ortschaft Etretat in der Normandie, mit markierten Stellen, an denen die Kameraaufnahmen gemacht wurden.

Toon van Ishoven (B, vgl. Ishoven URL) realisierte 1997 eine CC-Videoinstallation mit dem Namen „Homo Cosmologicus“ (1997/2003), in der ein drehbares Modell des menschlichen Körpers in Fötusstellung auf einer rotierenden Scheibe postiert war und durch sein mediales Abbild die Problematik der stetigen (Um-)Wandlung auf der Mikro- wie auch Makroebene reflektierte (vgl. Abb./DVD).

Die kultur- und gesellschaftskritische Problematik, bekannt aus den international prämierten Videoarbeiten und -filmen von Mike Stubbs, fand auch in einigen CC-Videoinstallationen dieses britischen Künstlers ihren entsprechenden Ausdruck, meistens in Form metaphorischer Anspielungen und modellhafter Repräsentationen von entsprechenden, oft zeitpolitisch brisanten Themenkomplexen.

Während die frühe CC-Videoinstallation/-Performance „Fun House“ (1985)⁹⁶⁴ darin bestand, einen Überfall in einem Parkhaus des lokalen Kunstzentrums mit Hilfe von Schauspielern und einer CC-Videoüberwachungsanlage zu simulieren, behandelte Stubbs in der Auftragsarbeit „Theme Shopping Time Bomb Park“ (1990, mit Dick Powell) ortsspezifisch stellvertretend das global um sich greifende Thema der Konsumkultur: Ein architektonisches Modell des

vorgeschlagenen Einkaufszentrums für Liverpool, ein vibrierendes Holzkabinett und dekorativ verteilte industrielle Geräte (auf den mit Blumenmustern verkleideten Galeriewänden) bildeten die Gesamtsituation. Vier CC-Videokameras und vier Monitore übertrugen LiveBilder aus dem Buchladen der Bluecoat Gallery (gerichtet auf die Kasse⁹⁶⁵) und von Passanten auf der hochfrequentierten Einkaufsstraße in Liverpool. Die dritte Kamera wurde im Holzkabinett selbst installiert und auf die Besucher gerichtet, die auf das sich darin befindende architektonische Modell schauten.

“Whether you live in the North or South Shopping is a very popular activity. So is selling. We live in a culture dependent on a system of desire of the other. In a period of expectant disaster yet it never seems to happen. Or is it always happening? We have the means to measure, document and communicate events all over the world but live in a personal state of impotence.” (Stubbs 1990)

Ebenfalls in Zusammenarbeit mit Dick Powell realisierte Stubbs 1991 die CC-Videoinstallation „Here Comes Another Jelly Rabbit“, eine weitere, mit grotesken Mitteln auf die groteske Seite des Konsums anspielende Arbeit.

Vier CC-Videokameras und -Monitore überwachten ein still stehendes Fließband, auf dem vier überproportionierte Gelatinehasen, ausgestattet mit Einkaufstaschen und Hasenfutter, sowie Lichtquellen aufgestellt waren. Ein Videoband zeigte zugleich den nackten Künstler, der sich im Schlamm wälzte, videoteknisch „überzogen“ durch Plastiktiere, bekannt aus den Themenparks.

Aus dem gleichen Jahr stammt die CC-Videoinstallation „Bedtime Stories, Highlights from the Gulf War“, deren Titel ebenso sarkastisch wie die oben beschriebenen konsumkritischen Themen den aktuellen Golfkrieg von 1991 ansprach. Stubbs (1992):

“Lying passively in my bed, all I could do was worry in my sleep, wrestling with the morality of being a member of a nation waging war. From the comfort of my armchair I watched the destruction of a country. As part of the public I attempted to form an opinion: but informed by what and whom? Was it a territorial war or the defence of oil reserves or a holy war? Certainly a virtual war, fought on paper and computers, in banks and on television.”

Mit den angesprochenen „Highlights“ und allen ihren innewohnenden Deutungsmöglichkeiten sprach Stubbs direkt und praktisch in der Zeit des Konfliktes das Problem des sich nur allmählich im allgemeinen Bewusstsein des westlichen (Fernseh-)Beobachters vergegenwärtigenden Unsinn des „sauberen Krieges“ und seine erklärten und verborgenen Motive an.

Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion

Muench/Furukawa, Hakola, Damm, Thomsen, Schmitt, Desbazeille/Canto, Brown

Die künstlerische Erarbeitung von medialen Realitätsmodellen verkleinerter oder vergrößerter Dimensionen entwickelt sich Hand in Hand mit den 1:1-Modellen, die üblicherweise als „Virtual“, „Augmented“ und „Mixed Reality“ bezeichnet werden. Formaltechnisch beinhalten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

sie die vollkommene oder partielle körperliche Immersion des Betrachters entweder in einem Interaktionsraum (z. B. CAVE; vgl. oben) oder simuliert durch die Anwendung von speziellen tragbaren Visualisierungstechniken wie HMD. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei den beeinflussbaren, nichtlinearen Erzählsystemen und artifiziellen Welten, in denen „Agenten“ bzw. Avatars die Rolle der Stellvertreter und Repräsentanten von Dialogpartnern einnehmen.

Die CC-Videoinstallation „Bubbles“ (2001) von Wolfgang Muench (geb. 1963) und Kiyoshi Furukawa (geb. 1959, J) basiert auf einer computerunterstützten Visualisierungstechnik, die es den Anwendern ermöglicht, ein spontanes, auch eine Sozialisierungsfunktion tragendes Spiel zu betreiben, ohne besondere Regeln oder Interface-Beschränkungen beherrschen zu müssen. In einem abgedunkelten Raum erzeugt ein Projektor an einer hellen Wand übergroße Seifenblasen von bis zu etwa 1 m Durchmesser. Wenn der Besucher in den Projektionsstrahl tritt, wirft dieser zunächst einen Schatten auf die Leinwand. Die Kamera, in etwa gleicher Höhe wie der Beamer montiert, registriert die Schatten und sendet die Daten weiter an einen Computer, der wiederum den Projektor und zwei Lautsprecher beeinflusst. Die Besucher können die Blasen mit ihren Schatten quasi berühren und mit ihnen spielen, ihre Richtung sowie die Klänge beeinflussen.

Eine weitere Visualisierungsstrategie, die u. a. in einer CC-Videoinstallation von Richard Kriesche und auch in der Arbeit von Jordan Crandall angesprochen wurde (vgl. oben), benutzte die finnische Künstlerin Marikki Hakola in der CC-Videoinstallation „Figure“ (2000). Die Installation verwendete eine Thermokamera, welche auf die Körperwärme des Besuchers reagiert und ihn aufnimmt. Die entstehenden Wärmebilder seines Körpers wurden mit filmischen Bildern aus zwei separaten DVD-Bildcollagen gemischt und über einen Projektor an die weiße Wand des Ausstellungsraumes projiziert. Dort sah der Besucher eine Kombination seiner farblich einheitlich ausgefüllten Silhouette, die sich zusammen mit den Silhouetten anderer Besucher im Raum vor einem unbestimmbaren Bildhintergrund abhob, auf dem sie scheinbar zu schweben schien. So wurde er mit seinen aktiven Bewegungen zum Mitgestalter und Betrachter eines virtuellen Raumes.⁹⁶⁶

Einige rechnerunterstützte Visualisierungstechniken, die in CC-Videoinstallationen für die Darstellung der Bewegungs- bzw. „Zeitspuren“ genutzt werden, wurden bereits oben u. a. in der Arbeit von „ART+COM“, aber auch in der Arbeit von Bill Spinhoven schon in den achtziger Jahren angesprochen, um nur einige zu nennen. Mit ihrem Projekt „InOutSite“ (1997–2001) fokussierte Ursula Damm (geb. 1960, D) das Bewegungsverhalten von Menschen im öffentlichen Raum, das perspektivisch auch für die Errechnung von adaptiven Systemmodellen mit Hilfe von topologischen Verhaltensmustern genutzt werden soll. Ursula Damm beschreibt die Zielsetzung des Gesamtprojektes wie folgt:

„In Erwartung flexibler Werkstoffe, welche veränderliche Gebäude ermöglichen, sollen hier Grundlagen erarbeitet werden für eine adaptive Planung von Siedlungen und Häusern. Konzepte sollen angedacht werden, auf deren Grundlage die

Gestaltung des Lebensraum in die Hände derer gelegt werden kann, die sich in ihm aufhalten.“ (Damm URL)

Die rechnergestützte CC-Videoinstallation „Trace Pattern“ (1997) war die erste Station dieses Projektes, initiiert auch mit dem Ziel der Schaffung einer virtuellen, interaktiven und „gedächtnisfähigen“ Architektur.

Für „Trace Pattern I“ wird an einem öffentlichen Platz oder in einer Halle (mit mindestens 10 x 10 m Grundfläche) in einer Höhe von 6 bis 12 m eine CC-Videokamera installiert. Diese erfasst die Menschen, die den Raum frequentieren, und liefert Bilder an zwei Computer. Die Bewegungsspuren der Menschen werden als Linie in das Bild eingeschrieben. Ist der Zielort der Bewegung einer Person identisch mit dem Herkunftsort einer anderen Person, dann werden Abstand und Winkel zwischen den Bewegungsbahnen berechnet und überprüft, ob diese bestimmten Proportionen entsprechen. Die Kriterien hierfür basieren auf dem Goldenen Schnitt. Trifft dies zu, werden an die Positionen und die Bewegungsspuren der Personen geometrische Figuren angelagert, die von regulären Polygonen abgeleitet sind. Bewegen sich die Personen, löst sich das Muster auf. Andernfalls bilden sie verschiedene Varianten. Zugleich werden mit Hilfe einer MIDI-Schnittstelle die Muster hörbar gemacht, indem die Seitenlänge der Polygone in Klänge umgerechnet werden. Die Passanten können sich selbst als Kugeln dargestellt innerhalb des Musternetzes betrachten.⁹⁶⁷

Für „Trace Pattern II“, eine Installation, die bis zu sieben Personen gleichzeitig erfassen und verarbeiten konnte, wurde aus den Spuren der Menschen in einem zweiten Bild eine virtuelle Landschaft errechnet, in welcher die Häufigkeiten des Betretens eines Ortes als Berge und Täler dargestellt wurden.

Die von Ursula Damm vorgenommenen videotecnischen Analysen des Bewegungsverhaltens der Menschen im öffentlichen Raum sind u. a. für die Errechnung von Modellen gedacht, die als Grundlage für stadtplanerische Methoden dienen sollen. Der kreative Einsatz von neuesten, auf der Basis der CC-Videodatenerfassung erarbeiteten digitalen Visualisierungstechnologien findet in diesem wie in vielen anderen Beispielen Anwendung im kommunalen, kommerziellen, wissenschaftlichen Bereich und vielen anderen Bereichen. Der Abbau von Berührungsgängsten zwischen den Künstlern und der Wirtschaft ist eines der markanten Charakteristika der Vorgehensweisen von Medienkünstlern der Gegenwart, die sich zum Teil bewusst von den früheren, idealistischen und heute etwas naiv wirkenden Ansätzen abgrenzen (auch wenn die Spaltung innerhalb eigener Grenzen keine Seltenheit ist).

Unter dem Namen „InOutSite II“ stellte Ursula Damm 1999 im Eingangsbereich des Kunstraums Düsseldorf eine CC-Videokamera auf, die mit Hilfe einer Software die Positionen von Personen in grafische Darstellungen umrechnete und so „eine Art virtueller Skulptur“ schuf, die das Raumeschehen abbildete. Das Interesse der Künstlerin lag auch hier in der Datenerfassung und ihrer Interpretation, manifest in diesem Fall u. a. in der deutlichen Meidung der Raummitte. Das von der Künstlerin positiv avisierte Einsatzgebiet der adaptiven Planung von Siedlungen und Häusern spiegelt sich in weiteren Projekten verschiedener Größenordnungen: „reMind“ (2000) ist zum Beispiel ein CC-Videoinstallationsentwurf, ebenso wie die oben besprochenen als „Präsentationsform von Bewegungsspuren“ aufgefasst. Das Verfahren, zwei Bilder als Kreuz zu einer provisorischen Rekonstruktion einer 3-D Ansicht zusammenzufügen, soll ermöglichen,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„dass der Betrachter die Gehspuren wirklich als räumliches Event erlebt und nicht nur als eine distanzierte Abbildung auf einem Monitor. Damit wird auf das Fernziel des Projektes verwiesen, nämlich die Entwicklung von Architektur.“⁹⁶⁸

Die Spuren des Interesses der Künstlerin an neuronalen Netzen und evolutionären Algorithmen können bis in die Musterzeichnungen der neunziger Jahre zurückverfolgt werden, welche sie bis heute gelegentlich ausführt. Die hochinteressante Frage nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den algorithmischen Systemen und dem Menschen, der sich nach wie vor durch Adaption, Assoziativität und Robustheit/Stabilität deutlich von „Computational Intelligence“ abhebt, bildet eine Art „Meta-Ebene“ für die künstlerischen und softwaretechnischen Experimente von Ursula Damm.

Mette Ramsgard Thomsen (vgl. Thomsen URL) konzentriert ihre künstlerische und interface-technisch orientierte Forschungsarbeit auf den Bereich der sog. „Mixed Realities“. Ihre rechnergestützten CC-Videoinstallationen „The Periscope“ und insbesondere „Drawing Spaces“ (2000, mit Jasminko Novak) untersuchen den geteilten physischen und virtuellen Raum mit Hilfe von visuellen Interfaces (CC-Videokameras) und Projektoren als Ausgabegeräten (vgl. Abb./DVD).

Antoine Schmitt (geb. 1961, F) arbeitete vor dem Beginn seiner künstlerischen Karriere erfolgreich als Software-Designer, Architekt und Interface-Entwickler. Die philosophischen und epistemologischen Fragen der Freiheit, des Zufalls und des Dilemmas zwischen Kausalität und Zirkularität in der Aktion und Perception führten zur Erforschung der Repräsentationsmöglichkeiten von konsistenten Relationen zwischen dem Raum und der Bewegung. In Form von abstrakten, auf Algorithmen basierenden „artifiziellen Kreaturen“ werden sie manchmal zum Bestandteil von CC-Videoinstallationen, in denen das Publikum die Gelegenheit hat, mit ihnen zu interagieren, wie in „Les Lignes-mobiles“ (1999, vgl. Schmitt URL). Wichtig bei der künstlerischen Vorgehensweise von Antoine Schmitt ist die Verwendung von eigens geschriebenen Computerprogrammen als „primäre Materie“ (ebd.), eines Gestaltungsmaterials, das mit Hilfe von notwendigen Interfaces – in diesem Fall einer CC-Videokamera – und Output-Geräten – hier ein Videoprojektor – sowie den Besucherinteraktionen „zum Leben“ erweckt wird. „Les Lignes-mobiles“ benutzt so einen Visions- und Verfolgungsalgorithmus, einen Algorithmus des „artifiziellen Willens“ und einen Zeichenalgorithmus – also alle wesentlichen Elemente eines algorithmischen „Verhaltens“, das dazu entworfen ist, in den öffentlichen Raum eingefügt zu werden: Die weißen Linien reagieren auf die Passanten, indem sie „imitieren“ oder ihre Bewegungen „antizipieren“, und „konkretisieren“ ihre Bewegungsrichtungen und -spuren. Durch ihre Tendenz, Verbindungen zwischen den Passanten herzustellen, fungieren die Linien im Resultat eindeutig auch als Sozialisationsinstrumente.

Antoine Schmitt kreierte 1998 eine ebenso auf dem Verhaltensalgorithmus basierende CC-Videoinstallation mit dem Titel „Sparks“, die für die Performance von Juha-Pekka Marsalo eingesetzt wurde (vgl. ebd.).

Vollkommen gegenständliche Bilder verwenden dagegen Magali Desbazeille und Siegfried Canto (F) in ihrer CC-Videoinstallation mit dem cartesianisch anmutenden Namen „Tu penses donc je te suis“ („You think therefore I am [following you]“, 2000). Inhaltlich beschäftigt sie sich mit der Anonymität des öffentlichen Ortes und spielt eindeutig auf eine spezielle Form der Voyeurismusfiktion an, die Gedanken von Menschen *en passant* lesen zu können.

Auf einer rechteckigen, ca. 15 m² großen Fläche werden Videosequenzen von 124 einzelnen Fußgängern unterschiedlicher Charaktere (bis zu acht gleichzeitig) projiziert. Ihre Unteransichten werden in Zeitlupe wiedergegeben (dreimal langsamer als ihre reale Geschwindigkeit), damit die Teilnahme der Besucher ermöglicht wird. Eine lichtempfindliche CC-Videokamera und ein System aus zwei infraroten Filtern (einer auf der Kamera und einer auf dem Videoprojektor) und infraroter Lichtquelle nimmt getrennt die Besucher und die projizierten Fußgänger von der Decke auf, diese Eingangsdaten werden rechnerisch analysiert – die Topographie der realen und virtuellen Person werden miteinander verglichen – und in akustische Reaktionen des Computersystems umgewandelt: Zwei Bilder sind virtuell in 24 rechteckige Zonen unterteilt; werden die beiden identischen Zonen gleichzeitig durch den Besucher und den virtuellen Spaziergänger besetzt (vgl. Schema), werden die vorher aufgenommenen akustischen Sequenzen ausgelöst, die die „inneren Gedanken“ der jeweiligen virtuellen Personen wiedergeben.⁹⁶⁹ Folgt der Besucher der virtuellen Person, hört er die ganze Zeit seine laut ausgesprochenen Gedanken; kommt es zur Interferenz zufällig bzw. *en passant*, blendet sich der kurz laut gewordene Gedanke genauso schnell wieder aus.⁹⁷⁰

Der heute in Australien lebende britische Künstler Richard Brown (GB) verbindet in seiner computergestützten CC-Videoinstallation „Mimetic Starfish“ (2000, vgl. Materialteil/DVD) – wie bei Antoine Schmitt gesehen – eine auf das Verhalten von artifiziellen Charakteren fokussierte Untersuchung der Gegenständlichkeit und erzielt dadurch einen hohen Grad an intuitiver Publikumsinteraktion mit dem computergenerierten „Wesen“.

Das digitalisierte Bild eines Seesterns wird auf eine große kreisförmige Scheibe in einer abgedunkelten Umgebung projiziert; eine CC-Infrarotvideokamera nimmt von oben die Scheibe auf und dient als Gesten-Detektor für die sich dort befindenden Besucher: Streichelt ein Besucher die Tentakel des Seesterns, erstreckt er sich friedlich in seine Richtung und verändert seine Farbe; bewegt sich die Hand der Person zu schnell oder hastig, ziehen sich die Fangarme des Tieres ebenso hektisch zurück. Brown:

“The Starfish through illusion and mimicry fools us into thinking that it is aware of our presence. Its movements are organic and convey a sense of aliveness. It is

an example of Artificial Life that encapsulates ideas of magic and technology, art and science, philosophy and cognition."⁹⁷¹

Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählsysteme
Boissier, Benayoun, Nandi, B. Cohen, Biggs, Johannson,
„F.A.B.R.I.CATORS“, Gilardi, Bertrand

Die auf der Videodisktechnologie basierenden nichtlinearen Erzählsysteme und die Verbindung von computergenerierten Bild- und Klangdaten mit den VR-Output-Systemen stellen für Jean-Louis Boissier (geb. 1945, F) die Eckpunkte seiner Auffassung von interaktiver Medienkunst dar. Ungefähr zur gleichen Zeit wie Lynn Hershman in den USA realisierte Boissier seine erste Videodiskinstallation „Le Bus“ (1985), die die für den französischen Künstler und Theoretiker entscheidende Metapher des Buches und der Reise verbindet und interpretiert (vgl. Hünnekens 1997). Seine fundamentale Überzeugung, dass Kunst und Virtualität eine untrennbare Einheit bilden, überträgt Boissier auf seine Theorie der interaktiven Kunst und auf seine eigenen künstlerischen Praktiken gleichermaßen. Das Hauptmittel einer so definierten Kunst ist die Metapher, ein Mittel, das Boissier auch in der bedeutendsten Manifestation seines eigenen künstlerischen Credo, der Installation „Flora Petrinsularis“ (1993) einsetzte. Die wieder aufgegriffenen Metaphern des Buches und der Reise verbindet Boissier in diesem Werk mit den Möglichkeiten der digitalen Speicherung und des nichtlinearen Abrufens von Text-, Klang- und Bilddaten. Die aus der Sicht des Künstlers zukunftsreichste Form der Datenverwaltung liegt in ihrem hypermedialen und hypertextuellen Aufbau. Eine entsprechende assoziative Struktur fand der französische Künstler in den Schriften des berühmten Schriftstellers, Musikerziehers und Erziehungswissenschaftlers Jean-Jacques Rousseau (1670–1712). Boissiers „Flora Petrinsularis“ baut auf dieser Analogie auf. Rousseaus Geschichten über seine Spaziergänge und die Blumen auf der Insel von Saint Pierre wurden zur inhaltlichen Vorlage für eine digitale Repräsentation seines Schreibprozesses. Das reale Buch, repräsentiert durch Zitate aus Rousseaus „Bekenntnissen“ und ein kleines Herbarium mit Blumen, gesammelt am gleichen Ort, an dem Rousseau botaniserte, wurde parallel einem „virtuellen Buch“ auf dem Computermonitor gegenübergestellt, das vom Betrachter „durchgeblättert“ werden konnte: Es bestand aus abrufbaren Bild-, Ton- und grafischen Animationssequenzen.⁹⁷²

Maurice Benayoun (F) untersucht in seiner künstlerischen Arbeit seit Mitte der achtziger Jahre die 3-D-Computergrafik und andere VR-Visualisierungstechnologien. Neben seinen televirtuellen und anderen auf Interaktion hin konzipierten Kunstwerken arbeitet Benayoun auch im Bereich der interaktiven Szenographie und als Entwerfer von Navigationsinterfaces (vgl. Benayoun URL).

„Le tunnel sous l'Atlantique“ (1995) ist eine rechnergestützte CC-Videoinstallation und Telekommunikationsarbeit zugleich, die von Benayoun als „televirtual event“ bezeichnet wurde. Sie ermöglichte es den Teilnehmern in Paris und Montreal, in einem gemeinsamen virtuellen Raum miteinander zu kommunizieren. Der „Tunnel“ wurde von beiden Seiten des Atlantik

mit je einer CC-Videokamera (SGI Digitalkamera), einem Videoprojektor, ComputerEquipment und Software (ONYX SGI Station, Indy Station, Next Station) ausgestattet und durch eine ISDN-Verbindung zusammengeschlossen.

Die Teilnehmer von beiden Seiten betreten den virtuellen Tunnel und gehen aufeinander zu; im Prozess der Annäherung durchwandern sie die gleichen grafisch dargestellten „Raumschichten“, welche an geologische Schichten erinnern sollen. Darüber hinaus teilen sie auch die für beide hörbare musikalische Komposition (Martin Matalon), bevor es zum Aufeinandertreffen kommt, das von beiden Seiten des Atlantiks, von Montreal und Paris aus, auf den sehr großen Videoprojektionsschirmen vom Publikum verfolgt werden kann. Für den Künstler war im Zusammenhang der „Tunneldurchwanderung“ die „Freiheit der Erforschung“ (Benayoun) besonders wichtig: Die kreierte Tunnel können in alle Richtungen untersucht werden.⁹⁷³

Wie die vergleichbare Arbeit „Le Tunnel Paris – New Delhi“ von 1997 (25.01.-08.02.1998) gehört auch die CC-Videoinstallation „Far near (e-motion)“ (World Nervous Tunnel, vgl. ebd.) in den Rahmen des globalen Tunnelprojektes. Diesmal handelt es sich jedoch um eine Installation der „lokalen Televirtualität“ (Benayoun): Zwei sich am gleichen Ort befindende Personen können einander mit Hilfe von Bildern und Tönen wieder „treffen“, also die zunächst mit Hilfe des Systems kreierte technologische Distanz wird durch die Teilnehmer wieder aufgehoben. Das verbindende/trennende Netzwerk funktioniert wie ein extrem nervöses System, das es den Beteiligten z. B. schwierig macht, die einfachsten kommunikativen Funktionen auszuführen.

Mit der Installation „World Skin, a Photo Safari in the Land of War“ (1998)⁹⁷⁴ realisierte Benayoun eine befremdliche und beängstigende Endzeitvision: Der mit Flüssigkristallbrillen ausgestattete Betrachter begibt sich in ein CAVE-Environment, in dem durch „eingefrorene“ Silhouettenbilder von Soldaten, Panzern, Trümmerhaufen und Verstümmelten Stereovisionen des Krieges repräsentiert werden. Die Betätigung des Auslösers eines ebenfalls verfügbaren Fotoapparats verursacht die hörbare Detonation einer Feuerwaffe und das Erlöschen des aufgenommenen Objektes in einer immer emotionaler werdenden narrativen Spirale ohne bekannte erzählerische Regeln und Verhaltensgrundsätze. Maurice Benayoun setzt die Kunst und/oder Virtualität einer Überlebensstrategie gleich, die sich den sich dynamisch verändernden virtuellen Weltrepräsentationen entsprechend ebenso dynamisch entwickelt und auf die neue Situationen reagiert. Seine CAVE-Installationen betrachtet der französische Künstler als Manifestationen einer „Situation Art“, als Stellvertreter einer immer „unsauberer“ werdenden, also in ihre Reifephase eingetretenen Kunst der virtuellen Realität.

“When we come to understand that virtuality is, at the origins, a property of the ‘real’ world, we should admit that the exchange between fiction and reality would be balanced only if the dynamic and symbolic properties of the virtual representation become part of the physical world.

This explained that, after having been a matter of experiment, in search of specific properties that would only belong to the medium, VR and VE are becoming, like the art of using them, more and more impure. This impurity might characterize the mature stage of the medium, and the merging of the virtual and the physical world is probably the extension of the human trend of converting the objective environment into an informational system. These concerns affect the art world as well. The artist is more and more involved in the development of the understanding

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

of medias, creating new interfaces, adapting the narrative and the building of meaning to new media, bringing the breaks through coming from technology far from the pixel, the sound sample, and the HMD straight to the other fields of human activity.

We now might be able to consider that the digital media brings us back to the time when the artist was in charge of any domain involving the symbolic dimension: painting, writing, music, architecture, communication, events... and, also, together with scientists, of bringing up new visions of our daily environment.” (M. Benayoun 2001 in Benayoun URL)

Der unter dem Namen „Mixed Reality“ bekannte Kunst- und Forschungsbereich umfasst in der Interpretation von Alok B. Nandi (F) das Kontinuum zwischen „Augmented Reality“ und „Augmented Virtuality“ und schließt auch die „Telepresence“ mit ein. Die AR-Forschung konzentriert sich im Unterschied von VR auf Technologien, welche die Applikation von 2- und 3-D-virtuellen Objekten auf die reale Welt ermöglichen, ohne eine Immersion bzw. ein Aufgehen der einen in die andere anzustreben (Nandi URLb).

Das techno-narrative Design von entsprechenden fiktiven Räumen sieht eine „narrative Immersion“ vor, also einen gewissen Grad der „Identifikation“, des sich Einlassens auf das interaktive Spiel mit virtuellen Charakteren, Avatars, Problemlösungen und so fort.

„Transfiction“⁹⁷⁵ ist ein System, das insbesondere im Bereich der „interaktiven Kinos“ und „reaktiven Szenographie“ (Alok B. Nandi, ebd.) seine narrativ-interaktiven Anwendungsmöglichkeiten entfaltet. Realisiert erstmals im Februar 1998 als Projekt für die „transportation into fictional spaces“ für die Menschen auf den Straßen von Urbicande-La-Neuve in Belgien, erlebte es bislang einige, inhaltlich zum Teil grundverschiedene Ausführungen in Form von CC-Videoinstallationen und auch Telekommunikationsarbeiten.

Die CC-Videoinstallation „Univers Interactifs @ Saline Royale“ (November 2001) wurde im Rahmen des europäischen Projektes <art.live> entwickelt. Mit Hilfe von zwei digitalen und durch spezielle Computersoftware kontrollierten CC-Videokameras und -Großbildschirmen – und unter Verzicht von „blue screen“ bzw. Chroma-Keying, das in vergleichbaren Videoinstallationen üblicherweise benutzt wurde (vgl. z. B. I. van Stiphout) – erhalten die Besucher die Möglichkeit, mit fiktiven Charakteren aus „Orbae’s Geographers“ von dem Illustratoren François Place (publ. von Casterman Editions) zu interagieren bzw. die gedachte Reise durch die verschiedenen Situationen im virtuellen Raum vorzunehmen. Die erste Präsentation fand im November 2001 in Saline Royale, Arc et Senans in Frankreich statt (vgl. Nandi URLc).

Bruno Cohen (F) sieht seine szenographische und multimediale Arbeit als direkte Fortsetzung von lichtbezogenen, kinematischen sowie videographischen Experimenten des tschechischen Szenografen und „Lichtbildhauer“ Josef Svoboda (1920–2002), der vor allem durch seine

Integration von Technologien der Bildprojektion in Bühnenbilder mit über 600 realisierten Theaterszenographien, Opern und Balletts zu den bedeutendsten europäischen Pionieren der Multimediainstallationen zählt.⁹⁷⁶ Seine CC-Videoinstallation „Camera Virtuosa“ (1996) beschreibt der Künstler wie folgt:

“Built on the theme of ‘lightness’, this installation designs it as an unstable state [...] the instability which occupies a territory placed between earth and the ether. This is the territory of the angel. An angel of which the function of mediation is today thwarted. No longer able to carry the word of man to God since Adam tasted the forbidden fruit in the Garden of Eden; nor the word of God to men since He abandoned them in the destructive folly of Shoa, the angel, with its breath, can now but blow insignificant bubbles of air.

The angel is thus not really an angel, but the image of an angel. An empty senseless icon, it must, as all images do, be surrounded by a frame in order to really exist. Leaving behind the stage, which had for a long time been the place of representation of the world, for the framework of a computer, object of the reproduction of the world, the angel installs itself and takes its pose. An angel without soul, such as a dummy or a puppet [...] the angel varies the intensity of its breath. At the centre of the screen, virtual bubbles float, smooth and orderly, without surprise. However, when they escape from the frame, they take on a new lightness and authorise our inspired exhalation.” (Cohen 1996/2002)

Vor Ort baute Cohen in einem geschlossenen Kubus ein Miniaturtheater mit einem Foyer, einer Künstlergarderobe und einer Bühne auf, in dem der Besucher (mit Hilfe von drei Laserdiskabspielgeräten) die Möglichkeit hatte, aus der Künstlergarderobe durch einen halb durchsichtigen Spiegel sieben kurze Szenen auf der Miniaturbühne zu verfolgen. Dabei wird er wiederholt durch einen Choreografen, Zauberer, Regisseur, Tänzer, Lichttechniker und eine Geigerin zur Teilnahme aufgefordert. Gelingt es dem Beobachter, zum Teilnehmer zu werden, taucht er virtuell – mit einer CC-Videokamera aufgenommen – selbst auf der Bühne unter den Akteuren auf. Auf zwei Monitoren außerhalb des Miniaturtheaters kann das Gesamtspiel, einschließlich der integrierten LiveVideobilder, verfolgt werden.⁹⁷⁷

Im vorigen Kapitel wurde von den frühen rechnergestützten CC-Videoinstallationen des australischen Künstlers Simon Biggs berichtet, die sich u. a. mit der Nachbildung von genetischen Rekombinationen beschäftigten. Biggs, der sich 1986 in Großbritannien niederließ, realisierte seit Anfang der neunziger Jahre ein beträchtliches Werkkorpus, in dem die CC-VideoKomponente sehr häufig einen integralen Bestandteil seiner als „interactive immersive installations“ (Biggs) definierten computergestützten Arbeiten darstellt, aber wie in vielen vergleichbaren Installationen der neunziger Jahre nicht mehr wie in den früheren Dekaden sichtbar im Vordergrund steht. Diese wichtige Differenzierung, die zugleich eine klare Aussage über die Entwicklung der CC-Videoinstallationen im Allgemeinen mit sich trägt, lässt sich bei Biggs ebenso feststellen, wie ich es oben am Beispiel von Andreas Köpnick gezeigt habe:

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“Nearly all of my installations, but not quite all, use closed circuit video. However, it is only in a few early pieces that the viewer could actually see that I use this technology. In all the works from 1990 onwards only the computers in the piece can see the video of the space the installation is in. This is the case so that the computer can see where the viewers are and what they are doing [...] and then use this information to create the installation which the viewers are within. In a sense, everything the viewers see is a form of closed circuit video feedback [...] but it has been removed from them by the computer taking the video image, interpreting it as data (rather than as a signal) and then making something new and different [...] but which is still a direct result of the video. I do not know if what I do fulfils your definition of closed circuit video and video feedback. I would argue that it does [...] just not in an obvious way.” (Biggs 2001)

Hier wird erneut die für diese Historie entscheidende Überzeugung des Verfassers ausgedrückt, dass das „Offensichtliche“ nur eine untergeordnete Rolle spielen kann in einer Kunst, in der Input und Output nur gemeinsam und rückgekoppelt als „Werk“ angesehen können. Dass dies eine entsprechende „protokybernetische“ Methode der Erfassung, Beschreibung und auch Qualifizierung in der Medienkunst erfordert, liegt auf der Hand: Die „metaphorische“ und „konnotative“ Interaktion kann jedem Kunstgegenstand und jeder künstlerischen Ausführung unterstellt werden, solange das Kunstwerk implizit oder explizit ausschließlich durch seinen Output, seinen „Look“ definiert wird. Für die nähere Betrachtung, Einordnung und historische Orientierung in der Kunst, der (interaktiven) Medienkunst im besonderen Maße, muss diese Definition näher spezifiziert und auch der Input bereits in die Voruntersuchung einbezogen werden.

Die CC-Videoinstallationen von Simon Biggs aus den neunziger Jahren benutzten CC-Infrarotvideokameras und entsprechende Beleuchtung sowie digitalisierte Bilddaten, welche in der Regel aus Repräsentationen des menschlichen Körpers bestanden, die vorher aufgenommen und von Tänzern und Schauspielern vorgeführt wurden. Der oder die Beobachter „griffen“ mit ihrer Position vor der Datenprojektion in der Regel in das „Geschehen“ ein und lösten verschiedene visuelle Ereignisse aus, erstellt aus dem vorgefertigten video- und computergenerierten Bildmaterial. Dieses Material bestand aus extensiven Datenbanken, die u. a. das Gebärde-,Vokabular“ jedes Performers beinhalteten,

“digitally atomised into their smallest temporal and spatial components, which can then be assembled into sequences, almost like how we put words together to make sentences. From a limited number of words it is possible to make almost infinite meanings.” (ebd.)

Die so aufgebauten, aufwendigen synthetischen choreographisch-linguistischen Systeme können als quantitative und auch rezeptionstechnische Erweiterung von auf der „Navigation“ basierenden Interaktionskonzepten angesehen werden, und Biggs zählt in der Tat die „Navigation“ nicht zu seiner eigenen Interaktionsdefinition:

“The idea of navigation is primarily founded on a very traditional notion of what an artwork might be. Fundamentally, the use of this word implies work which is more

or less fixed in its content, and through which the reader can 'navigate' in a non-linear fashion. This allows the emergent illusion that the reader is experiencing a dynamic and interactive work. Such work however is not interactive." (Biggs URL)

Zugleich muss betont werden, dass die „digitale Atomisation“ immer noch eine Reduktion darstellt und dass es sich letztendlich um einen graduellen Unterschied handelt, der strukturell durch die Größe der jeweils eingesetzten digitalen Datenbank gemessen werden kann. In der Regel – dies wurde bereits am Beispiel von Myron Krueger deutlich gezeigt und gilt auch für Biggs – ging bis dato die entsprechende „Feingliederung“ und „Einstimmung“ der Figur auf Kosten des „ausgeblendeten“ Hintergrundes oder umgekehrt. Die wirklichkeitsnahen Figuren von Simon Biggs werden so vor einen neutralen dunklen Hintergrund gesetzt, was neben ihrer Größe noch zusätzlich zu ihrer visuellen Voluminosität und dem realistischen Gesamteindruck beiträgt. Die von Biggs hervorgehobene Tatsache, dass der Betrachter in seinen Werken nicht mit (erkennbaren) Videosequenzen von dargestellten Menschen (im Sinne einer Navigation bzw. von „Zappen“ durch eine endliche Zahl von Programmen) interagiert, sondern mit ihren „atomisierten“ Verhaltensmustern, zeigt deshalb auf modellhafte Art und Weise die Möglichkeiten und Grenzen der Synthese von Repräsentation und Interaktion auf. Die daraus herzuleitenden Fragen weisen insbesondere auf die allgemeinen Probleme der strikten Trennung zwischen „Autor“ und „Rezipient“, wie sie Biggs auch in seinen theoretischen Abhandlungen aus der Sicht des Künstlers formuliert hat.

“Interactive immersive environments bring a number of primary components into play where the nature and identity of each is called into question. The viewer, the artist, the subject, the medium and the site are all actively engaged in an explicit interaction.” (Biggs 2001)

„On Sight“ (1991) ist die erste interaktive digitale Videoprojektion, die Simon Biggs realisierte. Ein ca. 10 x 6 m großes farbiges Bild, das sich je nach dem Verhalten der Besucher fortwährend veränderte, wurde in einem abgedunkelten Raum an eine Wand projiziert. Es zeigte am unteren Bildrand einen liegenden menschlichen Akt, der ständig zwischen männlicher und weiblicher Form wechselte. Oberhalb dieses Körpers, in der Bildmitte, erschienen zahlreiche verschiedene Bilder des menschlichen Körpers oder seiner Teile, mal in künstlerischer, mal in medizinisch-wissenschaftlicher Darstellung. Auf der 10 x 12 m großen Fläche vor der Projektion konnten sich die Besucher bewegen. Eine CC-Videokamera erfasste sie im Raum, woraus ein Computer die Zusammensetzung und Veränderung der Projektion errechnete.

„Solitary“ (1992) ist eine CC-Videoinstallation, die ursprünglich als Auftragsarbeit für eine Gefängniszelle aus dem 18. Jahrhundert in Sydney in Australien konzipiert worden war. Inspiriert wurde der Künstler durch den römischen Philosophen Boethius, der einen Großteil seines Lebens in einer Gefängniszelle verbrachte und dort auch seine Schriften niederschrieb. Sobald sich eine Person in dem 8 x 12 x 6 m großen Raum bewegte, begann eine vom Computer aus den Daten errechnete und durch die CC-Videokamera initiierte Videoprojektion, mit der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

die Besucher interagieren konnten. Große menschenähnliche Gestalten schienen den Besuchern zu folgen, die zunächst schattenhaft waren, sich aber bald in die Gesichter von kleinen Kindern verwandelten. Hörten die Besucher auf, sich zu bewegen, erstarb auch die Projektion, und sie blieben im dunklen Raum zurück, noch geblendet von den stroboskopartigen Bilderscheinungen.

In „Heaven“ (1992) wurde an der Decke der Dominikanerkirche in Osnabrück eine farbige Videoprojektion sichtbar, die sich somit 18 m über den Köpfen der Besucher befand. Die Besucher wurden, wenn sie die 12 x 12 m große Grundfläche unterhalb der Projektion betraten, durch ein visuelles Ortungssystem erfasst. Jedem Besucher wurde eine Art Alter Ego zugewiesen – je nach seiner Position ein Engel oder ein Dämon, der in der Projektion an der Decke der Position des ihm zugeordneten Besuchers folgte. Die Bewegungen der Besucher steuerten ferner eine große Anzahl von Bildern verschiedener bizarrer oder mythologischer Wesen, die sich im projizierten Bild bewegten.⁹⁷⁸

In Biggs' CC-Videoinstallation „Shadow“ (1993/94) erschienen überlebensgroße nackte weibliche und männliche Figuren, die auf die Bewegungen der Besucher reagierten, jedoch im Gegensatz zu „Solitary“ geprägt von einem „ängstlichen“ Verhalten: Ihre Reaktionen waren von zwei widersprüchlichen Faktoren bestimmt – zum einen von der Tendenz, möglichst lange an einem Ort zu bleiben, und zum anderen durch die Flucht vor sich nähernden Besuchern. Das Geschlecht und Erscheinungsbild der Figuren änderte sich fortlaufend und abhängig von der Interaktion und wies eine hohe Komplexität und Varianz auf.

„The Living Room“ (1994) benutzte als Interaktionsobjekte überdimensionale Repräsentationen von menschlichen Sinnesorganen, projiziert in vier separaten Räumen: Jeder von ihnen hatte je einen Teil des menschlichen Körpers zum Thema – Auge, Hände, Mund ... – dessen Abbild in der Projektion erschien, mal einzeln, mal mehrfach. Die projizierten Einzelobjekte konnten unabhängig voneinander mit dem Benutzer interagieren.⁹⁷⁹

In der zweiten Hälfte der neunziger Jahre realisierte Biggs eine weitere Anzahl öffentlicher und im Auftrag entstandener, auch ortsspezifischer CC-Videoinstallations-Großprojekte, die mit ihren unterschiedlichen Bezugsquellen (u. a. Kafka) sich auf die Interaktion mit virtuellen, realistischen Menschenbildern konzentrierten („The Castle“ (1995), „Document“ (1996), „As Falling Falls“ (1996), „Magnet“ (1997), „The Waiting Room“ (1998), „Babel“ (2001), vgl. die Beschreibungen im Materialteil/DVD).

Ihre kreative Antwort auf die Fragen, die sich durch die Einführung von Begriffen wie „Mixed Reality“ stellen, formulieren Michael Johansson und Marika Kajo (SE) in ihrer Untersuchung der Möglichkeiten des interaktiven Theaters und Dramas, die sich durch die Einbeziehung von neuen, vor allem digital kontrollierten Medien anbieten. Ihr gemeinsames Projekt mit dem Namen „Communicating Moods in Space“ sieht einen hybriden, realen und zugleich virtuellen Raum vor, in dem die Benutzer, erfasst durch die CC-Videokamera als visuelles Interface des Videotrackingssystems „Basker Vision“ (vgl. Johansson/Kajo URL) durch ihre Bewegungen miteinander interagieren können. Die „Launen“ (moods) sind computergrafisch in Form von Animationen dargestellt, auch durch Videocollagen, Sound und so fort. Den Autoren zufolge ist das Ziel des Projektes

“to look research in what way digital media may integrate as an active player in drama/theater training as well as social interactions. With focus on body, space and movement in collaborative storytelling by theater improvisation, the goal is to examine in what way new fiction layers and structures stimulates reflection and what new expressions will be created in a mixed reality scenario. Mixed reality is created by interweaving virtual character in processes and mood expressions for spatial and social relations of a physical group of actors, in context of the staged drama.” (ebd.)

Eine herausragende Aufgabe des Experiments ist die Herstellung einer sinnvollen Verbindung zwischen dem virtuellen und realen Raum, wo der Raum selbst zum „Akteur“ wird, mediatisiert durch die physische Aktion von Benutzern, deren Bewegungen und Bewegungsspuren sich auf das Gesamtsystem auswirken können.

„Communicating Moods in Space“ ist beschrieben als „narrativer Raum“, formaltechnisch definiert durch die wandgroßen Projektionsbildschirme, visuellen und anderen Interfaces und das dahinter stehende Computersteuerungssystem. Verschiedene Anwendungsmöglichkeiten, wie z. B. die Untersuchung der Gruppendynamik sowie der fiktionalen Ebenen im Aufbau des hybriden Dramas, werden von den Autoren besonders hervorgehoben.

„From here to Characters from nowhere (Feoron)“ ist der Arbeitstitel eines weiteren Projektes bzw. einer CC-Videoinstallation, in der die Besucher mit 16 virtuellen Charakteren einer imaginären Stadt in einem narrativen Szenario interagieren können (vgl. Materialteil/DVD und URL, ebd.). „PAT Performance Animation Toolbox“ ist eine CC-Videoinstallation und -plattform (vgl. Abb./DVD), die mit Hilfe der Realzeit-Animationstechnologie sowohl als Ausstellungsexponat als auch als Rahmen für Aufführungswerke wie Theaterstücke vorgesehen ist (vgl. ebd.).

„F.A.B.R.I.CATORS“ ist eine interdisziplinäre Gruppe aus Mailand, die sich mit der Herstellung von VR-Applikationen, Animationen, interaktiven Installationen und anderen multimedialen Produkten beschäftigt. Franz Fischnaller ist der Autor des ambitionierten Projektes mit dem Namen „The Multi Mega Book“ (MMB) (1995 ff.), das neben der virtuellen Applikation und Internetversion eine architektonische Multimedia-Installationsform vorsieht, welche auch visuelle Schnittstellen im Sinne von CC-Videokameras verwenden soll. MMB repräsentiert die bedeutendsten Ergebnisse in der Geschichte der Kunst, Wissenschaft, Literatur, Architektur, Mathematik und Sprache und bietet eine virtuelle Reise durch die entsprechenden Höhepunkte der zivilisatorischen und kulturellen Entwicklung seit prähistorischer Zeit. Die zirkuläre architektonische Struktur übernimmt die Form und Metapher eines „Buches“ (vgl. oben Boissier) mit beträchtlichen Maßen von 14 x 8 m, mit 360 „Seiten“. Der Autor des Projektes, Franz Fischnaller, fokussiert seine Aufmerksamkeit dabei vor allem auf eine starke Integration der genannten Wissensgebiete.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Piero Gilardi (geb. 1942, I) blickt inzwischen auf eine dreißigjährige, bewegte Karriere als Künstler zurück, nachdem er sich bereits in den sechziger Jahren auch weltweit als politischer Aktivist und Kulturanimator betätigte. Seine interaktiven Installationen der neunziger Jahre verwenden in der Regel Biofeedback-Interfaces wie Herzfrequenzsensoren im Kontext von VR-Environments. Gilardis Installation „Shared Emotion“ (2000) verwendet sowohl Biofeedback-Interface (Herzfrequenzsensoren) als auch eine willentlich steuerbare Schnittstelle in Form einer Konsole mit fingersensitivem Pad, das von zwei Personen gleichzeitig genutzt werden soll. Zusätzlich ist eine CC-Videokamera eingebaut, welche zu Anfang der Interaktionssequenz für eine kurze Zeit als Projektion erscheint. Zwei Personen sind auf zwei bequemen Liegestühlen platziert, die wie Konversationsstühle aufgestellt sind, und haben aus dieser Position die Möglichkeit, die Deckenprojektion zu verfolgen und gleichzeitig das Pad als Steuerungselement zu betätigen. Das Konzept von „Shared Emotion“ basiert auf der psychologischen Dimension des Schmerzes und auf der Wirkung der Schmerzerfahrung auf interpersonelle Relationen sowie auf die Realitätswahrnehmung der betreffenden Person. Die beiden interagierenden Menschen navigieren zusammen durch ein Labyrinth von schmerzhaften Erfahrungen des Künstlers. Einmal die „Tür des Schmerzes“ überschreitend, besteht für sie nur noch in einer gemeinsamen Anstrengung die Möglichkeit, aus dem depressiven Szenario wieder herauszufinden.

Der italienische Künstler Ennio Bertrand setzt sich mit brisanten und relevanten Zeitthemen auseinander, die in seinen interaktiven Installationen zur persönlichen, auch körperlichen Erfahrung des Einzelbesuchers umformuliert werden und somit eine erneute Reflexion beim Publikum hervorbringen.⁹⁸⁰ Die CC-Videoinstallation „La memoria della superficie“ (1992–95) erinnert an den Nuklearangriff auf Hiroshima und Nagasaki durch den amerikanischen B-29-Bomber „Enola Gay“ vom 06.08.1945, manifestiert in einem der vor Ort übrig gebliebenen Bilder von Menschen, von denen im Moment der Explosion nur eine in die Mauer eingeprägte Silhouette übrig blieb. Technisch setzt die Arbeit die Experimente einiger früherer Installationen des Künstlers mit lichtsensitiven Soundgeneratoren fort,⁹⁸¹ die durch die Besucherschatten aktiviert werden.

Aus einer kleinen Kammer wird der Ausstellungsraum gefilmt. Die LiveBilder werden digitalisiert und abgespeichert; rechnerisch werden auch der Ton, die Projektion und das Aufblitzen einer Halogenlampe kontrolliert. Zu hören sind dramatische Soundsequenzen mit den Geräuschen eines Flugzeuges, die die Explosion simulierend in einem starken Aufblitzen im abgedunkelten Raum kulminieren; währenddessen werden die Besucher aus dem Nebenraum gefilmt, digitalisiert und gleichzeitig auf einen Lichtbildschirm als Schattenbilder rückprojiziert. Sie sind im größtmöglichen Kontrast ohne Graustufen wiedergegeben. Nach wenigen Sekunden verblassen diese Bilder und tauchen in Form des Negativfilmes wieder auf. Danach verblassen auch diese Bilder, und der Ablauf beginnt wieder von vorne.

Die Installation „Pesci cantanti“ (1996)⁹⁸² verwendete die gleichen sensitiven Lautsprecher wie die frühere Arbeit von Bertrand „Lux Sonet in Tenebris“ (1992), diesmal sogar 144 an der Zahl, die an einer Wand in rechteckiger Anordnung angebracht waren. Mit Hilfe einer auf die Fische ausgerichteten Halogenlampe wurden deren Schatten auf die sensitiven Lautsprecher geworfen, die ihrerseits mit einem kristallinen Klang darauf reagierten.

„Broadway“ (2000) verwendet eine unter der Decke eines ca. 4 x 4 x 4 m großen Raumes postierte CC-Videokamera, die auf ähnliche Weise wie in „Born Blind“ (2000) mit Hilfe eines Computerprogrammes („Camera Player“) die Positionen des Besuchers registriert und in „Realzeit“ verfolgt. Auf einem Computermonitor sind zwei Arten von Ausgangssignalen zu verfolgen: einerseits zwei entsprechende Bildfenster mit der Videoaufsicht des Raumes (die Kameraperspektive) und andererseits die grafische Darstellung des Besuchers in Form eines Punktes, der sich in einer labyrinthartigen Zone befindetet, die aus vorher aufgenommenen Soundmodulen besteht. Überquert die Person die „aktive“ Zone, erklingt die entsprechende Sequenz, z. B. ein Fernsehausschnitt, Klänge aus dem Radio, aus dem Internet etc. in Dolby-Surround-Technik. Die Interdependenz des Erinnerungsvermögens – dem des Menschen und dem des Computers, in dem die assoziativen akustischen Bruchstücke abgelagert sind – zielt auf einen „Mechanismus der inneren Vision“ (Bertrand) ab, der trotz oder gerade aufgrund des weitgehend „mimetischen“ Charakters der Klangausschnitte immer neue, subjektive Assoziationen hervorruft.

„Under Attack“ (2001) ist eine CC-Videoinstallation, die mit Hilfe eines von Bertrand konstruierten interaktiven Videosystems mit dem Namen „Remote Stills“ realisiert wurde. Das System (vgl. die Abb. der an der Wand angebrachten Lichtboxen) ist in der Lage, mit Hilfe eines eingebauten Monitors und Computers die Position bzw. die Entfernung der davor stehenden Person abzumessen und dementsprechend die dazugehörige Videosequenz im Speicher des Rechners abzurufen. Die Installation „Under Attack“ verwendet neun Videoausschnitte, die sich mit dem Angriff auf und die Zerstörung des WTC in New York beschäftigen. Nähert sich der Besucher dem Monitor, stürzt das United Airlines Flugzeug/Flight 175 in das Gebäude; zieht er sich aber rechtzeitig zurück, wird die Sequenz des Zusammenpralls angehalten. Aufgrund von Zensur musste die Präsentation vorzeitig abgebrochen werden.⁹⁸³

Systemmodelle und Verhaltensmuster

Haagsma (II), Torpus/Durieux, Elsenaar, Borland, Robertshaw, Blast Theory, Bigge, Kirkup, Kacunko, Gabriel, Sommerer/Mignonneau, Annunziato

Nicht wenige der oben angesprochenen CC-Videoinstallationen lassen sich aufgrund ihrer hybriden und komplexen Charaktere nur schwer formaltechnisch und zugleich auch noch inhaltlich klassifizieren. Dies gilt insbesondere für die so genannten „Mixed Reality“-Arbeiten, die angesichts ihrer Zahl und diverser Konnotationen, Aufgabenstellungen und Einsatzmöglichkeiten auch von ihren Autoren relativ allgemein gefasst erscheinen und eine Kombination von erprobten und neuen kunsthistorischen und medientheoretischen Betrachtungsweisen erfordern. Bereits in den untersuchten CC-Videoinstallationen kamen immer wieder Ansätze der System- und Verhaltensforschung in der Medienkunst zum Vorschein, die sich im Interesse der Künstler und Entwickler an Systemmodellen und Verhaltensmustern äußerten. Einige Beispiele aus dem Bereich der Biofeedback-Untersuchungen sind dafür repräsentativ. Kommunikationssysteme, biologische Systeme/Kreisläufe und artifizielle Intelligenz/Roboter gehören ebenfalls zu den Einsatzfeldern, die in diesem Abschnitt angesprochen werden sollen.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Der holländische Künstler Harco Haagsma wurde im ersten Abschnitt dieses Kapitels im Hinblick auf seine frühen „Überwachungsinstallationen“, „Suggestional designs“ bzw. „Imaginären Systeme“ angesprochen. „Searching for new object of interest“ ist der Titel seiner ersten CC-Videoinstallation (1994), die erstmals eine Überwachungssituation, ergänzt durch verbalsemantische Elemente, auch technisch umsetzte: Ein von der Decke bis zur Augenhöhe herabgelassener, sich drehender Monitor zeigte das LiveBild der an ihm festgemachten CC-Videokamera. Zu sehen war immer der Raumausschnitt, der durch den Monitor verdeckt war. In gleichmäßigen Zeitabständen war auf dem Bildschirm der Text „Searching for new object of interest“ sichtbar.

Die bewegten Monitore und auch die kinetische Erfassung der Installation setzte Haagsma in „Hoe het systeem werkt: 3“ (1995) ein: In einem vollkommen abgedunkelten Ausstellungsraum waren drei bewegliche Monitore aufgestellt, und ihre Bilder dienten scheinbar als Orientierungshilfe für die Besucher, die jedoch letztendlich zur Desorientierung gebracht wurden: Verfolgte der Besucher den eingeschalteten Monitor als die einzige Lichtquelle im Raum, wurde er nach 15 m und der Ausschaltung dieses Monitors durch den zweiten, jetzt eingeschalteten Monitor weiter in eine andere Richtung geführt, bevor sich der dritte Monitor einschaltete und begann, sich im Kreis zu drehen. Nur wenn der Betrachter sich von diesem letzten Monitor fortzubewegen begann, bekam er Hilfe von zwei übrigen Monitoren, die ihn durch ihre Lichtausstrahlung und Bewegungsrichtung zurück zum Ausgang aus dem ansonsten vollkommen dunklen Raum „führten“.

Die CC-Videoinstallation „Biological Systems: Vilno“ (1997) ist die erste in einer Serie von Arbeiten, in denen Haagsma eine Roboterstruktur verwendete. Am Ende eines 250 cm langen, an der Decke befestigten Tentakels aus Kunststoff war eine kleine CC-Videokamera angebracht; diese Struktur bewegte sich einem vorprogrammierten Entscheidungssystem entsprechend, indem sie auf die anwesenden Besucher „(des-)interessiert“ reagierte. In vier Raumecken waren in Augenhöhe Monitore angebracht, welche die LiveBilder aus der Kameraperspektive wiedergaben.

In den darauf folgenden Arbeiten erfolgen nicht zuletzt aus der Prüfung der Publikumsinteraktionen drei Variationen von „biologischen Systemen“. In seiner Dokumentationsanalyse der Zuschauerreaktionen auf „Vilno“ stellte Haagsma fest, dass die meisten Besucher darauf spontan wie auf eine lebendige, individuelle „Kreatur“ reagierten, was den Künstler dazu veranlasste, ihnen auch Personennamen zu geben: „Biological Systems: 'Jack'“ (1997) beinhaltete ein anderes, „hektisches“ Verhaltensmuster: Oben auf einem sich drehenden Kasten befand sich ein kleiner LCD-Bildschirm mit einer CC-Videokamera. Näherte sich der Besucher, drehte sich der Kasten mit einer Seite zu ihm und der Betrachter sah sein LiveAbbild auf dem Bildschirm wie im Spiegel, bevor der Bildschirm plötzlich aus der Box auf sein Gesicht zu sprang und sich dann genauso schnell in den Kasten zurückzog. Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Biological Systems: ‚Bunny‘“ (1997) bestand aus einem frei beweglichen Karren, der mit Hilfe einer kleinen CC-Videokamera die Besucher registrierte und ihnen „auf Schritt und Tritt“ folgte. Näherte sich jedoch ein Besucher dem Fuhrwerk zu sehr, zog sich dieser schnell, wie erschrocken, zurück. Die Perspektive des kleinen Roboters war auf einem Monitor zu sehen.

Die Arbeit mit dem Namen „Biological Systems: ‚Wodan‘“ (1998) schließlich ist die vierte in der Reihe von Haagsmas selbstständigen Robotern, die nach ähnlichem Prinzip wie „Bunny“

funktionierte. Ausgestattet war sie jedoch mit zusätzlichen Sensoren (Radarsensoren), welche auf Straßenpassanten reagierten (der Eintritt in den Ausstellungsraum mit dem Roboter war nicht möglich): Nur visuell konnten die Passanten die Reaktionen des an einen „Wachhund“ erinnernden Roboters erkunden, einschließlich seiner Perspektive, die auf einem LiveMonitor zu betrachten war.

Die Besucherreaktionen in allen diesen Arbeiten wurden von Harco Haagsma meistens auf Videobändern dokumentiert und gelegentlich in der lokalen Amsterdamer Fernsehstation PARK-4DTV ausgestrahlt. Das Gleiche geschah mit einem 60-minütigen Videoband, das der Künstler in der eigenen Wohnung aufnahm und das den Titel „Automatische Muis-camera“ (1997) erhielt: Es handelte sich dabei um eine „Heiminstallation“, die mit Hilfe einer CC-Videokamera, von Sensoren, Infrarotlicht und eines Kontrollers einen bestimmten Raumbereich überwachte und nur dann die Umgebung aufnahm, wenn sich eine Maus vor die Kamera begab. Auf diese Weise wurde die nächtliche Aktivität einer vom Künstler zufällig auf dem eigenen Balkon registrierten Hausmaus aus nächster Nähe registriert.

Die 1999 realisierte CC-Videoinstallation „Camera System Nr. 1“ bestand aus sieben von der Decke herabgelassenen CC-Kameramodulen, die auf die darunter befindlichen Besucher durch ihr Heruntersetzen bzw. Hochziehen reagierten – ähnlich wie z. B. „Biological Systems: ‘Jack‘“ (1997). Sie waren an sieben Monitore angeschlossen, welche die jeweilige Kameraperspektive wiedergaben.⁹⁸⁴

Jan Torpus (NL) und Michel Durieux (CH) setzten in ihrer CC-Videoinstallation „Affective cinema“ (2001, vgl. Materialteil/URL) das Bio-Feedback – eine direkt von physischen Zuständen bzw. ihren rechnerinterpretierten Repräsentationen abhängige Reaktionssteuerung – ein, um die „affektive“ Reaktion von Menschen auf die Gegenüberstellung mit einer virtuellen Person zu visualisieren. Die Letztere „kommunizierte“ dabei durch Mimik und Laute, beeinflusst von der sie beobachtenden realen Person,⁹⁸⁵ so dass die gemessenen und vom Computersystem interpretierten Emotionszustände die Abfolge der Videostücke und den Einsatz von Ton- und Bildeffekten bestimmten. Das System der „emotionalen Navigation“ war so adjustiert, dass sich mit dem Entspannungsgrad der realen Person das „aggressive Agieren“ der virtuellen Person erhöhte. Torpus und Durieux beziehen sich in ihrer Projektbeschreibung ausdrücklich auf McLuhans Interpretation von Medienformen als Sinneserweiterungen und des globalen Kommunikationsnetzwerks als Erweiterung des Nervensystems des Menschen und beschreiben ihre Intention damit,

“to make the first little Steps towards the emotional protease that could allow us to influence on our surroundings by means of affective input – a new way of non-reflected and unconscious decision making.” (Torpus/Durieux URLa)

Die mechanischen Aspekte des menschlichen Verhaltens sind ein wichtiges Interessengebiet des niederländischen Künstlers Arthur Elsenaar, dessen Experimente mit dem Mechanismus des

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Gesichtsausdrucks und den entsprechenden Muskelfunktionen als Vergleichsbeispiel genannt werden können. Elsenaar sieht das menschliche Gesicht als eine äußerst subtile und kraftvolle Schnittstelle für die dahinter stattfindenden Prozesse an und schlägt deshalb dieses als die nächste Generation von ComputerInterfaces vor („human interface hardware“).

Christine Borland (geb. 1965, GB) verwendet in ihrer künstlerischen Arbeit die Methoden und Erkenntnisse der Medizin und anderer naturwissenschaftlicher Gebiete, der Kriminalistik und auch der Wissenschaftsgeschichte und zeigt ein besonderes Interesse an anatomischen Präparaten und anderem anthropologischen Material (Schädelpräparate, Skelette), mit dessen Hilfe die Künstlerin die „archäologischen“ Rekonstruktionen der betreffenden Objekte vornimmt und präsentiert. Ihre „nüchterne“ Vorgehensweise begründet Borland wie folgt:

“The heart of what I am trying to discuss is very dark, very strong and passionate, and if you can reach that through quite a rational process I think it becomes more powerful and, importantly, more personal to the viewer.” (Christine Borland in Tate Gallery, The Turner Prize, 1997)

Während der Zeit der eigenen Schwangerschaft wurde die Künstlerin in die praktischen Implikationen des Human Genome Project eingeführt, indem sie in verschiedenen Institutionen⁹⁸⁶ die Wahrscheinlichkeit der „genetischen Abnormalität“ des Fötus im Rahmen von Residenzprogrammen untersuchen ließ. Aus diesem Prozess und als Kommentar zu dem entsprechenden Eingriff in den biologischen Kreislauf entstand auch die formal schlichte, aber inhaltsträchtige CC-Videoinstallation „Hela“ (2000). Sie besteht aus einem CC-Videomikroskop, das mit einem Monitor verbunden ist und auf dem LiveBilder von Krebszellen gezeigt werden (vgl. ausführlich auch in Borland URL).

Simon Robertshaw (GB, vgl. URL) verbindet seine künstlerische Arbeit mit profunden Erkenntnissen aus extensiven Recherchen zur Medizingeschichte, Psychiatrie und Genetik und baut in seine Installationen diesbezügliche historische Aufnahmen und Gegenstände ein, in die der Betrachter vor Ort u. a. mittels CC-Videokameras auch physisch einbezogen wird. Bereits mit seiner frühen Videoinstallation (keine CC-Videoinstallation) „From Generation to Generation“ (1989, EMAF, Osnabrück) demonstrierte Robertshaw seine intensive und kritische Beschäftigung mit einem seiner häufig wiederkehrenden Themen, der Eugenik (Lehre der Erbgesundheit⁹⁸⁷). Die darin enthaltenen Postulate über die mentale Gesundheit und „Hygiene“ und andere Inhalte, die sich indirekt aus der darwinschen Selektionstheorie ableiten lassen, sind mit brisanten Implikationen aufgeladen, die sich in den historischen und heutigen Rassentheorien und den daraus begründbaren Lehren und individuellen sowie kollektiven Verhaltensweisen – nicht zuletzt der offiziellen Politik – wiederfinden lassen. Sir Francis Galton, ein Cousin von Charles Darwin, der den Begriff „Eugenik“ im Jahre 1883 prägte, gilt als Wegbereiter der mathematischen Behandlung der Erblichkeit, was letztendlich auch als

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

„Metabasis“ für das zentrale Dogma der DNA angesehen werden kann (vgl. oben die CC-Videoinstallation von R. Dannenberg (USA). Robertshaw lässt bewusst die Analogien zwischen dem Werk von Sir Galton und gewissen Lehren der Soziobiologie sowie einigen Vorschlägen zur humangenetischen Technik wirken, wie z. B. zum Kanadier Phillippe Rushton und seinen Buchveröffentlichungen wie z. B. „Race, Evolution and Behavior“ (1994).

„The Order of Things“ (1996) thematisiert ebenfalls die historische Entwicklung von wissenschaftlichen Paradigmen, welche im Laufe der viktorianischen Zeit im Zeichen des biologischen Determinismus formiert wurden und auf allen Ebenen auch in der heutigen Zeit fort dauern. Die Transformation des Körpers in „diskrete“, von Computerprogrammen interpretierbare Elemente und manipulierbare Datenbanken wird von Robertshaw als ein Prozess der um sich greifenden „Anthropometrie“ angesehen, durch welchen letztendlich die Perzeption von Menschen und die daraus resultierenden sozialen Interaktionen determiniert werden. Der Installationsbesucher ist mit einer Spiegel- und einer CC-Videokamera-Abbildung eines Tisches konfrontiert: Versucht er über den Tisch hinüberzugreifen oder zu blicken, ändert sich das Videobild in die Archivaufnahme der Durchführung einer Elektroschocktherapie.

Die Erforschung von Systemmodellen und Verhaltensmustern ist oft ein Bestandteil von Konzepten der britischen Gruppe „Blast Theory“, jedoch nicht in Bezug auf die Mikroebene, sondern auf die Konditionierung des Betrachters in ihren (CC-Video-)Performances, Installationen und anderen Events (vgl. Materialteil/DVD).

Eine intensive künstlerische Beschäftigung mit dem artifiziellen Leben durch die Schöpfung von „lebendigen“ bzw. „intelligenten“ Werken bzw. Kreaturen charakterisiert die Arbeit von Bill Bigge (GB). Seine Repräsentationen von AI haben meistens die Form von kleinen, insektenähnlichen interaktiven Skulpturen, welche der Künstler gern und oft an öffentlichen Plätzen hinterlässt, um so die spontane Reaktion des unvorbereiteten Publikums zu erzielen und zu erforschen. Bigge konstruierte z. B. einen Roboterkopf, der mit einer CC-Videokamera in Form des Auges ausgestattet ist. Der Kopf lässt sich horizontal und vertikal bewegen und auch kippen. Ausgestellt wurde der Roboterkopf in seiner ersten öffentlichen Präsentation im Schaufenster einer Galerie; die Besucher konnten darüber hinaus von einem Kontrollpunkt auf der oberen Etage die Kamera manipulieren und sich auf dem Kontrollmonitor auch die Perspektive des Roboterkopfes anschauen. Eine Serie von Projektvorschlägen unter dem Namen „Look“ sah vergleichbare, mit CC-Videokameras ausgestattete Roboterköpfe vor, die in der Lage sein sollten, mit Hilfe von Rechnern bestimmte Muster in der Umgebung bzw. „Typen“ von Menschen zu erkennen, diese aus der Menge „herauszufiltern“ und als LiveBild wiederzugeben.⁹⁸⁸

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Wendy Kirkup (DK) benutzte die Ultraschalltechnik⁹⁸⁹ für ihre Installation „Echo“ (2000), die zugleich auch als Telekommunikationsarbeit funktionierte.

Das „vorwissenschaftlich“-Bizarre, das sich seit den frühen neunziger Jahren wie ein roter Faden durch die fotografierende „Sammeltätigkeit“ von Sabine Kacunko hindurchzieht, enthielt wichtige Übereinstimmungen mit den in ihrer Bedeutung oft vernachlässigten ästhetischen und erkenntnistheoretischen Potenzialen der „Kunst- und Wunderkammern“ des 16. bis 18. Jahrhunderts (vgl. Bredekamp 1993): Die dort repräsentierten „drei Reiche“ der Natur – Reich des Vegetabilen, Animalischen und Mineralogischen – fanden sich in den Installationen der Künstlerin wieder, entsprechend vertreten und frei umgesetzt u. a. in Motiven der Lilie und Feder, des Fisches oder des Sternenhimmels. Der Mensch als „Krone“ des Naturreiches blieb im rezenten Motivrepertoire der Künstlerin dagegen unsichtbar; umso spürbarer wird in ihren oft verblüffenden Fotografien und Videobildern seine Allgegenwärtigkeit, die sich zwischen dem „Morbiden“ und „Blühenden“ ihrer Motive, oft „individualisierten“ und aus den bekannten Zusammenhängen entbundenen Detaillaufnahmen verkündet.

Die CC-Videoinstallation „Leben“ (2003) zeigt vordergründig Bilder eines Zerfallsprozesses, der zugleich ein neues Leben erzeugt: Das durch die Bakterien zerfressene Negativ eines Tiereschädels (ein wiederkehrendes Fotomotiv im Œuvre der Künstlerin; in diesem Fall von einem Wildschwein) wird von einer digitalen Netzkamera aufgenommen und mit Hilfe eines angeschlossenen CC-Datenprojektors auf den „Apsisbereich“ des Ausstellungshauses projiziert. Das Vordergründige als „Motiv“ widerfährt verschiedene mediale Transformationsebenen und formalästhetische Abstraktionsstufen, bevor es dem technologischen (elektronischen) „geschlossenen Kreis“ überführt und damit auch dem faktischen wie symbolträchtigen „offenen System“ des Kreislaufs vom Leben und Tod gleichgestellt wird. Das Hintergründige als „Gedanke“ über oder „Rückblick“ auf das eigene Leben und den Werdegang der Künstlerin leuchtet nur als ein dezenter autobiographischer Hinweis im abgedunkelten Ausstellungsraum durch, bevor es seinen Weg zurück zum Archetypischen, dem Leben zurückfindet. Die Konstitution des Gesamtwerkes von Sabine Kacunko verlangt nach einer Bedeutungsanalyse, die sich in diesem Fall vor allem auch aus dem offen gelegten Entstehungsprozess ihrer „Bakterienbilder“ erschließt. Die mimetisch-erkennenden, mythologisch-religiösen und historisch-ethnologischen Erfassungsweisen wirken im Prozess der Bedeutungskonstitution zusammen und bieten ein spannendes Zusammenspiel des sinnlich wahrnehmbaren Ausdrucks und den diesem zugeordneten kognitiven Vorstellungen. Die CC-Videoinstallation „Leben“ kann insofern als eine konsequente Fortsetzung der foto- und videografischen *natura morta e viva* der Künstlerin erfasst werden, welche durch Entbindung aus den „bekannten“ Zusammenhängen eine spannende, sinn- und bedeutungsgebende – und permanente – Umwandlung erkennen lässt. Das „Künstliche“ tritt somit in den Dialog mit dem „Natürlichen“, wobei sich das Inhaltliche und Sinngiebende, das „Lebendige“ der Kunst dem formal anscheinend „toten“ Motiv aus der Natur entgegengesetzt und zugleich in ihm sein Fortleben erfährt.

Natur und Kultur werden im so gesetzten offenen System nicht gegeneinander ausgespielt, im Gegenteil: Die „Historisierung“ der Natur und „Naturalisierung“ der Kultur kehrt in der geplanten CC-Videoinstallation „Transformation of Light“ für die olympischen Spiele in Athen

2004 – auf dem ersten Blick überraschend – als Politikum zurück. Vor dem dunklen Hintergrund der Nacht sollten zwei starke, zusammengeschaltete Videoprojektoren eine CC-Videoaufnahme eines Stückchens Patina des Parlamentgebäudes auf seine Gesamtfassade projizieren. Das Symbol der „ersten Demokratie“, der (abendländischen) Kultur, „ergriffen“ von der Natur, die wiederum auf den prozessualen, sich stets erneuernden Charakter von Kulturen und Systemen hin zeigt und das ihnen zugrunde liegende Menschenbild in seiner Gleichheit und Wandelbarkeit hervorhebt (vgl. Abb./DVD).

Ulrike Gabriel (geb. 1964, D) soll an dieser Stelle als ein prominentes Beispiel der künstlerischen Arbeit mit computergesteuerten, sensiblen Systemen erwähnt werden, auch wenn es sich bei ihren bekanntesten Installationen „Terrain“ (1993, erstmals gezeigt in Osnabrück) und „Perceptual Arena“ (1993, vgl. Gabriel URL) nicht um CC-Videoinstallationen handelt. Durch die Steuerung von kleinen, mit Solarzellen betriebenen käferähnlichen Objekten durch die Hirnströme des/der Betrachter(s) verbindet die Künstlerin den (oben bei Horst Prehn besonders hervorgehobenen) Biofeedback-Ansatz mit Artificial Intelligence/Artificial Life und schafft dadurch nicht nur eine Metapher für den fließenden Übergang zwischen der cartesianischen *rex cogitans* und *rex extensa*, sondern auch ein effektives Zusammenspiel zwischen der „top-down“-Beobachtung und dem „bottom-up“-Design. Diese „paradoxe“ Situation, in welcher die Beobachtung als faktische Aktivität (und umgekehrt) jenseits des dualistischen Paradigmas demonstriert wird, entsteht durch das Rückkopplungsverhältnis zwischen den eingesetzten, auf die gleiche Computerplattform gestellten Input- und Output-Mechanismen. Ob diese beiden – biologischen und artifiziellen – Systemmodelle und Verhaltensmuster restlos aufeinander zurückzuführen sind, dies bleibt letztendlich eine Frage der perspektivischen Feineinstellung.

Christa Sommerer (geb. 1964, A) und Laurent Mignonneau (geb. 1967, F) nehmen eine herausragende Stellung im Bereich der Entwicklung von Systemmodellen des Künstlichen Lebens mit nichttrivialen Wachstums- und Verhaltensmustern ein. Ihre computerkontrollierten Installationen zeichnen sich insbesondere durch ihre „natürlichen Interfaces“, also die Absenz von HMDs, DGs und anderen tragbaren VR-„Prothesen“ aus, was nicht zuletzt durch die Verwendung von visuellen Interfaces in Form von CC-Videokameras ermöglicht wird. Der „Naturalismus“ (C. Goodman 1998, S. 162) in der Arbeit von Sommerer und Mignonneau hat seine Wurzeln im Studium der Botanik und Biologie (Sommerer) bzw. in der Beschäftigung mit Naturphänomenen (Mignonneau), noch bevor sie sich 1992 am Institut für Neue Medien der Städelschule in Frankfurt kennen lernten und die gemeinsamen Interessen erkannten. Ihr erstes Projekt mit dem Namen „Interactive Plant Growing“ (1992) wurde am gleichen Institut entwickelt und vorgestellt. Bereits der Titel der Arbeit zeigt die Richtung an, welche die darauf folgenden Arbeiten anschlagen werden: Durch die Einwirkung des Betrachters werden die virtuellen Wachstumsmuster in Realzeit ausgelöst, in einem Ambiente, das durch eine „elegante Schlichtheit“ (C. Goodman, S. 164) gekennzeichnet ist, die nicht zuletzt auf die sorgfältige Kaschierung der Hardware und Interfaces zurückzuführen ist.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Die CC-Videoinstallation „A-Volve“ (1994) markiert eine weitere Entwicklungsphase der wachstumsfähigen rechnergenerierten Darstellungsformen in der Arbeit von Sommerer und Mignonneau. Die Komplexität und gleichzeitig intuitive Handhabung werden durch die Kombination der visuellen (verborgene CC-Videokamera) und taktilen (Touchscreen) Interfaces zum Computersystem erreicht, was als funktionale Synthese eingesetzt und in der Interaktion auch als solche empfunden wird. In der Mitte des abgedunkelten Raumes steht ein großer Kubus, in dessen oberen Abschnitt ein mit Wasser gefülltes Becken eingelassen ist. Die Besucher können an den dort befindlichen Touch-Screen herantreten und diesen berühren. Die so vom Besucher erzeugten Kreaturen bewohnen das Becken und können verschiedene Verhaltensmuster zeigen, die durch eine bedingte Evolution dieser künstlichen Wesen vorprogrammiert sind (vgl. noch Materialteil/DVD). Die Besucher können diese vom Beckenrand aus verfolgen und mit ihren Händen sogar bestimmte Entwicklungen beeinflussen. Hält ein Betrachter beispielsweise seine Hand etwas länger über eine bestimmte Kreatur, begünstigt er deren Wachstum und ihren Verbleib im Becken. Größere Gebilde können kleinere gleichsam verschlingen und werden dadurch noch größer. Da der Betrachter mit seiner Hand auch die Möglichkeit hat, die Bewegungsrichtung des Gebildes unter ihm zu verändern, indem er seinen Arm langsam über das Becken bewegt, kann er gezielt eingreifen. Im Pool, der so ein darwinistisches Evolutionsmodell an seinen künstlichen Bewohnern illustriert, herrscht das Gesetz einer relativen Fitness, in Abhängigkeit zum Wohlgefallen des aktiven Betrachters. Größere und gefräßigere Exemplare zeigen sich situationsbezogen angepasster und haben eine bessere Chance, im Pool zu bleiben. Tatsächlich ist es ihnen sogar möglich, einen Nachkommen abzuspalten, wenn sie aufeinander treffen, und die Regeln des Pools so gleichsam an die nächste Generation zu vererben.

Die oben in Bezug auf R. Dannenberg und S. Robertshaw⁹⁹⁰ erwähnten Arbeiten zum Thema „Evolution“ und ihre z. T. kritischen Ansichten zu den Implikationen des „genetischen Codes“⁹⁹¹, welche das „Leben“ letztendlich als Information interpretieren – werden in der Installation „A-Volve“ in eine beeindruckende – und aus den Prämissen des Zentralen Dogmas der DNA einzige folgerichtige – Kongruenz mit dem digitalen Computer umformuliert. Nicht nur die „Nachahmung und Veranschaulichung einfacher Evolutionsprozesse“ (Felstau 1998, S. 161) sind hier am Werk, sondern es wird praktisch ein kantianischer „ontologischer“ Beweis für die Existenz des „transzendentalen“ Lebens geliefert!

„Die Möglichkeit, Leben zu schaffen – selbst wenn es sich nur um virtuelles Leben handelt –, ist in hohem Maße verantwortlich für die unwiderstehliche Anziehungskraft von Sommerers und Mignonneaus virtuellem Kunstuniversum, das von computergenerierten Kreaturen bevölkert wird, die in Echtzeit agieren und jedes für sich einen einzigartigen genetischen Code aufweist.“ (Goodman 1998, S. 168)

Die CC-Videoinstallation „Trans Plant“ (1995) bedeutet einen weiteren wichtigen Schritt in der Arbeit von Sommerer und Mignonneau. In dieser Arbeit benutzten die beiden Künstler zum ersten Mal die CC-Videokamera für die Integrierung des realistischen LiveBildes von Besuchern in die VR-Welt: Die Leistungsbeschränkungen von digitalen Computern waren ein wichtiger Grund für Myron Krueger in den siebziger Jahren, seine realzeitlichen Repräsentationen von Besuchern auf zweidimensionale Silhouetten zu reduzieren; Sommerer und Mignonneau haben

es dank der Weiterentwicklung in diesem Bereich und vor allem auch aufgrund des von Mignonneau entwickelten und hier erstmalig eingesetzten „3-D-Keys“ erreicht, das realistische CC-Videokamerabild in Realzeit in seiner digitalen Repräsentation ohne Qualitätsverluste in die virtuelle Welt zu transportieren.⁹⁹² Die Installation besteht aus einem halbrunden Raum mit der Videoprojektion eines virtuellen dschungelartigen Biotops, das durch die Bewegungen von Besuchern entsteht und das abhängig von der Größe der einzelnen Person seine eigene Größe, Form und Farbe erhält.

„IntroAct“ (1995) folgte den aus „Trans Plant“ bekannten technischen Lösungen (3-D-Key), wobei das Wachstum und die Destruktion von abstrakten „organischen“ Formen durch die Besucher den realzeitlichen Interaktionseffekt darstellte. Mit der CC-Videoinstallation „MIC Exploration Space“ erweiterten Sommerer und Mignonneau das aus „Trans Plant“ bekannte Interaktionsmuster auf zwei parallel aufgebaute Räume, die es den räumlich voneinander getrennten Besuchern zusätzlich ermöglichten, miteinander in einem geteilten virtuellen Raum zu agieren, womit die Installation also praktisch eine Telekommunikationsarbeit mit Mensch-zu-Mensch-Interaktion darstellte.

In der ortsspezifisch konzipierten CC-Videoinstallation „Industrial Evolution“ (2000) wurden auf eine große Leinwand historische Bilder aus der Zeche Zollern in Dortmund und anderen Fabriken aus aller Welt projiziert. Ein 1999 für das Projekt „Time Lapse“ entwickeltes Kameratrackingssystem ermöglichte es, dass sich der aufgenommene Besucher zwischen einzelnen Maschinen scheinbar hin- und herbewegen konnte, denn er wurde durch Maschinenteile und Konstruktionen auf dem projizierten Foto perspektivisch verdeckt. Ebenfalls war es dem Besucher möglich, an bestimmten Stellen durch Armbewegungen die Bildabfolge vorwärts oder rückwärts zu steuern, oder von einem anderen Punkt aus ein Foto der aktuellen, ihn selbst beinhaltenden Projektion zu veranlassen, welches er später für sich ausdrucken durfte.

Das gut abgestimmte Zusammenspiel von Inhalt und Form ist der Schlüssel der Qualität und des Erfolges der Installationen von Sommerer und Mignonneau. Die Ausnutzung der Vorteile ihrer computerbasierten VR-Systeme durch die Einbeziehung von realistischen LiveBildern in die virtuelle Umgebung ging Hand in Hand mit einem fein abgestimmten Design, in dem von Anfang an kein Platz für die ansonsten als störend empfundene technische Apparatur war, und vor allem auch mit algorithmisch wachsenden computergrafischen Formen, die sich in der Regel auf die Darstellung von Pflanzen beschränkten und so nicht Gefahr liefen, einem kritischeren Blick unterworfen zu werden, wie es im Fall einer menschlichen Gestalt hätte passieren müssen. In dieser Hinsicht stellt die diese Grenze überschreitende Arbeit „Industrial Evolution“ eine Herausforderung für die kommende Entwicklung dar.

Im Artificial-Life-Kontext kann an dieser Stelle noch der Ansatz des italienischen Künstlers Mauro Annunziato erwähnt werden (vgl. Plancton URL).

Telekommunikation

Benayoun, Forest, Foresta, Barron, Sermon, Keane, Aitiani, „Arslab“ (Vaccarino/ Prosdocimo/Punzo, Tozzi)

Die audiovisuellen Telekommunikationsprojekte können als logische und „natürliche“ Erweiterung von CC-Videoinstallationen angesehen werden: Bei den VR-basierten Installationen ist es in dieser Hinsicht ausreichend, zwei VR-Plattformen nebeneinander aufzustellen und

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

miteinander zu vernetzen, wie es oben bei „MIC Exploration Space“ von Sommerer und Mignonneau (A/F) der Fall war. Ein weiteres Beispiel sind die CC-vernetzten VR-Plattformen in den oben beschriebenen Installationen von Maurice Benayoun (F) wie z. B. „Le tunnel sous l’Atlantique“ von 1995. Der bereits ausführlich vorgestellte Fred Forest entwickelte in Frankreich in einer logischen Folge seiner telekommunikativen Pionierarbeiten auch Webprojekte (vgl. Materialteil/DVD, auch Forest URL).

Das vielseitige kulturelle (künstlerische, organisatorische, diplomatische etc.) Engagement von Don Foresta (geb. 1943, USA/F) für eine stärkere und verbindlichere Implementierung der Medienkunst in die Gesellschaft zeichnet sich insbesondere durch Initiativen für die Erschaffung neuer Betätigungs- und Distributionsfelder für die Künstler, Wissenschaftler, Technologie-Entwickler und Institutionen aus. Zusammen mit Netzwerkpionieren wie Roy Ascott, Robert Adrian und Ray Gallon nahm Foresta z. B. 1988 die Einladung der Biennale von Venedig an, ein telefonbasiertes Netzwerkkunstereignis zu organisieren, dem der „Casino Container“ von 1992/93 folgte, der 1993 als Beitrag zur Ausstellung „I Puntì Cardinale dell’ Arte“ auf der Riva dei Sette Martiri in Venedig aufgestellt wurde.⁹⁹³

Stéphan Barron (F) entwickelte im Rahmen seines „Technoromantisme“-Konzeptes (1991–96, vgl. Barron URL) eine künstlerische Basis für die Auseinandersetzung mit den Erwartungen und Folgen der rasanten technologischen Entwicklung. In diesem Konzept unterscheidet Barron den technologischen vom humanen Fortschritt und entwirft eine ökologisch inspirierte Theorie, die sich als Teil eines längeren historischen Prozesses sieht⁹⁹⁴ und sich zugleich auch den neuen technologischen Errungenschaften stellen will. Der französische Künstler sieht seine Position im Umfeld der Theorie der „sublimen Technologie“ eines Mario Costa, von Roy Ascotts Aufruf „return to nature II“ und den Ideen über die Natur, so wie sie sich in der technologischen Kunst entwickeln. Ein charakteristisches prototechnoromantisches Werk stellte bereits die Installation „Thaon/New York“ (Juni 1987) dar, eine satellitenunterstützte SSTV- und Audiotransmission zwischen der mittelalterlichen Kirche von Thaon in der Normandie und einem Kloster in New York. Die visuelle Konfrontation bestand aus der Videoübertragung des Bildes einer Skulptur aus der Kirche von Thaon, während das Ziel des Projektes in der Übertragung des „spirituellen Inputs“ bestand (vgl. die weiteren Projekte wie z. B. „Le Bleu du Ciel“ (1994), auch ebd.).

Paul Sermon (geb. 1966, GB) wurde durch seine „telematischen“ Installationen der neunziger Jahre weltweit bekannt, nicht zuletzt durch eine überaus positive Resonanz und häufiges Zitieren in Kritikerkreisen, bei Medientheoretikern, Kuratoren und sogar Kunsthistorikern. Sermons Interesse an den Möglichkeiten der „Telematik“ und „Teleportation“ wurde in der

zweiten Hälfte der achtziger Jahre geweckt, im Laufe seines Kunststudiums an der University of Wales unter Roy Ascott. Die wesentliche bildtechnische Eigenschaft von Sermons seit 1992 realisierten CC-Videoinstallationen ist die Verwendung des für das Medium Video spezifischen Chroma-Key-Systems, das die Kombination von verschiedenen Videoquellen in Realzeit ermöglicht. Die Duplizierung des entsprechenden Setups und die Verbindung von beiden durch das ISDN-Telekommunikationsnetzwerk schließt die Beschreibung ihrer wesentlichen formaltechnischen Charakteristika. Die Konzepte von „Telematic“ und „Telepresence“, wie sie oben an mehreren amerikanischen Beispielen festgestellt wurden, und das Interesse von Sermon am quantenphysikalischen Modell der „Teleportation“ umschreiben den entsprechenden konzeptuellen Rahmen.

Der Titel der CC-Videoinstallation „Telematic Dreaming“ (1992) wurde der Angabe des Künstlers zufolge von einem Baudrillard-Essay („The Ecstasy of Communication“, 1987) inspiriert. Die Arbeit setzt praktisch die Befriedigung der „virtual jouissance“, von der Baudrillard schrieb, in ein raumbezogenes, telematisches Modell um:

Die Installation umfasst zwei Räume, die über CC-Videokamera, ein Video-Konferenz-System mit ISDN-Schaltung und einen Projektor in einem Übertragungsverhältnis stehen. In beiden örtlich voneinander getrennten Räumen liegt je eine Person auf einem sehr breiten Doppelbett. Im ersten Raum ist senkrecht über dem Bett eine CC-Videokamera installiert. Sie nimmt das ganze Bett auf, welches mit blauer Wäsche bezogen ist.⁹⁹⁵

Im zweiten Raum ist über dem Bett ein Projektor an der Decke montiert. Dieses Bett ist mit der für die Projektion geeigneten weißen Bettwäsche bezogen. Das in ein analoges Videosignal zurück konvertierte Bild wird lebensgroß auf das Bett projiziert, und neben der dort liegenden Person wird so die zweite sichtbar, umgeben von dem eingespeisten Bildmaterial. Dieses Bild nimmt eine weitere (dicht neben dem Projektor platzierte) CC-Videokamera zeitgleich auf und überträgt es sowohl an zwei Monitore, die seitlich des Bettes aufgestellt sind, als auch zurück über das Video-Konferenz-System und die ISDN-Schaltung an vier Monitore, die um das Bett im ersten Raum gruppiert sind.⁹⁹⁶

Die Installation scheint die räumliche Trennung zweier Orte in der Zeitverzögerung anschaulich zu machen und die realen Dinge im Raum, die Betten, ihres Objektstatus zu entheben und in eine Projektionsfläche zu verwandeln: Der Blick fungiert hiermit auch als Kompensation für den Tastsinn.

Wie die Installation „Telematic Dreaming“ umfasst auch die CC-Videoinstallation „Telematic Vision“ (1994) das Geschehen an zwei voneinander räumlich getrennten, diesmal jedoch gleich aufgebauten Schauplätzen, auch im Sinne einer Installierung von identischen Chroma-Key Situationen an beiden Orten. Anstatt des Bettes wurden jetzt zwei blaue Sofas in einer Wohnzimmersituation zum Ort des Geschehens (vgl. noch Materialteil/DVD). Die konzentrierte Aufmerksamkeit auf die Situation, die eigentlich keinen Schauplatz, sondern den Platz, von dem aus geschaut wird, darstellt, bringt parallel zur Interaktion in der geteilten virtuellen Umgebung das Reflektieren der angewandten Metapher mit ins Spiel.

“In Telematic Vision, the couch potato state of sitting alone in front of a TV and staring at the screen is transformed into a scene likely to appear in an old American home drama – that of an affectionate couple or a happy family, seated on a sofa of classic design, watching TV together. And yet, the teleconference

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

system which plays out nostalgic scenes of 'sweet home' is both a tool of business – the diametrical opposite of family – and a member of the same class as the TV game, which invested the TV monitor with a different meaning and drove scenes of family togetherness into extinction." (M. Kusahara, 1996)

Nach der CC-Videoinstallation „Telematic Encounter“ (vgl. Materialteil/DVD), in der eine weitere Objektmetapher – der Tisch – in vergleichbarer Weise benutzt worden war, realisierte Sermon eine weitere Arbeit mit dem Titel „The Tables Turned – A Telematic Scene on the Same Subject“ (1997).⁹⁹⁷

Als Kulmination seiner telematischen Arbeit realisierte Paul Sermon 1999 eine aufwendige CC-Videoinstallation, die auch den inhaltlichen Aspekten samt ihrer Auseinandersetzung mit der „Heimsituation“ eine besondere Aufmerksamkeit schenkt:

Der Holznachbau einer englischen Terrassenwohnung in „There's no simulation like home“ (1999) steht gleichsam als Bühne im Ausstellungsraum. Der Besucher ist eingeladen, die Wohnung durch vier Räume hindurch zu begehen, und trifft in jedem Zimmer auf eine spezifische, interaktive Installation. Diese besteht zur einen Hälfte aus Kamerabildern im Besucherraum und zur anderen aus zeitgleich eingespieltem Bildmaterial von Aktionen im Außenraum, welche die jeweiligen Situationen in den einzelnen Innenräumen verdoppeln. Der Komplex stellt eine Zusammenfassung der Arbeit über die telematisch orientierten Untersuchungen des Künstlers der letzten zehn Jahre dar.

Die Struktur der Außenwand ist unverkleidet, überall sind Kabel, Lampen, Steckverbindungen nach draußen etc. sichtbar. An den oberen Ecken des rechteckigen Nachbaus sind Monitore installiert, die aus den jeweiligen Räumen zeitgleich Bilder nach außen übertragen. Innen- und Außeninstallation stehen sich gewissermaßen konträr gegenüber. Alles, was außerhalb passiert, ist vom umherlaufenden Publikum frei einsehbar. Auch die benutzte Übertragungstechnik ist unversteckt und deutlich sichtbar. Die Szenerie gleicht einer möglichen Versuchsanordnung. Über die Monitore an den Ecken werden somit die Bilder eines zunächst undurchsichtigen, sich abgrenzenden Innenraumes übertragen, der sich durch diese in den Umgebungsraum öffnet. Das Innere ist wohnlich und mit einem tatsächlich benutzbaren Mobiliar ausgestattet. Die Wände sind tapeziert und werden von Fußleisten umsäumt. Im Wohnzimmer trifft der Besucher auf die erste Installation. Vor einem Sofa steht ein Fernseher, der über eine ISDN-Leitung mit einer identischen Szene außerhalb der Installation verbunden ist. Hier zitiert der Künstler seine Arbeit „Telematic Vision“ von 1994. Der Besucher wird wie dort von einer Kamera aufgenommen, welche an einen Farbmischer angeschlossen ist. Das Gleiche geschieht mit einer Person, welche sich zeitgleich außerhalb ebenfalls auf einem Sofa befindet. Die Bilder werden übereinander gelegt und an den Monitor im Wohnzimmer weitergeleitet. Dort sieht sich der Besucher mit einer Person auf scheinbar demselben Sofa sitzen, das er real jedoch für sich allein beansprucht. Ähnlich verhält es sich mit der Projektion im Schlafzimmer, das entgegen den anderen Räumen nach oben hin verschlossen, also abgedunkelt ist. Hier wird von der Decke aus das Bild einer Kamera projiziert, welche über einem anderen, gleich großen Bett im Außenraum installiert ist. Über ein an den Projektor angeschlossenes Chroma-Key-System wird das Bild dieser Kamera, die eine liegende Person aufnimmt, auf dem Bett des Besuchers sichtbar (vgl. „Telematic Dreaming“ von 1992). Neben dem Bett, an den Seitenwänden, ist je ein Monitor installiert, auf dem das projizierte Bild ebenfalls erscheint. Ein Videomitschnitt

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

der in diesem Raum interagierenden Besucher, welche sich auf das Bett legen, ermöglicht es den Besuchern, mit anderen über vermeintlichen Blickkontakt im virtuellen Raum zu kommunizieren. Im dritten Raum, dem Esszimmer, begegnet dem Besucher die letzte interaktive Installation. Hier kann er sich auf zwei Stühle an einen Tisch setzen, denen gegenüber in der Wand ein Monitor eingelassen ist. Hier sieht sich der Betrachter mit einer ihm unbekannt Person am gleichen Tisch sitzen. Wie in der Installation „Telematic Encounter“ von 1996 wird auch hier eine Tischszene außerhalb des Ortes aufgenommen, welche allerdings in einem bis auf Stühle und Personen blau gefärbten Raum spielt. Über ein Chroma-Key-System werden mit einem Mischer die blauen Teile des Bildes herausgefiltert und durch die entsprechenden Teile des Zimmers in der Wohnung ersetzt. Aus der Überlagerung entsteht das Bild mehrerer Personen im gleichen Raum am selben Tisch, an dem eigentlich nur ein Besucher sitzt. Verlässt der Besucher über diese drei Stationen die Wohnung durch den Hintereingang des Badezimmers, kommt er an einem Spiegel vorbei. Erst wenn er sich darin zu erblicken versucht, merkt er, dass es sich hierbei um eine Täuschung handelt. Der vermeintliche Spiegel ist ein Fenster zu einem exakt gleichen Badezimmer auf der anderen Seite. Diese Stelle kann vom Besucher als *pars pro toto* gelesen werden, in der sich ein Teil des Innenraums, die sich scheinbar spiegelnden Badezimmer, zueinander verhalten wie der ganze Innenraum zu dem Raum, der ihn umgibt und der an einzelnen Stationen den situativen Verlauf der Innenräume „spiegelt“. Im Gegensatz dazu ist jedoch im leeren Spiegel keine Interaktion möglich.

Im vorigen Kapitel wurden einige frühe CC-Videoinstallationen von Tina Keane (GB) vorgestellt; in den neunziger Jahren und insbesondere auch in der letzten Zeit erweiterte die Künstlerin ihre Tätigkeit um Telekommunikationsprojekte, wie die internetbasierte Installation „Couch“ (1998/2002) zeigt (vgl. Abb./DVD).

Marcello Aitiani (I) schuf Anfang der neunziger Jahre einige komplexe gemeinschaftliche Telekommunikationsprojekte, deren interdisziplinärer Ansatz im besonderen Maße hervorgehoben werden soll. Die Verwendung von visuellen, akustischen und verbalen Elementen in einem telekommunikativen Zusammenhang rechtfertigt die Qualifikation seines Werkes „Nave di luce“ (1990) als „a work of total telematic art“ (Aitiani Portfolio, vgl. Materialteil/DVD). Das Gesamtkonzept und die Ausführung basieren auf einem früheren, auf die Neuinterpretation der klassischen musikalischen Notation bezogenen Projekt mit dem Namen „Scrittura p/neumatiche“ (p/neumatische Schriften); dieses gründet sich wiederum auf „nichtbalancierter Ordnung“, die aus der Sicht des Autors die Realität des zeitgenössischen Lebens reflektiert (Aitiani/Giomi 1991, S. 181). Die Wortzusammensetzung p/neuma weist auf die formalen und inhaltlichen Zusammenhänge hin, die das Projekt untersucht: pneuma (griechisch „Hauch“, „Atem“, in der griechischen Philosophie die Vorstellung einer materiellen Lebenskraft; im Neuen Testament der Geist Gottes, der beim Pfingstwunder auf die Gläubigen herabkommt („Ausgießung des Heiligen Geistes“; vgl. Univ. Lexikon URL) und neuma (mittelalterliche musikalische Notation ohne rigide Regeln) bilden das Kompositionsprinzip, das sich in seiner

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Komplexität als aleatorisch – ohne die letzte chaotischentropische Konsequenz – beschreiben lässt.

In der ersten Phase interpretierte ein Chor in der Kirche SS. Annunziata⁹⁹⁸ in Siena einen der gregorianischen Gesänge, der traditionell in der Kathedrale von Siena gesungen wurde: „Attende Domine“. Die musikalische Komposition wurde zusätzlich zur traditionellen Notation von Aitiani im Sinne seiner „Scrittura p/neumatiche“ neu transponiert, indem die Melodie in zwölf getrennte Segmente unterteilt wurde, woraus eine Struktur resultierte, die aus zwölf Zweigen bestand, die die Noten jedes Segmentes beinhalteten. Die neumatisch-gregorianischen Gesänge wurden mit Hilfe einer audiovisuellen Verbindung (einschl. CC-Videokameras und Monitore) in die Magazzini del Sale in Siena (ein ehemaliges Lagerhaus für Salz) übertragen, wo drei Installationen Aitianis⁹⁹⁹ („telematische Environments“, Aitiani) ausgestellt wurden.

In der zweiten Phase wurden die neu kodifizierten gregorianischen Choräle zunächst digitalisiert. Einer der drei Computer in der Kirche wurde dafür programmiert, nur eine Note aus jedem der zwölf „Zweige“ auszuwählen und so eine neue, quasi zufallsbedingte Melodie zu bilden, die jedoch als solche den Grundprinzipien der entsprechenden mittelalterlichen Musik der unvorhersehbaren Variation und Wiederholung treu blieb. Hinzu kam die Möglichkeit für die Musiker im Florentinischen Konservatorium der Musik in Florenz, selbst zusätzlich in die entstehende Melodie einzugreifen und mitzuspielen. Das Resultat wurde dann mit Hilfe einer geographischen Datenverbindung, einer Art Internet-Vorläufer (Earn-Bitnet¹⁰⁰⁰) zurück in die Kirche von Siena übertragen.

In der dritten Phase wurde das Resultat in der Kirche ausgedruckt und ein Musiker interpretierte die neue Notation im Neumatischen Schlüssel, die unvorhersehbaren, vom Computer eingefügten Elemente besonders hervorhebend. Auch diese Ausführung wurde direkt in die Magazzini in Siena übertragen.

In der vierten Phase – und gleichzeitig zum oben Angeführten – begannen die in Florenz generierten Fragmente der elektronischen Musik, sich *ad libitum* zu wiederholen. Auch wenn diese Vorführung vor dem Publikum im Ausstellungszentrum stattfand, hebt Aitiani den telematischen Aspekt als den wichtigsten im Gesamtwerk hervor.

Wie die Installation „Nave di Luce“ (1990 und 1991) ermöglichte auch das darauf folgende Projekt von Aitiani, „A Spiral of Vermilion Life“ (1991), die Kommunikation zwischen drei Orten, jetzt drei Städten: Neapel, Mailand und Florenz. Diesmal handelte sich bei dem Gesamtkonzept um eine audiovisuelle Struktur, die als freie Interpretation des Gedichtes „Llama de amor viva“ vom Heiligen Johannes des Kreuzes (1542–1591) ebenfalls neu unterteilt (in zwölf Teile), kodifiziert und interpretiert wurde. Auf einem Platz in Neapel wurde Aitianis Installation „Organum“ (1990) ausgestellt, während an einem vergleichbaren Ort in Mailand weitere Werke des Künstlers (Malerei, Skulpturen) präsentiert wurden. Diese Orte wurden untereinander und auch mit dem Konservatorium in Florenz vernetzt. Zum Gesamtprojekt gehörte – wie oben beschrieben – die LiveAusführung der genannten Verse und ihre Transformation sowie Neuinterpretation im Zusammenhang eines audiovisuellen „Gesamtkunstwerks“.

Wie oben im entsprechenden Abschnitt über Amerika können auch an dieser Stelle – aus den gleichen Gründen – die zahlreichen internetbasierten Kunstprojekte nicht weiter verfolgt werden, welche Webcams verwenden, auch wenn es sich dabei um virtuelle CC-Videoinstallationen handelt, die eine „point-to-point“-Verbindung zwischen den Anwendern aufweisen. Dazu gehören u. a. Künstler und Künstlergruppen wie Muntadas (ESP/USA), D. Fleischmann (D),

H. Bunting (GB), B. Hood (GB), Ivan Smith (GB), „Artnode“ (DK, vgl. URL), C. Davinio (I)¹⁰⁰¹ u. v. a.

Gregory Chatonsky (vgl. URL) gründete in Frankreich 1994 eine Plattform für Netart (Chatonsky/Netart URL) und arbeitete ebenso wie Armand Behar (F) im Web-Bereich, während die oben erwähnte Gruppe „Arslab“ (vgl. URL) aus Turin in Italien mit den Mitgliedern Ennio Bertrand (vgl. oben), Piero Gilardi (vgl. oben), Franco Torriani, Donato Prosdocimo, Massimo Venegoni, Pino Zappalà und Giorgio Vaccarino auf eine Reihe von Projekten zurückblicken kann, darunter auch Ausstellungen mit Einbeziehung neuester, u. a. auch Telekommunikationstechnologien.

G. Vaccarino (vgl. URL) entwickelte seit 1994 sein architektonisch-virtuelles Netzwerkprojekt „Netville“ (Netville URL) als „reale Metapher“ und biotechnologischen Hybrid mit dem Ziel der Vernetzung von „most significant sites“ in einem globalen Netzwerk interaktiver Monumente (vgl. oben „Fabricators“). Seit 1995 existiert auch die CC-Videoinstallation „Passing to Netville“ mit integrierten Quick- und Webcams (vgl. Abb./DVD). Zusammen mit Donato Prosdocimo und Rudi Punzo realisierte Vaccarino eine weitere CC-Videoinstallation mit dem Titel „Tango Rêverie II“ (Vaccarino URL).

Auch der in Florenz lebende Tommaso Tozzi (geb. 1960), einer der bekanntesten zeitgenössischen Medienkünstler Italiens, ist vor allem durch seine Aktivitäten im Bereich der Telekommunikationen (Fax, Kunstmagazine und Internet; „Hacktivism“) bekannt, gekennzeichnet durch einen kritischen Zugang u. a. zu den Fragen des „freien Identitätsaustausches“ via Internet (Tozzi URL).

Der osteuropäische Norden

Isupov, Galejev, Isaev, Fishkin, Keskküla, Viljus, Juurak, Koresaar/Laimre, Seputis, Ziura, J. u. J. Vaitekunas

Seit Beginn der neunziger Jahre verzeichnet die Zahl der Medienkünstler und Medienkunstproduktionen in Ost- und Südosteuropa eine anhaltende Anstiegstendenz. Die dort nach wie vor herrschenden komplexen wirtschaftlichen und infrastrukturellen, aber auch (inter)kulturellen und politischen Verhältnisse haben jedoch die Überschreitung eines kritischen Quantums an CC-Videoinstallationen bislang weitgehend verhindert. Deshalb orientiert sich die Struktur der vorliegenden Darstellung nicht an einzelnen Problemkomplexen, sondern an den geographisch-kulturellen Zusammenhängen. Die im Hinblick auf künstlerische und filmische Avantgarden traditionsreiche ehemalige Sowjetunion ist im Kontext des hier behandelten Themas verhältnismäßig unterrepräsentiert. Aus künftigen Untersuchungen zur Medienkunst Osteuropas ist die Ausbildung eines dichterem Geflechts an Daten über die Künstlerpersönlichkeiten und ihre Arbeiten, Institutionen etc. zu erwarten, das zu einem wahrheitsgetreuen Abbild der Situation beitragen soll. Nicht nur in der ehemaligen Sowjetunion sondern in sämtlichen Ländern des früheren „Ostblocks“ war jedoch im Allgemeinen eine Situation vorzufinden, die im künstlerischen und kulturellen Bereich durch eine heftige Konkurrenz zwischen privilegierten und unterprivilegierten Vertretern gekennzeichnet war. Dieser Zustand unterschied sich zwar strukturell

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

nicht von der Sachlage im Westen Europas, die erbittert ausgetragenen Durchsetzungskämpfe im Osten waren und blieben jedoch angesichts der prekären ökonomischen, institutionellen etc. Lage vordergründiger ein Mittel des künstlerischen Überlebens. D. Narkevicius erstellte im Hinblick auf die Situation in Litauen eine Diagnose, die sich auf die sowjetische Ära im Großen und Ganzen übertragen lässt:

“During the Soviet period some openly took advantage of the privileges that went along with the official artist’s status. Others kept lower a profile. Over the years these different positions established something of a moral code which consisted of boundaries it was dangerous to cross [...] Members from both of these camps gradually became integrated in the political structures that shape Lithuania’s political life, and, consequently its cultural and art worlds.” (Narkevicius 1998, XVI/XVII)

Besonders interessant und gewiss auch aus der Perspektive anderer osteuropäischer Staaten zutreffend ist die Feststellung, dass die beiden grundsätzlich einander intolerant gegenüberstehenden „Schulen“ für sich den „ethnozentristischen“ Anspruch stellten, die eigentlichen Vertreter des jeweiligen Landes gewesen zu sein (ebd.). Diese Intoleranz, erwachsen aus den spezifischen politischen und kulturellen Rahmenbedingungen, übertrug sich auf die Art der Auseinandersetzung zwischen den beiden Lagern auch nach dem Fall des eisernen Vorhangs. Durch den Verlust der moralischen bzw. politischen Hegemonie – und die damit verbundene Erfordernis der Neudefinierung des „politisch (In-)Korrekten“ und auch aller anderen strategischen Ziele und Vorgaben – gerieten die beiden Seiten in eine ernsthafte Identitätskrise, in der sich die Medienkunst für viele als eine Möglichkeit zum Ausbruch aus den festgefahrenen Strukturen und zur Neuformulierung von alten und neuen Metaphern und Statements anbot:

“They are concerned only with their own survival; they seem indifferent to the fact that they have no clear *raison d’être*, and that they have discredited the art world as a whole. In this twilight, luminous projections invite us to enter a world of precise artistic categories, of self-examination through understanding others. It was not surprising that well-founded questions were not asked, because the solution to all artistic situation has already been formulated.”

Die Frage nach der eigenen Identität im Kontext der Fluktuationen der neunziger Jahre kann in dieser Hinsicht als prägend für die inhaltliche Seite der Medienkunstentwicklung in Osteuropa angesehen werden. Die im CC-Videoinstallationskontext in Westeuropa stark ausgeprägte Auseinandersetzung der Medienkünstler mit der Subjekt/Objekt-Problematik einschließlich der eigenen kulturellen und ethnischen Selbstreflexion machte also auch an den sich allmählich auflösenden Grenzen zu Osteuropa keinen Halt.

Der ukrainische Grafiker und Medienkünstler Ilya Isupov (geb. 1971) realisierte mit seiner CC-Videoinstallation „Video Furniture“ (1997) eine in dieser Hinsicht charakteristische Arbeit, die zur Kategorie der „Videospiegel“ gerechnet werden kann. Sie verwendet eine große, individuell

gestaltete Waschstelle aus Metall. Der Besucher kann sich in einem „Spiegel“ anschauen, der eigentlich aus einem Monitor und einer CC-Videokamera zusammengesetzt ist. Da es sich um eine Kamera handelt, die das Bild in Zeitlupe weitergibt, wird es für den Betrachter schwierig, das elektronische Ensemble tatsächlich als einen „Ersatzspiegel“ zu benutzen. Die Benutzung des nostalgisch anmutenden Spiegelobjektes, gepaart mit seiner medial eingebauten, ständig entgleitenden Funktion deutet auf eine kritisch-satirische Haltung Isupovs hin, die sich in der Installation „Holes“ wiederfinden wird.

Die ukrainischen Künstler Olexander Hnilitsky (geb. 1961), Miroslav Kulchitsky (geb. 1970), Vadim Checkorsky (geb. 1970) und Natalia Golibroda (geb. 1972) sowie Ivan Tsupka (geb. 1973) gehören zur jüngeren Künstlergeneration, die sich nach einer meistens klassischen künstlerischen Ausbildung in Malerei und Skulptur (wie die meisten ihrer Kollegen aus Osteuropa) zunehmend mit den reproduktionstechnischen Medien auseinander setzen und ein starkes Interesse an interdisziplinären und multimedialen Projekten, Installationen und Performances zeigen.

Zu den Pionierprojekten im Zusammenhang der „Kunst und Technologie“ in der Sowjetunion gehört das bereits 1962 ins Leben gerufene Institut „Prometei“ (vgl. Prometei URL) aus Kazan, das seit 1995 den Status eines Forschungsinstitutes innehat. Sein Gründer und Leiter Bulat M. Galejev (geb. 1940) sieht „Prometei“ als einen Nachfolger der Ideen der russischen und sowjetischen Avantgarden an (A. Scriabin, L. Termen, V. Tatlin, R. Zaripov u. a.), die insbesondere im Bereich der kinetischen und Lichtkunst (Luminodynamik) weiterentwickelt werden sollen. Neben Lichtkonzerten, abstrakten Licht-Musikfilmen und -Performances produzierte und realisierte Galejev in den neunziger Jahren einige Videoinstallationen mit parodistischem und „Neo-Dada“-Charakter, oft versehen mit Hinweisen auf die aktuellen sozialpolitischen Realitäten. Eine dieser Realitäten bestand auch in der allgemeinen Überzeugung in der Zeit der sowjetischen Ära, dass die Arbeit mit Video nicht mit dem Präfix „Kunst“ versehen werden sollte. Galejev stellte darüber hinaus pauschal, jedoch – zumindest auf die siebziger Jahre bezogen – mit einigem Recht fest, dass die Videoinstallationen, die eigentlich nicht zu seinem Interessenspektrum gehörten, als ein Aushängeschild der Konzeptkunst qualifiziert werden können. Die aus den USA der ausgehenden sechziger Jahre bereits am besten bekannte historische Konkurrenz zwischen der „Konzeptkunst“ und der „Kunst-und-Technologie“ kann also seit der gleichen Zeit in der heutigen Russischen Föderation verfolgt werden. Galejev, der schon in den siebziger Jahren mit der Zeitschrift „Leonardo“ zusammenarbeitete, realisierte in den neunziger Jahren eine CC-Videoinstallation mit dem Namen „Never Refuse a Prison Cell or a Beggar’s Bowl“, die aus einem Fernsehmonitor hinter Gittern bestand, auf dem das LiveBild einer dahinter installierten CC-Videokamera lief, so dass die Besucher ihr „gefangenes“ elektronisches Abbild betrachten konnten. Bulat M. Galejev beschrieb diese Arbeit als „an optimistic video art composition, a festival of the soul dedicated to the Amnesty International organization“ (ebd.; publiziert auch in „Leonardo“ 1994, Vol. 27, No. 5, S. 399–402; siehe auch Prometei URLb).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Alexey N. Isaev (RUS) ist ebenso wie Galejev ein Organisationstalent, Künstler und Kurator der zweiten Generation, der seine eigene künstlerische Zugehörigkeit zum „grand style“ betont, verstanden als Opposition zum „temporary style“ in der gegenwärtigen Inter- und Multimediakunst (Isaev URL). Zusammen mit Olga Shisko und Tania Gorucheva initiierte Isaev 1997 in Moskau „MediaArtLab“, eine kreative Gruppe, die zunächst als Teil des Soros Center for Contemporary Art (SCCA) fungierte, einer Organisation, die in den meisten osteuropäischen Ländern eine Rolle in der Öffnung der Kunst zu den Bereichen der Kommunikationstechnologien gespielt hat (Isaev URLa). Die Organisation von Symposien, internationale Vernetzung und auch Internetprojekte gehören zu den Aktivitäten von Isaev, der sich in seiner Videoinstallation „Animation(ism) or a doctors' case“ (1994) mit der Videoübertragung der „hermetischen“ zerebralen Aktivität während einer Gehirnoperation beschäftigt, die mit Hilfe des manipulierbaren digitalisierten Videobildes eines Wasserhahns und der Computergrafik eines Gehirnes die Problematik der „hermetischen“ Gehirnauffassung (z. B. des radikalen Konstruktivismus) auf das kybernetische Input/Output-Modell bezieht. Wie Galejev stellt auch Isaev in dieser Arbeit eine politische und ideologisch-historische Metapher her und bezieht letztendlich eine vergleichbare Stellung der „Konzeptkunst“ gegenüber.

“However, historical experience of totalitarian regimes, as well as created in the conditional aesthetic form universal model of conceptualism, finally enacting and exhausting ideological strategies of communism, shows, that even turning to models of total ‘democratic’ participation is pregnant which real danger Space.” (Shishko 1994)

Interaktive Ansätze zeigt in mehreren seiner Medieninstallationen auch Vadim Fishkin (geb. 1965, RUS), wenn auch in der Regel ohne Einsatz von visuellen Interfaces (Fishkin URL).

Auf der gleichen Ausstellung, bei der auch die oben erwähnte Arbeit von A. Isaev präsentiert wurde, realisierte Fishkin z. B. eine Biofeedback-Installation/Performance, die darin bestand, einen Monat lang die Herzfrequenz des Künstlers auf pulsierende Glühbirnen auf der berühmten Kuppel des Gebäudes der Wiener Secession (1897/98, von Joseph Maria Olbrich [1867–1908]) zu übertragen („Lighthouse“, 1995/97).

Eine ambivalente Haltung dem sog. „Konzeptualismus“ bzw. „Neokonzeptualismus“ gegenüber teilt mit Galejev und Isaev grundsätzlich auch der estnische Künstler Ando Keskküla (geb. 1950). Studiert hat Keskküla Design in Tallin und 1994 auch Computergrafik, Animation und Multimedia in Groningen in den Niederlanden; seine Aktivitäten beschränken sich ebensowenig wie die der oben erwähnten Künstler aus der Ukraine und aus Russland nur auf die künstlerische Arbeit, sondern sie schließen auch Ausstellungsdesign, Kuratierung, Film- und Animationsproduktion sowie universitäre Lehre mit ein. Die Dematerialisation der Kunst

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

im Kontext der Überwindung von historisch bedingten Institutionen und Kategorien versteht Keskküla als Horizont des Eintrittes in einen neuen spirituellen Raum: Die Kunst sei eine der Institutionen, die im historischen Prozess auf unüberwindbare innere Widersprüche gestoßen sei, und die ikonoklastischen Reaktionen einschließlich der Bilddekonstruktion in Form von Installationen hätten den Zugang zu neuen spirituellen Perspektiven eher verwehrt als begünstigt. Keskküla setzte diese künstlerische Position konsequent durch die formale Ausarbeitung der Verbindung zwischen Realität und Illusion, Realität und Hyperrealität um und wurde Mitte der siebziger Jahre zum ersten Vertreter des Hyperrealismus in der estnischen Kunst einschließlich Film und Animation, nachdem er sich bereits seit Ende der sechziger Jahre in Form von Popkunst künstlerisch betätigt hatte. Insbesondere in den neunziger Jahren trat Keskküla in eine offenere Auseinandersetzung mit dem sog. Neokonzepualismus ein (Videoinstallationsreihe „Opus Petra“), der seit Mitte der neunziger Jahre die Ausarbeitung interaktiver Modelle (Installation „Always“, 1995) folgte. Keskküla realisierte gelegentlich eine CC-Videoinstallation (2000).

Eine der ersten öffentlich gezeigten CC-Videoinstallationen in Estland wurde im Rahmen der jährlich vom Soros-Zentrum finanzierten und organisierten Ausstellungsreihe in einer Ausstellung mit dem Namen „Unexistant Art“ realisiert (Kurator: Urmas Muru): „Black Subject“ (1994) von Mart Viljus bestand aus der grundlegenden Kopplung zwischen einer in einem schwarzen Objekt versteckten CC-Videokamera und einem Monitor, der die LiveBilder von überraschten oder neugierigen Besuchern übertrug. Auch hier lässt sich eine nicht vordergründige inhaltliche Bezugnahme auf die medienpolitischen Realitäten (James Bond-Filme der sechziger Jahre etwa) feststellen (Härm 2001).

Die Titel der CC-Videoinstallationen der estnischen Künstlerin Anu Juurak (geb. 1957) spiegeln unverzerrt die inhaltliche Auseinandersetzung, die sich hinter der dortigen Verwendung von CC-Videokameras und -Monitoren abspielt: „Mirror“ (1998) besteht aus einem hölzernen Spiegelrahmen (230 x 80 cm), in den ein spiegelähnlicher Bildschirm eingebaut ist. Eine versteckte CC-Videokamera ist darauf ausgerichtet, die den vor dem „Spiegel“ stehenden Besucher aufnimmt und sein LiveBild als seitenverkehrte Rückprojektion im „Spiegel“ sichtbar macht.

Die CC-Videoinstallation „Mirror-Space“ (2001) ist dagegen eine raumgreifende Arbeit. Juurak verbindet hier vier versteckte CC-Videokameras mit vier Wand-Videoprojektionen und einem dazwischen geschalteten Computer und bildet so eine Art „immersives“ Environment, in dem der Betrachter seine eigenen spiegelverkehrten Seiten-, Frontal- und Rückansichten beobachten kann. Die Gleichzeitigkeit verschiedener Eigenansichten und die unregelmäßige Verteilung von Kameras erschwert die Orientierung und Kontrolle über die projizierten Live-Bilder. Hinzu kommt die Tatsache, dass die Raumwände durch die großen Videoprojektionen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„animiert“ sind und dass auch sie als solche durch die CC-Videokameras, zusammen mit den davor stehenden Betrachtern, aufgenommen werden.

Andrus Koresaar (EST) und Marko Laimre (EST) realisierten 1998 die CC-Videoinstallation „Egoistically Correct“ (1998), die im Rahmen eines gebauten langen Korridors stattfand, der mit Camouflagemustern überzogen war. In der Mitte befanden sich zwei Videowände. Während die eine schießende Soldaten zeigte, zeigte die andere die erschossenen Soldaten; betrat der Betrachter den Zwischenbereich, wurde sein Gesicht auf einen Soldaten beider Seiten projiziert und somit zu einem „closed suicide mechanism“ (Härm 2001).

Die hier aufgeführten „späten“ Beispiele der Auseinandersetzung mit dem Medium Video aus seiner frühesten „Spiegel-“ oder „Monitorphase“ lassen wie die zuletzt erwähnte Arbeit mit besonderer Klarheit erkennen, wie bestimmte in den neunziger Jahren in den westlichen Ländern neu aufgegriffene künstlerische Themen und Probleme mit einiger Zeitverzögerung auch im Osten Europas aufgegriffen wurden. Angesichts der Tatsache, dass im Osten in der Regel die Vergleichsbeispiele und Bezugspunkte weitgehend fehlten, muss man die dortigen frühen interaktiven Medienkunstansätze aus dieser Perspektive auch entsprechend würdigen. Dies gilt auch und insbesondere, wenn die zahlreichen CC-Videoinstallationen mit „Spiegelproblematik“ aus Westeuropa und Nordamerika ins Gedächtnis gerufen werden.

Die Situation der (Medien-)Kunst Litauens seit seiner Unabhängigkeitserklärung von der Sowjetunion 1990 zeigt wie in den meisten übrigen osteuropäischen Ländern eine abwechslungsreiche und unübersichtliche Gestaltung künstlerischer Ansätze.

“One of the most distinctive features of the Lithuanian art world during the last decade is the increasingly unclassifiable nature of artistic expression. It is neither studied or analysed; it is either noticed or not. One formal explanation for this could be that it is impossible to discuss this new art when we have yet to develop, in Lithuanian, a collection of common expressions and concepts which would have the same meaning regardless of who is using them.” (Narkevicius 1998, S. XVI)

Gintaras Seputis (LIT) realisierte mehrere Videoinstallationen, nachdem er in den späten achtziger Jahren bereits mit 8-mm-Film und Video zu arbeiten begonnen hatte und während seines Aufenthaltes an der Kunstakademie in Düsseldorf durch N. Hoover mit den historischen Videoarbeiten vertraut geworden war. Das bislang einzige CC-Video/Multimedienprojekt von Seputis mit dem Namen „Solz Gala“ kam aufgrund politischer Probleme (11.09.2001, Geiselnahmen in Moskau) nicht zustande (vgl. Abb./DVD).

Darius Ziura (geb. 1968, LIT) gelang es, mit seiner CC-Videoinstallation „Another Space“ (1998) einen meditativ anmutenden und zugleich sozialen Raum zu erschaffen. Inspiriert durch den Besuch eines Brunnens mit vielen hineingeworfenen Münzen und die eigene Reflexion über die konkrete soziale Funktion ähnlicher Orte übertrug der Künstler eine aus den Münzen eines Brunnens zusammengesetzte regelmäßige Gießform aus Metall in den Ausstellungsraum, gefolgt von einer Videoprojektion mit vorproduzierten Unterwasseraufnahmen und einer Serie von Dias mit einer „Schlafenden Schönheit“ in einem Glasbehälter¹⁰⁰² – alles zusammen in einem blau gestrichenen, durch eine CC-Videoinstallation überwachten Raum. Über die ganze Ausstellungszeit befand sich Ziura in einem angrenzenden Raum mit dem Kontrollmonitor, von dem aus er die verbale Kommunikation mit den eintreffenden Besuchern initiierte.

Die aus ihrem sozialen Kontext gerissenen Glücksmünzen wurden so zum Pendant für die anonymen Ausstellungsbesucher, platziert jedoch in einen Kontext, in dem ein sozialer Kontakt in Form von Dialogen mit dem Künstler stattfinden konnte. Ziura:

“Coins in a fountain radiate a very special mood. We could even say – energy. Therefore the mould is a unique product – a real product from an unreal space, a substance, a ‘psychic metal’. Strange as it may seem even to myself, the mould is quite social. I think its space is socially engaged, as it is sought-for. When you think of it, my statements ‘the mould does not contain any ideas and is removed from social life’ and ‘if people were happy, this mould would not exist’ are rather contradictory. In a certain respect this work analyses the relation between these two spaces-states: ‘the free-will phenomenon’ and a ‘trolley-bus-like state’ (space).” (Ziura 1998)

Die von Justas und Jonas Vaitekunas (LIT) ausgeführte CC-Videoinstallation „Distillation“ (1997) bestand aus einer hausgemachten Vorrichtung für die Zubereitung eines starken alkoholischen Getränkes („Moonshine“) und einer CC-Videoverbindung zu dem Raum, in dem die Künstler den Prozess der Destillation mit den sich dort befindenden Ausstellungsbesuchern beobachteten, nämlich das chemische Trennverfahren und seine Interpenetration mit den übertragenen Bedeutungen von „alchemistischen“ Prozessen, bezogen natürlich auch auf die Kunstentstehung und -übertragung.

Ungarn

Sugár, Peternák, Galántai, Hámos, Kiss-Pál, Hegedüs

Im gesamten Bereich der Medienkunst erlebte Ungarn seit 1989 eine bemerkenswerte institutionelle und künstlerische Fortentwicklung. Am Anfang der Dekade hatten nach wie vor die meisten mit elektronischen Medien arbeitenden Künstler noch eine klassische Ausbildung absolviert (Mészöly 1991, S. 5). Diese Situation hat sich spätestens seit Einrichtung der Intermedia-Abteilung an der Budapester Akademie der Bildenden Künste 1990 institutionell und personell entscheidend verbessert. Mit Miklós Peternák, dem Leiter der Intermedia-Abteilung (Intermedia URL) und anderen Persönlichkeiten, darunter Kuratoren und auch

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Kunsthistoriker (László Beke), bildeten sich aus der traditionell starken Film- und Videoszene Ungarns die wichtigen Stützen für den Weiterausbau der dortigen Medienkunst. 1991 wurde durch das Soros Foundation Fine Art Documentation Center die erste umfangreiche Ausstellung von Videoinstallationen in Ungarn, SVB VOCE, realisiert. Anders als in einigen anderen osteuropäischen Ländern, in denen der Soros-Unterstützung (vgl. URL) keine gleichwertige staatliche oder private finanzielle Förderung folgte, gelang mit der Gründung von C3: Center for Culture & Communication 1996 ein wichtiger Schritt für die Sicherung der Medienkunstförderung in Ungarn.

Im vorigen Kapitel wurden einige Grundsatzuntersuchungen und Demonstrationen von Möglichkeiten der Videotechnik erwähnt, die in den siebziger und achtziger Jahren durch den ungarischen Künstler Gábor Bódy (H) („Infinite Image and Reflection/Total Expanded Cinema“, 1975/78) durchgeführt worden waren. Die von János Sugár und Miklós Peternák (H) 1987 organisierte Demonstration „Current Closed Circuit“ kann ebenfalls in diesem Kontext erwähnt werden.¹⁰⁰³

Die für die Entstehung der Medienkunst unverzichtbare Auseinandersetzung mit dem austauschbar gewordenen Subjekt/Objekt-Verhältnis beschäftigte János Sugár (geb. 1958, H) in einigen seiner Arbeiten der neunziger Jahre. Seine CC-Videoinstallation „Minus Pathos, Plus Mythos“ (1991) erstreckte sich über zwei Räume:

Im normal ausgeleuchteten Raum befand sich ein überdimensioniertes Kameramodell, das auf ein rundes Ziffernblatt mit den römischen Nummern I–X an der Wand ausgerichtet war. Eine CC-Videokamera nahm dieses Ensemble auf, während das aktuelle Bild als LiveProjektion im angrenzenden, abgedunkelten Raum zu sehen war. Näherte der Betrachter sich dem Sucher des Kameramodells, wurde sein LiveBild bei seinem Beobachtungsversuch auch von der CC-Videokamera auf den Projektor übertragen.

Die ebenfalls von Sugár realisierte Videoinstallation „Monstrance Model – Narcissus in Black Hole“ (1996) nahm das „Subjekt der Beobachtung“ erneut als „Objekt“ ins Visier: Beim Betreten einer Leiter und Schauen durch ein in Form eines Kommas ausgeschnittenes Loch in der Wand wurde jeweils das Standbild des Besuchers aufgenommen und übers Internet auf einen Monitor übertragen, der sich im gleichen Loch befand. Die Webnutzer konnten sich auch über eine bestimmte Webseite die aktuelle Ausstellungssituation vor Ort mit dem Lochbeobachter anschauen.

Im vorigen Abschnitt dieses Kapitels wurde auf mehrere vergleichbare CC-Videoinstallationsbeispiele hingewiesen, die zu dieser Zeit und auch früher in Westeuropa und Amerika realisiert worden waren. János Sugár verbindet seine Kritik an den gegenwärtigen Schauritualen mit dem religiösen Ritual des Zeigens (Monstranz). Warren Niesluchowski zog in einem Essay über Bill Beirne (vgl. oben) den gleichen Vergleich:

“The video camera, one of the most emblematic objects of our age, turns on us, inverting the usual lines of sight and sign [...] in the contemporary world [...] with its cult of the individual and personality, and its enlarged spheres of privacy [...]

Our dwellings and offices are the chapels of this cult [...] our household gods. A camera also resembles the monstrosity.” (Faltblatt)

Das Nebeneinanderexponieren zweier gegensätzlich „interpretierter“, realer und medialer Wirklichkeitsausschnitte ist ein Thema und Mittel, das bereits an zahlreichen CC-Videoinstallationen beobachtet werden konnte.

Miklós Peternák realisierte 1991 eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Interpretation. One Hundred Kilograms of Apples and a Pear (To The Memory of M. E.)“, die stellvertretend für diesen Zugang und diese Installationsart genommen werden kann.

Es handelt sich um eine raumgreifende Interpretation des Bildes „Ein Apfel und die Birne“ vom ungarischen Maler Miklós Erdély: Einhundert Äpfel sind in Form einer Pyramide auf dem Boden aufgebaut; dazwischen ist ein nach oben ausgerichteter Monitor eingesetzt, der eine grüne, von oben hängende Birne zeigt. Das Monitorbild kommt von einer CC-Videokamera, die die reale, über dem Monitor hängende Birne aufnimmt: Eine sehr selektive Sichtweise (Interpretation) wird auf diese Weise sehr deutlich offenbart.

Eigens gefertigte Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen gehören zu den Methoden der Sinn- und Wirklichkeitskonstruktion, die durch CC-Videoinstallationen besonders effektiv transportiert werden können.

Das Grundkonzept der Installation „Wall“ (Berlin Wall) (1989) von György Galántai (geb. 1941, H) beinhaltet ein tragbares Modell der Berliner Mauer als Symbol der allgegenwärtigen Abgrenzung, Abgeschiedenheit und zugleich des Ausgeliefertseins des Individuums in politischen und anderen, vor allem aber auch massenmedialen Kontexten. Eine CC-Videokamera nimmt indirekt, über einen Spiegel, die Modellmauer auf und überträgt dieses Bild auf einen Monitor, der ebenfalls im gleichen Spiegel reflektiert wird.

Der Künstler vergleicht in seiner Projektbeschreibung die elektronische Informationsflut mit einer unsichtbaren Mauer, die seiner Ansicht nach am besten mit den gleichen Mitteln – der Informationsflut, als Selbstwiderspiegelung verstanden – bekämpft werden kann. In der Installation übernimmt die Spiegelung und Widerspiegelung der Modellmauer auf symbolische Weise diese Funktion (vgl. SVB VOCE 1991, S. 64).

Die rekurrierende Multiplizierung von Video-Inputs in einer gedachten Möbiusschleife erinnert an Paul Ryans (USA) kybernetische Theorie, die oben angesprochen wurde und auf die im theoretischen Teil noch näher eingegangen werden wird. Vergleichbare Projektentwürfe waren im Osteuropa der siebziger, achtziger Jahre und danach keine Seltenheit. Neben Gábor Bódy (H) war es besonders der polnische Künstler Pawel Kwiek (PL), der in der eigenen Videoarbeit die entsprechenden Theorien zu entwickeln und auch praktisch umzusetzen versuchte. Auch sein Landsmann Grzegorz Zgraja (PL/D) und vor allem Gusztáv Hámos (H) zeigten vergleichbare Ansätze.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Gusztáv Hámos entwickelte sein im vorigen Kapitel beschriebenes und realisiertes CC-Videoinstallationskonzept „Himmel und Erde“ (1986) in den neunziger Jahren weiter und präsentierte es 1996 als die CC-Videoinstallation „Möbius Circus“ (1996). Die vergleichenden Entwurfzeichnungen veranschaulichen das Grundkonzept der immersiven Einbeziehung des Betrachters in eine mediale, narrative und auch symbolische Struktur, die durch den nackten weiblichen und männlichen Körper dargestellt wird.

Im Ausstellungsraum ist durch vier halbtransparente Projektionswände ein Bereich mit annähernd quadratischer Grundfläche (3,30 x 3 m) abgeteilt. Die Leinwände sind je 2,10 m breit und 1,51 m hoch, aber so angebracht, dass ihre Oberkanten 2,10 m hoch sind. Vier Datenprojektoren werfen ihre Bilder jeweils auf die gegenüberliegende Wand. Videokameras sind seitlich von je einer Wand einander gegenüber angebracht, so dass sie entlang einer gedachten diagonalen Mittelachse je eine Hälfte des Raumes erfassen. Ferner sind zwei Infrarotkameras, zwei Bewegungsmelder und Lichtschranken zur Ortung der Besucher installiert, die mit einem PC zur Steuerung der Bilder verbunden sind. Auf zwei einander gegenüberliegenden Leinwänden sind zwei vorproduzierte Videosequenzen zu sehen, die von zwei PCs gesteuert werden. Sie zeigen jeweils einen liegenden weiblichen bzw. männlichen Körper, die sich aufeinander zu bewegen. Die beiden anderen Leinwände zeigen jeweils das LiveBild der gegenüberliegenden Kamera. Sobald ein Besucher den aus vier Datenprojektionsflächen und zwei CC-Videokameras konstruierten Raum betritt, findet er sich in einem Video-Feedback-Tunnel wieder und sieht Vorder- und Rückansichten seiner selbst. Nähert er sich seinem eigenen Bild, entfernen sich seine Front- und Rückansicht voneinander. Durch die Positionierung und Funktion der Ortungsgeräte ist der Raum in eine „männliche“ und eine „weibliche“ Hälfte geteilt. Betritt der Besucher die männliche Hälfte, bleibt er mit dem weiblichen Körper allein. In der männlichen Hälfte sieht er sich dem männlichen Körper gegenüber. Mehrere Besucher im Raum verursachen Chaos, so dass keiner der beiden Körper zu sehen ist.¹⁰⁰⁴

Die unmittelbare Einbindung des Betrachters in die Filmerfahrung als Ursprung aller VR-Szenarios findet in der überzeugenden Interpretation von Gusztáv Hámos ihre gewichtige, oft übersehene historische Referenz auf die Feedback-Funktion des CC-Videos, wie sie in der vierten Etüde des Filmes „Four Bagatelles“ von Gábor Bódy exemplifiziert wurde, dem Hámos auch seine Installation gewidmet hat.

Im Projekt zu Walter Ruttmanns Hauptwerk „Berlin – Die Sinfonie der Großstadt“ (1927), „Berlin Viewfinder“ (1996)¹⁰⁰⁵ und dem darauf aufbauenden, geplanten Projekt „Begehbare Kino“ setzte Hámos seine mediale und ästhetische Archäologie mit einem Rückgriff in eine noch entferntere, jedoch für den in Berlin lebenden Künstler (und nicht nur ihn) zeit- und ortsspezifisch hochaktuelle historische Analogie fort. Die Kombination von analogen Medien wie Fotografie/Holographie und Video mit den digitalen Steuerungs- und Bearbeitungstechniken fügt sich ungezwungen in das künstlerische Konzept, in dem der Inhalt zu keinem Zeitpunkt aus dem Blick gerät.

Ein Jahr zuvor, 1995, realisierte Hámos eine weitere CC-Videoinstallation mit dem Titel „Light Unit“¹⁰⁰⁶, die sich entgegen den oben beschriebenen inhalts- und kontextbezogenen Werken mit der Abstimmung zwischen der audiovisuellen Technik und den „Elementen“ Luft und Feuer befasste.

Der abgedunkelte Ausstellungsraum ist 10 x 10 m groß und absolut windstill. Zehn Monitore mit einer Bildschirmdiagonalen von 50 cm sind dort mit den Bildschirmen nach oben auf den

Boden gelegt und in einer geometrischen Anordnung arrangiert: 1+2+3+4. Bei jedem Monitor befindet sich ein extern angeschlossener Lautsprecher, vor dem eine brennende Kerze steht. Die Lautsprecher sind über einen Verstärker mit einem CD-Player verbunden (oder mit dem Videorekorder/der Hifi-Tonspur).

Neun der zehn Monitore sind mit einem Videorekorder verbunden, der ein vorproduziertes Band zeigt. Der Monitor in der Mitte der Anordnung wird von einer Videokamera gespeist, die live eine der Kerzenflammen erfasst. Das vorproduzierte Videoband zeigt das Bild einer flackernden Kerzenflamme; auf der Hifi-Tonspur ist ein chinesischer Trommelwirbel zu hören. Dieser lässt durch die Vibrationen der Luft vor den Lautsprechern die Kerzenflammen flackern. Ist das Band zu Ende, verstummen die Lautsprecher und die neun Wiedergabemonitore; zurück bleibt nur das Licht der Kerzen und des Monitors mit dem LiveBild der Flamme.

Der in Rumänien geborene ungarische Künstler Szabolcs Kiss-Pál (geb. 1967, H) (Kiss-Pál URL) realisierte seine erste CC-Videoinstallation zum Anlass der ersten Medienkunstausstellung in Rumänien, „Ex Oriente Lux“ 1993. In einer Anspielung auf die berühmte Darstellung der Erschaffung Adams in der Sixtinischen Kapelle im Vatikan ließ der Künstler für seine Installation „Michelangelo“ einen Wasserbehälter mit einer darin schwimmenden Hand aus Wachs durch eine darüber postierte CC-Videokamera aufnehmen und zugleich auf vier umgebende Monitore übertragen.

Die hier bereits angedeutete instabile Anordnung wurde in den kommenden Jahren zu einem Beschäftigungsschwerpunkt des ungarischen Künstlers. In einem Interview von 1999 erklärte Szabolcs Kiss-Pál, dass

„the functional and conceptual applications of feed-back are due to the popularity in the sixties of the cybernetics, and the works based on this can be indeed regarded at the first interactive installations.“ (KissPál 2000)

Die Materialisierung dieser Ansicht demonstrierte Kiss-Pál souverän in seiner darauf folgenden CC-Videoinstallation „Anima“ (1998, vgl. Materialteil/DVD) und insbesondere in „Breathless“ (Hommage to J. T.) von 1999: Die flimmernden Lichter zweier brennender Kerzen werden durch eine CC-Videokamera aufgenommen und über ein Rechnersystem in Audiodaten übertragen, welche zusammengemischt mit den vorher aufgenommenen Atemgeräuschen aus zwei die Kerzen flankierenden Lautsprechern erklingen. Durch das Eintreten des Besuchers in den Raum wird die Luftströmung beeinflusst, von der wiederum die Bewegungen der Kerzenflammen und folgerichtig auch die zu hörenden Geräusche beeinflusst werden. Das unterschiedliche Vibrieren der Lautsprecher beeinflusst abermals die unweit brennenden Kerzenflammen und schließt dadurch das virtuelle *perpetuum mobile* der audiovisuellen „Möbiusschleife“ ab. Auch wenn die Ähnlichkeiten mit der CC-Videoinstallation „Light Unit“ (1995) von Gusztáv Hámos nicht zu übersehen sind, überzeugt hier insbesondere die „Möbiusschleife“, realisiert mit sparsamsten Mitteln unter Zuhilfenahme der äußerst instabilen „Medien“ der Luft und des Feuers.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Während die CC-Videoinstallation „Context Simulator“ (2001, vgl. Materialteil/ DVD) noch zurückhaltend auf das Interesse des Künstlers an Kontextfragen hinwies, die über die Grenzen des unmittelbar Sinnlichen hinausgehen, startete Kiss-Pál mit „Rever“ (2000 ff.) ein auf Dauer angelegtes Projekt, das in verschiedenen Ländern ausgeführt werden soll und sein bevorzugtes „Element“ Wind auf die Symbole der politischen Realität bezog. Es besteht zunächst darin, dass die Negativausführung der jeweiligen Nationalflagge außerhalb des Ausstellungsraumes aufgestellt wird; eine CC-Videokamera soll aus dem Interieur (z. B. durchs Fenster) diese Flagge aufnehmen, und das Negativbild der aktuellen Aufnahme (die Umkehrung der Farben) soll auf dem Monitor oder als Projektion gezeigt werden.

Bei der Erstaufführung wurde eine horizontal in drei Felder – blau, grün und weiß – unterteilte Fahne fertig gestellt, so dass als Bildwiedergabe ein Straßenausschnitt als Negativbild zu sehen war, wobei die Fahne jetzt vor diesem Hintergrund die deutschen Nationalfarben – Schwarz, Rot und Gold – annahm. Bisher (2002) ist es bereits zu sieben Realisationen in unterschiedlichen Ländern gekommen.¹⁰⁰⁷

Agnes Hegedüs (geb. 1964, H) fokussierte in ihrer künstlerischen Arbeit bereits Anfang der neunziger Jahre die interaktiven Möglichkeiten der Computertechnologie und gehört somit europaweit und darüber hinaus zu den „Pionieren“ in diesem Bereich. Die ungarische Künstlerin erhielt die Möglichkeit, über mehrere Jahre am Institut für Bildmedien im ZKM in Karlsruhe und auch in Kooperation mit anderen Instituten wie dem ICC in Tokio zu arbeiten und mehrere Werke zu entwickeln, die sich jedoch nicht in erster Linie mit visuellen Interfaces, sondern mit digitalen Datenbanken und navigierbaren virtuellen Räumen und Problemlösungen beschäftigten. Zwei ihrer international prämierten Installationen führte Hegedüs auch als telekommunikative Projekte im Sinne von rechner- und netzwerkunterstützten CC-Videoinstallationen aus: „The Televirtual Fruit Machine“ (1993), beschrieben auch als „Telekonferenz Installation“,¹⁰⁰⁸ ist eine telematische Adaption bzw. eine „Weiterentwicklung“ (Hegedüs 1993, S. 48) einer früheren Arbeit der Künstlerin, die 1991 unter dem Titel „The Fruit Machine“ entstand. An zwei entfernt untergebrachten „Stationen“ sind je ein Monitor und eine mit ihm verbundene CC-Videokamera, ein Datenprojektor, ein analoges Modem, eine 3-D-Computermaus und ein Silicon Graphics Onyx Reality Engine aufgestellt; miteinander wurden sie analog (via Modem) und digital (via ISDN) telefonisch verbunden. Jeder Teilnehmer konnte mit der projizierten Computergrafik mit Hilfe eines Programms (Wavefront) interagieren, indem er den 3-D-Joystick bediente; projiziert wurde zugleich auch die Einwirkung des räumlich entfernten Teilnehmers/Spielers. Eine zweigeteilte geometrische, sphärische Figur wies eine Reihe von Früchten an ihrer Oberfläche auf und konnte durch die beiden Teilnehmer zusammengehalten bzw. kontrolliert werden (von innen zeigte sie eine Weltkarte). Wurden die beiden Hälften der Figur zusammengefügt, entstanden stimmige Obstreihen, und dieses Gelingen wurde durch einen virtuellen „Geldregen“ von Zehnpfennig- bzw. Fünfenmünzen „belohnt“. Dafür war koordiniertes Zusammenwirken notwendig. Erleichtert wurde dieses durch die beiden jeweils auf dem Monitor installierten CC-Videokameras/Videotelefone, die es den beiden Mitwirkenden ermöglichten, sich gegenseitig zu sehen und zu hören.

Auch bei der CC-Videoinstallation „Between the Words (Telematic Version)“ (1995) handelte es sich um eine Variante der ursprünglichen Installation, die 1994/95 entstand und die zwei unweit voneinander postierte Teilnehmer vorsah. Sie waren in der Lage, von beiden Seiten eines ca. 220 x 300 x 100 cm großen Kubus jeweils zwei 3-D-Joysticks zu bedienen und in den rechteckigen Öffnungen vor ihren Augen die computergrafische Visualisierung (zwei Paare der virtuellen Hände) des gemeinsamen Einwirkens auf die vorhandenen Schnittstellen – die 3-D-Computermäuse – zu verfolgen.

Die telematische Version dieser Arbeit ist für die entsprechende Interkommunikation auf größere Distanz vorgesehen, und der taktilen ist auch die visuelle Schnittstelle hinzugefügt: Zwei CC-Videokameras ermöglichen es den Teilnehmern, ein ähnliches Gebärdenspiel zu vollziehen, wobei auf den entsprechenden Bildschirmen die Grafiken der Hände mit den LiveBildern der beiden Teilnehmergesichter superimponiert sind. Die beiden visuellen Informationen werden mit Hilfe einer ISDN Telefonverbindung ausgetauscht.

BR Jugoslawien, Mazedonien, Kroatien, Slowenien

Todorovic, Andjelkovic, Naskovski, „Archimedijala“, Manevski, Avramovska, M. u. K. Stojanovski, Martinis, Faktor, Mezak, Leko, Rogić, Marušić-Klif, Fritz, Dekovic, Meštrović, Oki/Sterle, Stromajer, Simčić

Die Einführung von neuen Medien in die künstlerischen Ausbildungsinstitutionen gestaltete sich in einigen osteuropäischen Ländern weitaus schwieriger. Seit 1990 gingen die Einzelrepubliken des ehemaligen Jugoslawiens durch Unabhängigkeitserklärungen und neue Bündnisse getrennte politische Wege. Insbesondere der diesen Schritten vorangegangene Krieg in Kroatien, Bosnien und Herzegowina verhinderte eine rasche Entwicklung auf dem institutionellen und infrastrukturellen Medienkunstsektor der betreffenden Länder, wie sie z. B. in Ungarn und Slowenien vollzogen werden konnte.

In Novi Sad, der im Norden an Ungarn grenzenden Teilrepublik der BR Jugoslawien, ergab sich jedoch bereits im Laufe der achtziger Jahre für die Studenten die Möglichkeit, an der dortigen Kunstakademie auch mit Video zu arbeiten.¹⁰⁰⁹ Dieses Medium gewann in den neunziger Jahren zunehmend an Bedeutung, vor allem auch aufgrund seiner medienspezifischen Eigenschaft, die Realität in nicht aufwendigen, aber sozialkritisch wirksamen künstlerischen Videobändern zu transportieren. Einige Künstler wie Milica Tomic, Dejan Andjelkovic und Jelica Radovanovic arbeiten auch mit (CC-)Videoperformance, während die CC-Videoinstallationen auch aufgrund des materiellen, räumlichen/institutionellen und technischen Aufwandes, der mit ihnen oft verbunden ist, am wenigsten repräsentiert sind.

Zoran Todorovic (geb. 1965, Y) realisierte eine CC-Videoinstallation/-Performance, die darin bestand, LiveBilder des Publikums im Vorführungsraum zu zeigen. Die Bilder wurden von einer Mikro-CC-Videokamera aufgenommen, die sich in der Scheide eines Striptease-Models befand.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Dejan Andjelkovic führte 1996 im Rahmen eines Off-Festivals („OFF BITEF“, Belgrad, Kino REX) CC-Videoperformance „Untitled“ aus: Drei CC-Videokameras nahmen das Geschehen mit den Vorführenden auf der Bühne auf und übertrugen die LiveBilder als Videoprojektion, zusammen bzw. abwechselnd mit der Aufnahme der gleichen Performance vom vorigen Tag. Das Publikum war dazu gezwungen, sich immer wieder durch Umdrehen zwischen der tatsächlichen Performance, ihrer medialer Entsprechung in Realzeit und ihrer archivierten Aufnahme zu entscheiden. Dejan Andjelkovic beschreibt die Idee der Arbeit als Aufeinanderbeziehen der Kastrationsangst und der symbolischen Kastration, welche als „Bedingung jeder Kultur“ fungiere (Andjelkovic 2001/2002, vgl. Materialteil/DVD).

In seiner CC-Videoperformance „Ljuljaska“ (Schaukel) von 2001 schuf Zoran Naskovski (MAZ/YU) einen vergleichbaren Übergang zwischen der virtuellen/medialen und realen Vorführungsebene: In der ersten Ausführung in Skopje in Mazedonien (Januar 2001) wurde zunächst ein Videoband mit dem Namen „Ljuljaska“ (Schaukel) von Naskovski projiziert, und anschließend wurde an gleicher Stelle das LiveBild einer CC-Videokamera übertragen, die in einem anderen Teil des Ausstellungsraumes zwei junge Menschen beim Küssen als Großbild aufnahm.

Zwei Monate später wurde die Arbeit in Belgrad umkonzipiert und zeigte drei große Schaukeln mit drei jungen Frauen, die in Verbindung mit der parallelen Videoprojektion gesetzt wurden. In dieser Version wurde das Event in Belgrad via Internet nach Skopje übertragen. Wie in seinen anderen Projekten, so kombiniert Naskovski auch in „Ljuljaska“ durch einen transdisziplinären Zugang die formaltechnischen Möglichkeiten der medial unterstützten Interaktion mit einer sorgfältigen ethnologisch-kulturkritischen inhaltlichen Vorbereitung der Arbeit. Das Phänomen des Schaukelns – oben an CC-Videoinstallationsbeispielen von S. Milano und T. Keane angesprochen – wird von Naskovski aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet, von seiner frühen rituellen Funktion über seine Entwicklung in den späteren kulturellen Kontexten bis hin zu seiner Anwendung in den elektronischen Medien. Das Phänomen selbst wird gerade aufgrund seiner verschiedenen Erscheinungsformen zum Verbindungselement, das aufgrund seiner Instabilität sowohl auf die erforderliche Anstrengung als auch auf das lustvolle Spiel als seine *conditio sine qua non* einen stetigen Hinweis gibt.

Wie die Namen einiger weiterer neuerer Projekte vermuten lassen („Crossover“), konzentriert Naskovski seine künstlerische Beobachtungsgabe im besonderen Maße auf vermittelnde, also inhaltlich wie technologisch gesehen „mediale“ Übergangsphänomene zwischen der „E“- und „U“-Kunst, mit Hinblick und Gespür für ihre hohe Relevanz in den heutigen Gesellschaften.

Nach der Eröffnung des Soros Centre for Contemporary Arts (SCCA) in Skopje fanden Mitte der neunziger Jahre die ersten aufwendigeren Ausstellungen mit Medienkunst in Mazedonien statt, die ähnlich wie etwa diejenigen in Rumänien ein Jahr zuvor vor allem als Forum für die ersten Experimente der einheimischen Künstler mit den neuen Medien dienten. Die meisten Arbeiten auf solchen Ausstellungen waren *ad hoc* erschaffen, und dies verleiht vielen von ihnen einen spontanen und experimentellen Charakter, was in der Regel nicht auf Kosten der durchdachten und sorgfältigen Ausführung ging.

Die erste SCCA-Ausstellung in Mazedonien, „Image Box“ (1994/95), zeigte so 17 Arbeiten, u. a. auch eine aufwendige, softwaregesteuerte Medieninstallation der Gruppe „Archimedia-

la“¹⁰¹⁰ („Mysterium“), genauso wie die Videoinstallation „Panteon“ von Blagoja Manevski, in der Fernsehbilder direkt auf 28 Monitore im Ausstellungsraum übertragen wurden – eine Art „elektronischer Antikentempel“, ein „Versammlungsort für die Götter“ und „Lackmuspapier“ der neuen und alten Demokratien (vgl. Abb./DVD).

Die zweite SCCA-Ausstellung „Icon on Silver“ präsentierte bereits eine gemeinsame CDROM der Aussteller, während die kommenden Symposien über Interaktivität und vor allem auch die SEA Fair (Skopje Electronic Art Fair) von 1997 auch Themen wie die computerunterstützte Netzkunst eingehend behandelten (vgl. dazu Vilic URL).

Elizabeta Avramovska (MAZ) realisierte 1998 die Foto- und CC-Videoinstallation „Axis Mundi“, eine Arbeit mit hochsymbolischem und auch bedingt ortsspezifischem Charakter:

An zwei Wänden eines abgedunkelten Ausstellungsraumes sind fünf großformatige Schwarz-Weiß-Fotografien mit unterschiedlichen Szenen von Menschengeburten ausgestellt; die punktuelle Beleuchtung, die diese sichtbar macht, stellt zusammen mit zwei Videoprojektorenstrahlen die einzige Lichtquelle im Raum dar.

Eine CC-Videokamera am Eingangsbereich ist in Höhe von etwa 220 cm auf die eingehenden Besucher ausgerichtet; die aktuellen Videobilder werden gleichzeitig auf die gegenüberliegende Wand projiziert. Die gleiche Farbkamera erfasst auch die Besucher in Rückenansicht, die für sie beim Austreten aus dem Raum sichtbar sind: Dieses Bild wird an die gegenüberliegende Ausgangswand projiziert.

Ungefähr mitten im Raum liegt eine 2 x 1 m große Aluminiumplatte mit der Aufschrift „Axis Mundi“; die Aufschrift („Zentrum der Welt“) stellt den Titel der Installation dar und nimmt symbolischen Bezug auf die Thematik der Arbeit – die Geburt: Sie ist in vier Fotografien durch die Gesichtsausdrücke der Frauen bei der Geburt und in einer weiteren mit einem Neugeborenen ausgedrückt. Der völlig abgedunkelte Ausstellungsraum der Galerija CIX – Soros Centar za Suvremene Umjetnosti, Skopje, in dem der Betrachter für einen Augenblick verweilt und durch die Erfassung von Kamera und LiveProjektion ins „Zentrum“ der Aufmerksamkeit gerät, symbolisiert die Situation/den Augenblick zwischen Leben und Tod des Menschen, anschaulich dargestellt auch durch die großformatigen Fotografien der Frauen bei der Geburt.¹⁰¹¹

Die ursprüngliche Funktion des Galerieobjektes – der Ort der Erstaufführung der Installation – war eine Geburtsklinik.

Maja und Kruno Stojanovski (MAZ) konzipierten 2001/2002 eine CC-Videoinstallation in Form eines Mix-Media-immersiven Environments (vgl. Abb. und Diagramm/DVD), in dem aus Metall ausgeschnittene und auf den Wänden angebrachte Fische, ein Aquarium und die mit ihm übereinandergelagerten CC-Videobilder der Besucher kombiniert werden. Auch diese Arbeit integriert in sich gesellschaftspolitische und soziale Bezugspunkte: In diesem Fall sind es die durchnummerierten und mit Namen aus verschiedenen religiösen Kreisen „getauften“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Einzelstücke auf speziellen Tafeln, zusammen mit den erkennbaren Namen von Persönlichkeiten aus Geschichte und Politik. Zur Integration des Gesamt-Environments trägt ein entsprechender, mit Meeresrauschen etc. versehener Surround-Sound bei.

In Kroatien ergab sich im Laufe der neunziger Jahre insbesondere für die junge Künstlergeneration mehrfach die Gelegenheit, sowohl im In- als auch im Ausland in den gemeinsamen Gruppenausstellungen und im internationalen Vergleich aufzutreten. Die Biennale in Venedig von 1993 und 1997, die Gruppenauftritte in Chile, Deutschland (Duisburg, Bonn, Kassel), auch in São Paulo, Fukui etc. stellten die Ergebnisse der jungen und auch bereits etablierten kroatischen Künstler vor, die inzwischen intensiv mit den elektronischen Medien arbeiteten (vgl. CulturNet-HR URL).

In den beiden vorangegangenen Kapiteln war bereits von frühen Medienkunstprojekten in Kroatien die Rede, einem Land, das wie die übrigen Teilrepubliken des ehemaligen Jugoslawiens meistens von seiner besonderen politischen Stellung jenseits des „Ost-“ wie „Westblocks“ profitierte. Die (mediale) Kodierung der Wirklichkeit und das Interesse an den diesbezüglichen Wirklichkeitskonstruktionen kündigten sich bereits in den frühen konzeptuellen und Videoarbeiten Dalibor Martinis (HR) der siebziger Jahre an, die sich im Kontext persönlicher Identitätskonstruktionen und -archäologien bewegten (vgl. oben). Die Interpenetration von übereinander exponierten bildtechnisch und semantisch organisierten Realitätsausschnitten erscheint in der CC-Videoinstallation „On Your Own“, die Martinis 1990 realisierte, als Hinweis auf die medial bedingte Identitätsbildung (Erstaufführung: Museum für zeitgenössische Kunst, Zagreb, Kroatien 1990).

Ein abgedunkelter Raum (200 x 300 x 350 cm) mit schwarzen Wandflächen ist nur durch das Licht des unter der Decke angebrachten Videoprojektors ausgeleuchtet. Er wirft auf den Boden das LiveBild einer CC-Videokamera. Der Kopf des auf dem Bild stehenden Betrachters wird großformatig erfasst, dieses Kamerasignal wird in einem Videomischer mit einem persönlichen Text zusammengefügt, so dass das LiveBild des Besuchers gleichzeitig mit dem projizierten Text wahrgenommen werden kann.

Der Betrachter wird insbesondere durch die spezielle Projektionsoberfläche – einen 200 x 300 x 19 cm großen Schwamm – zum (Be-)Treten des eigenen überproportionierten Videobildes eingeladen. Die intime Konfrontation des LiveVideobildes eines Besuchers mit dem ebenfalls in Realzeit, im Sinne eines „Bewusstseinsstroms“ auf dem Schriftgenerator getippten persönlichen Statement des Künstlers wurde mit einfachen formaltechnischen Mitteln zu den physischen und psychologischen Bausteinen einer „Mixed Reality“ mit ineinander greifendem Inhalt und Form.

Das Ineinandergreifen zweier medialer Entsprechungen eines Naturphänomens verwendete Martinis in seiner CC-Videoinstallation „Val“ (1997) als Teil einer Installationsgruppe mit dem gemeinsamen Namen „Observatorium“. Das LiveVideobild eines in den siebziger Jahren populären Spielzeugs „Ocean Motion Wave“, das in der Lage ist, große Ozeanwellen zu simulieren, wurde abwechselnd mit der Videoaufnahme eines wirklichen Sturms in der Adria von einer Harddisk projiziert.

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

Bei der CC-Videoinstallation „Art Between Nature and Technology“ (2000) handelt sich um eine ortsspezifische Installation, die sowohl den Ausstellungsort – ein funktionierendes Wasserwerk und gleichzeitig ein Kunstverein – als auch die umgebende Natur und den Künstler selbst einschloss. Im abgedunkelten Ausstellungsraum wurde ein Wandtriptychon aus drei Videoprojektionen installiert, dessen zentrales Bild eine schwarz-weiße großformatige Kopfaufnahme des Künstlers einnahm.

Die Frontalansicht wechselte sich mit der vertikal aufgespalteten Frontal- und Profilsicht von Martinis in einem bestimmten Rhythmus ab, dem Morse-Code folgend.

Die linke und rechte Projektion übertrugen LiveBilder von zwei CC-Videokameras. Die externe Kamera nahm den Naturausschnitt außerhalb des Ausstellungsortes mit einem Wasserfall auf, während die zweite, im Unterbau des Kunstvereins/des ehemaligen Wasserwerks aufgestellte Kamera die Turbine unter dem Kraftwerk aufnahm, die für die Stromerzeugung verantwortlich ist. Über die einzelnen Videoprojektionsbilder wurden die Wörter NATURE, ART und TECHNOLOGY eingeblendet.

Repräsentativ für die „ganzheitliche“ und immer wieder kontextbezogene Vorgehensweise des Künstlers ist die Schichtung und Verdichtung von semantischen und formaltechnischen Ebenen, die sich hier auch aktuell als Bedingungen des konkreten Kunstwerkes präsentieren, ohne auf Parabeln oder Metaphern zurückgreifen zu müssen.

Die CC-Videoperformances und Installationen von Ivan Faktor (geb. 1953, HR) sind auf der semantischen Ebene am stärksten durch den Experimentalfilm geprägt. Die formaltechnische Vorgehensweise des in Osijek lebenden Künstlers zeichnet sich vor allem durch ihren „Konzeptualismus“ aus, sichtbar in der „strukturalistischen“ Reduzierung der eingesetzten Mittel auf die elementare Tragfähigkeit ihrer Medien („Channel One“, 1978). In der CC-Videoinstallation und -Performance „Requiem“ von 1990 (Studentski Centar, Osijek 1990) erscheint der Künstler auf dem Boden vor einer großen Filmprojektion des Filmes „Let’s Make Love“ von George Cukor (1960) und mit Marilyn Monroe. Faktor isst Cornflakes mit Milch und blättert den Katalog „Andy Warhol: A Retrospective“ vom Ende bis zum Beginn durch, während auf zwei (einige M davor und seitlich gesetzten) Monitoren das großformatige LiveVideobild des Katalogblätterns erscheint. Zwei Monitore flankieren eine aus sechs kleineren Monitoren gebaute Pyramide, in der die Ausschnitte des Filmes „I. Programm“ (1978) von Ivan Faktor zu sehen sind. Dazwischen eingesetzt sind Sequenzen aus dem dahinter laufenden Film mit Großaufnahmen von Marilyn Monroe, die synchron mit dem Filmablauf erscheinen. Musik von W. A. Mozart und Lou Reed bietet dem multimedialen Stück die musikalische Begleitung.

Wie die meisten aufwendigen und ikonographisch komplexen Installationen von Ivan Faktor zeichnet auch „Requiem“ eine strenge planimetrische Ordnung aus, in der der Performer eine präzise festgelegte Rolle im eigenen Drehbuch annimmt und ihr gemäß agiert. Die vorproduzierten und die LiveElemente der Gesamtkomposition werden so zum Teil einer inhaltlichen (De-)Platzierung und (De-)Synchronisation im Vor- wie auch im Rückwärtsgang: Das Aufeinanderbeziehen persönlicher Referenzpunkte des Künstlers mit dem Klischee des „American Way of Life“ aus der Zeit seiner Jugend durch die Symbole der Popkultur einschließlich der

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„obligatorischen“ Cornflakes steht hier in einem bedrückenden Verhältnis zur Ordnung und Strenge der letztendlich als „hermetisch“ zu bezeichnenden Komposition.

Ende der neunziger Jahre wird Faktor diese formale Disziplin in zwei weiteren CC-Video-performances mit dem Namen „Johnny, Arrivederci!“ (1999, Teil I & II) durch den eigenen körperlichen Einsatz nur ansatzweise „auflockern“, parallel aber einen noch stärkeren inhaltlichen Bezug auf einen Film (Fritz Lang: „Der müde Tod“, 1921) nehmen, dessen Sequenz als Vorlage für die Performance gedient hat.

Die Gegenüberstellung von realer und medialer Ebene als mögliche Quelle einer bedeutungstragenden Wirklichkeitskonstruktion ist der formaltechnische Hintergrund auch der CC-Videoinstallation „Symbolon“ (1998) von Davor Mezak (geb. 1968, HR).

Im Mittelpunkt der Arbeit steht eine gut 2 m hohe, senkrecht aufgerichtete Blechskulptur, in die zwei Monitore eingesetzt sind. Auf dem oberen Monitor läuft ein Videoband mit der Aufnahme eines Unterwasserkusses, während der untere Monitor das LiveBild einer CC-Videokamera überträgt. Die auf einem Stativ stehende Kamera nimmt einen von unten (durch den transparenten Glasboden) ausgeleuchteten Wasserbehälter auf, in dem mit Hilfe einer kleinen Luftpumpe Wasserblasen erzeugt werden. Die Wasserwellen aus dem Behälter sind einerseits auf dem Monitor zu sehen, andererseits werfen sie aufgrund der Lichtbestrahlung von unten ihr Abbild an die Decke. An einer Wand ist zusätzlich ein Ölgemälde des Künstlers (160 x 120 cm) ausgestellt. Die Idee für die Installation ist der Angabe des Künstlers zufolge durch einen erzählten Mythos aus Platons „Symposion“ (oder „Über die Liebe“) inspiriert, in dem der Halbgott Eros, der Vermittler, das Medium zwischen dem Menschen und Gott, der Materie und der Idee, auch „Sýmbolon“ genannt wird (Symposion, 191 b).

Die Kontextbezogenheit in orts- und zeitspezifischen Projekten unter Behandlung gesellschaftlich relevanter, oft religiöser Themen zeichnet die CC-Videoinstallationen von Kristina Leko (HR) aus. Die ortsspezifische CC-Videoinstallation „Tri dana/Three Days ...“ (1997) wurde in der Kapelle des Anwesens von Ivan Meštrović in Split realisiert. Dort befindet sich ein Wandrelief aus Holz, das Meštrović in den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts erschaffen hat. Kristina Leko installierte dort eine CC-Videokamera auf einem Stativ und fixierte sie auf eine Zentralgruppe des Reliefs mit einer Darstellung der Heiligen Maria – der Mutter Jesu – mit ihrem Kind. Das LiveBild wurde für drei Tage auf die äußere Steinwand der gleichen Kapelle projiziert. Die Projektionsfläche konnte über den benachbarten Hof erreicht und gesichtet werden, doch aufgrund der Helligkeit wurde sie erst ab den späten Nachmittagsstunden sichtbar. Sie befand sich hinter einem länglichen Tisch – ein Detail, das die religiösen Konnotationen der Arbeit noch einmal unterstrich.

Die Künstlerin saß während der Installation in der Kapelle, auf einem Stuhl neben der Kamera, und betrachtete das Relief *in vivo*.

„Cvijeće/Flowers“ (1998) war eine weitere ortsspezifische Installationsarbeit, die insgesamt drei Orte in der ungarischen Stadt Dunaujvaros mit einschloss. Eine CC-Videokamera auf

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

einem Stativ nahm den Altar der dortigen Lutheranischen Kirche auf, der mit Vasen voller Nelken dekoriert worden war. Diese Aufnahme wurde simultan und drahtlos in das Rathaus übertragen, wo sie auf einem Monitor am Empfangsschalter zu sehen war. Dort stellte die Künstlerin zusätzlich eine Vase mit Nelken auf, die die gleiche Form und Farbe wie die in der Kirche hatte. Eine weitere Nelkenvase wurde auch im Institut für zeitgenössische Kunst untergebracht, zusammen mit zwei weiteren Monitoren, auf denen Videodokumentationen der vorher aufgenommenen Situation in der Kirche und im Rathaus liefen. Dem Verhältnis zwischen dem religiösen, weltlichen und künstlerischen Zusammenhang im Hinblick auf die politischen Änderungen in den postkommunistischen Staaten galt hierbei die besondere Aufmerksamkeit. Auf der „Motivebene“ nahm die Künstlerin nicht nur Bezug auf den vielfältigen symbolischen Gehalt der Nelke (Frauenliebe z. B.), sondern und vor allem stellte sie ihre Funktion im religiösen Kontext den entsprechenden weltlichen/politischen Konnotationen gegenüber: Die Nelke wurde in den meisten Ländern des ehemaligen Ostblocks und in Jugoslawien bei staatlichen Feiern genutzt und stellte eines der Symbole des Kommunismus dar.

Die öffentliche CC-Videoarbeit „Veduta/Cityscape“ (1998) konzentrierte sich auf das historische „Steintor“ (Kamena Vrata) in der Altstadt Zagrebs, einen Ort, an dem Hunderte und Tausende von Pilgern vor dem verehrten Marienaltar täglich ihre Kerzen für ihre Verstorbenen anzünden. Eine CC-Videokamera auf Stativ wurde am Eröffnungstag des Zagreb Kunstsalons zwischen 18 und 23 Uhr ca. 20 m vom „Steintor“ aufgestellt und darauf ausgerichtet. Das LiveBild der „Pilgerpassage“ wurde auf eine Wand der Galerie (Klovcevi Dvori) projiziert, während den Raum vor der angrenzenden Wand eine Blumeninstallation von Kristina Leko einnahm. Dabei handelte es sich um zehn Coca-Cola-Flaschen mit je einer roten Rose – das „Remake“ (K. Leko) eines Objektes, das die Künstlerin an einem ähnlichen kleinen Marienaltar gesehen hatte. Ein weiteres religionsbezogenes Projekt aus dem gleichen Jahr bestand aus einer geplanten LiveÜbertragung aus einer Kirche in Zagreb in den Stadtwald zum religiösen Fest „Velika Gospa“. Das Marienbild aus der Kirche sollte auf eine Leinwand (befestigt zwischen zwei Bäumen) projiziert werden. Das Projekt fand bisher keine Zustimmung seitens der Kirchengemeinde.

Frane Rogić (geb. 1973, HR) konzipierte 2001 eine orts- und zeitspezifische CC-Videoinstallation („Shum“), die darin bestand, die reale Umgebung (Ton und Bild) des Ausstellungshauses (Architekt: Ivan Meštrović) ohne vorhandene Fenster mit Hilfe eines CC-Videoübertragungssystems in den Ausstellungsraum zu integrieren. Vier CC-Videokameras sollten die genauen Koordinaten der vier Himmelsrichtungen einnehmen und auf vier Monitore innerhalb des kreisrunden Galerieraumes übertragen. Technisch-finanzielle Rücksichten ließen nur eine reduzierte Version mit entsprechendem, jedoch vorproduziertem Videomaterial zu.

Im Unterschied zur überwiegenden Zahl der (süd-)osteuropäischen Künstler seiner Generation verfügt Ivan Marušić-Klif (geb. 1969, HR) über keine klassisch-akademische künstlerische Ausbildung. 1994 graduierte er an der Schule für Audioingenieurswesen in Amsterdam und zeigt

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

seitdem mit seinen Aktivitäten ein breites Interessenspektrum. Lichtinstallationen, kinetische Objekte, Set-Design, Musik und Klang für Theater, Film und Fernsehen sowie vergleichbare Veranstaltungen gehören zu seiner Beschäftigung genauso wie Programmieren, Interface-Design und multimediale Installationen für den Ausstellungskontext. Die ersten öffentlichen Kunstwerke von Ivan Marušić-Klif bestanden aus präparierten Fernsehapparaten (1992–95), die vom Publikum u. a. über Tasten und Schalter manipuliert werden konnten, also bereits eine protointeraktive Funktion beinhalteten. Zur gleichen Zeit begann er mit der Konstruktion diverser kinetischer Lichtobjekte. 1999 stellte Marušić-Klif in der Galerie Karas in Zagreb die CC-Videoinstallation „Untitled“ (Karas) aus, die sowohl über ein visuelles Interface in Form einer CC-Videokamera als auch über zwei Lichtsensoren für die manuelle Interaktion verfügte.

In einer verschlossenen 1 x 1 x 1 m großen Holzkiste wurde eine durch vier Lichtquellen beleuchtete und von einer CC-Videokamera aufgenommene medizinische Gummipuppe platziert, deren Kopf in Großaufnahme auf die hintere Wand projiziert wurde. Eine Tischlampe auf der Kiste bezeichnete die Stelle, an welcher zwei Lichtsensoren durch das Publikum manipuliert werden konnten, so dass das Ein- und Ausschalten der Lichter im Inneren der Kiste auf den Schattenwurf und dadurch auf das Projektionsbild direkten Einfluss nahm. Eine versteckte Funktion des Systems bestand darin, dass das gleichzeitige Verdecken von beiden Sensoren den Puppenkopf zur langsamen Bewegung veranlasste.¹⁰¹²

Im Jahr 2001 erhielt Marušić-Klif eine Einzelausstellung in einer der führenden Museumsinstitutionen Kroatiens und realisierte dort zwei computergesteuerte CC-Videoinstallationen mit dem Namen „Untitled“ (Klovcevi, Hodnik bzw. –Kula)¹⁰¹³: Die erste Installation wurde im Turm des historischen Ausstellungshauses aufgestellt und bestand aus einer relativ simplen Manipulation von LiveVideobildern der Ausstellungsbesucher. Das Computerprogramm hatte die Aufgabe, die Besucherposition über eine CC-Videokamera zu verorten und anschließend über eine weitere, bewegliche Kamera (gesteuert durch Servomotoren) seinen Kopf zu „verfolgen“ und aufzunehmen. So platziert, wurde das vertikal gespaltene Bild in Realzeit auf die Wand projiziert.

Die zweite, aufwendigere Installation nahm drei nebeneinander liegende Raumzellen im Kellergeschoss des Hauses ein. Das Computersystem (Max/nato.) kontrollierte drei dort verteilte CC-Videokameras, eine Midi-Schnittstelle und die Positionsbestimmungssensoren. Das visuelle Output in Form von Videoprojektionen resultierte durchgehend aus der Subtraktion von zwei konkurrierenden Videobildern, die sich insgesamt durch ästhetisch ansprechende Negativ- und Transparenzeffekte auszeichneten. In jedem der drei Räume wurde das LiveVideobild des Besuchers auf unterschiedliche Weise manipuliert: Im ersten Raum zum Beispiel reagierte das System auf die Bewegungen des Besuchers derart, dass das aktuelle und ein um einige Bild-Frames zeitverzögertes Bild zusammen projiziert wurden, was zu einem raumzeitlich gespaltenen Körperbild führte (vgl. oben B. Spinhoven und insbesondere E. Tannenbaum).

Die mediale „Spiegelung“ der unmittelbaren Realität, die in vielen beschriebenen CC-Videoprojekten der osteuropäischen Künstler beobachtet werden konnte, bekam gelegentlich eine geographische und historische Dimension, u. a. durch die Einbeziehung von kunsthistorischen, gesellschaftspolitischen und anderen Anspielungen. Ein ehrgeiziges Projekt, in dem die

(kunst-)historische Begründung und (medien-)theoretische Zukunftsprojektion als strukturelle Bestandteile eines „Gesamtkunstwerks“ fungieren sollten, realisierte eine Gruppe kroatischer Kulturaktivisten 1988 in Zagreb. Die Gemeinschaftsarbeit mit dem Namen „Katedrala“ entstand mit dem Ziel, eine multimediale Synthese und produktions-, rezeptions- und distributionstechnische Parallele zum Paradigma der „Kathedrale“ zu entwerfen und unter Mitwirkung von unterschiedlich orientierten Künstlern und Autoren (Boris Bakal¹⁰¹⁴, Stanko Juzbašić¹⁰¹⁵, Ivan Marušić-Klif¹⁰¹⁶, Goran Premec¹⁰¹⁷, Joško Lesaja und Darko Fritz¹⁰¹⁸) eine Metapher für die in gemeinschaftlichen Projekten entstandene Medienkunst der Gegenwart zu formulieren.

„Katedrala“¹⁰¹⁹ kann als ein computergestütztes, interaktives Environment mit performativen Elementen beschrieben werden, das im Wesentlichen in drei Hauptraumsegmente strukturiert war. Sie stützten sich inhaltlich auf drei bestimmte exemplarische Positionen der Medienkunst des zwanzigsten Jahrhunderts:

Das erste Segment („Mussorgsky“-Raum, vgl. Abb./DVD, grüner Bereich) befand sich im Vorraum der Galerie, der sich inhaltlich auf die visuelle Inspiration des Komponisten bezog, aus der heraus er 1874 Musik komponierte.

Die Besucher wurden durch CC-Videokamera erfasst und ihr Bild wurde auf einen Monitor im zweiten Raumsegment übertragen. Gleichzeitig konnte man vom ersten Raum aus auf einem Monitor das Geschehen im dritten Raum verfolgen, das ebenso mit Hilfe einer CC-Videokamera übertragen wurde. Die Bewegungen des Publikums wurden auch durch Fotosensoren registriert und dann in Klänge/Musik umgesetzt. Die Fotosensoren waren in allen drei Raumsegmenten verteilt.

Im zweiten Segment („Kandinski“-Raum, vgl. Abb./DVD, gelber Bereich) wurden die Besucher durch eine CC-Videokamera überwacht, deren Bilder in den letzten Raum übertragen wurden. Zwei Diaprojektoren zeigten abwechselnd Fotografien und Skizzen eines multimedialen Projektes, das 1928 durch Wassily Kandinski (1866–1944) realisiert worden war. In Bezug auf seinen Vorgänger und in diesem Fall seine Inspirationsquelle, Modest Mussorgsky (1839–1881), inszenierte Kandinski eine dramaturgisch gestaltete Lichtkomposition mit geometrisch-abstrakten formalen Eigenschaften. Im gleichen Raumabschnitt war darüber hinaus eine aus Blech gefertigte, raumgreifende „Nachbildung“ des berühmten Gemäldes „Nude Descend a Staircase“ (1912) von Marcel Duchamp aufgestellt.

Das dritte Segment („Beuys“-Raum, vgl. den blau gefärbten Abschnitt, Abb.) befand sich im hinteren, vollkommen abgedunkelten Teil der Galerie. Dort wurden die zu hörenden Tonsequenzen zunächst auf der Biofeedback-Basis von den Ausführenden generiert, während ein Musiker im abgetrennten Raum mit dem „Audiobild“ intervenierte. Mit Hilfe von Richtmikrofonen wurde das Durchgehen des Publikums registriert und über den MIDI-Kommunikationskanal an drei Rechner und an die Ausgabegeräte weitergeleitet.

Das gesamte, aufwendige Projekt zeigte nicht zuletzt die praktischen Vorteile einer künstlerischen Gemeinschaftsproduktion, in der die inhaltlichen Komponenten, die konzeptuelle Strenge und das technische Geschick sowohl im Dienste eines „Gesamtkunstwerks“ als auch einer ungezwungenen Publikumspartizipation zu ihrer Entfaltung kommen konnten.

Die Datenerfassung und -kontrolle sind ein gewichtiges Anliegen in der künstlerischen Arbeit

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

von Darko Fritz (geb. 1966, HR), der sich bereits vor seinem Studium der Medienkunst an der Rijksakademie van Beeldende Kunsten in Amsterdam mit verschiedenen medialen Reproduktivtechniken im Bereich Grafikdesign¹⁰²⁰, Fotografie, Fax und Video in Zagreb auseinander gesetzt hatte. Darüber hinaus arbeitet Fritz als Kurator und Netzaktivist (vgl. Fritz URL).

Mehrere seiner Projekte, darunter auch CC-Videoinstallationen, beschäftigen sich mit den Modalitäten und Auswirkungen von medialen Übertragungen, die durchaus in der Tradition von „Re-Stage“-Intermedialprojekten von Dieter Froese (vgl. oben) stehen. Ein charakteristisches Beispiel ist die Arbeit „Keep the Frequency Clear“ von 1994, ein zweiteiliges Projekt, das auch CC-Videoelemente mit einschloss (vgl. Materialteil/DVD).

„End of the Message“ (1995–98) ist der Name des bis dato umfangreichsten Projektes von Darko Fritz: Es handelt sich um ein Projekt, das in acht Phasen in einem Zeitraum von drei Jahren entstanden ist. Die erste Phase („End of the Message“) wurde 1995 als eine ortsspezifische Installation im Rahmen der Ausstellung „Obsession: From Wunderkammer to Cyberspace“ im Rijksmuseum Twenthe (Fotobiennale Enschede) in den Niederlanden ausgeführt.

Eine Auswahl von zwölf Gemälden aus der Sammlung des Rijksmuseums Twenthe aus den neunziger Jahren des 16., 17., 18. und 19. Jahrhunderts wurde zu einer Ausstellung zusammengestellt.

Während der Ausstellungseröffnung fand im gleichen Raum eine als Telefax-Aktion konzipierte Performance statt. Der Text auf dem 3 m langen, typographisch gestalteten Faxpapierband lautete, einer halbstündigen Fax-Modem-Verbindung folgend: „NO VALUE“, „VALUE ON“ und „END OF THE MESSAGE“. In Abhängigkeit von der Lichtstärke im Raum verblassten diese Zeichen im Laufe der Ausstellung deutlich. An der Decke befestigt befand sich ein konvexer Spiegel, auf den eine Videokamera gerichtet war. Als Kameraüberwachungssystem zeichnete sie die sich mit den Besuchern verändernde Raumsituation über die Dauer eines Monats auf. Das aktuelle LiveBild war auf einem Monitor zu sehen. Ein Warnzeichen gab Auskunft darüber, dass der Raum videoüberwacht wurde. Das elektronische Bild der Besucher wurde, unabhängig davon, ob sie die Medieninstallation beachteten oder nicht, telepräsent: Sie bauten das virtuelle Gedächtnis der Installation auf.

Die zweite Phase („End of the Message – Security Camera“) beinhaltet das während der ersten Phase produzierte Videomaterial. Eine Video-Einstellung verwendete unter Echtzeit-Ton und Echtzeit-Bildern verschiedene Zeitraffer-Methoden (Erstausstrahlung durch Salto TV/NL, März 1996, Videoproduktion [60', Beta SP, 1996] PARK 4D TV Amsterdam).

Die dritte Phase („End of the Message – Archives“) bestand aus einer Fotoserie von Videostandbildern, hauptsächlich aus Porträts (100 x 135 cm, C-Print auf Aluminium) unter Verwendung des in der ersten Phase produzierten Videomaterials. Die Aufnahmezeit ist jeweils eingeblenDET (Erstpräsentation anlässlich der Ausstellung „Radikale Bilder“, 2. österreichische Triennale zur Fotografie, Neue Galerie Graz, 1996).

Die vierte Phase „End of the Message – sigurnosna kamera snima!“ („Security Camera is Recording Now!“) wurde als öffentliche CC-Videoinstallation in einer Bank in Zagreb präsentiert (Privredna Banka, Kroatien 1997).

Das in der ersten Phase produzierte Videomaterial wurde auf einem Monitor abgespielt, der im Bankfoyer hinter der Skulptur „Vestalinka“ des kroatischen Bildhauers Ivan Meštrović (1883–1962) aufgestellt wurde. Die Geschäftsräume der Bank wurden darüber hinaus von der bankeigenen Kameraüberwachungsanlage (zehn CC-Videokameras) aufgezeichnet. Eine Tafel

3.3 Die dritte Dekade (1990–2002)

mit der Aufschrift „End of the Message – sigurnosna Kamera snima!“ („Die Überwachungskamera läuft!“) informierte die Bankkunden über ihre Teilnahme an der Installation. Ihnen wurde jedoch kein Zugang zu den LiveMonitoren der Sicherheitsanlage gewährt. Durchgeführt wurde diese Installation anlässlich der Ausstellung „T.EST“ des Museums für zeitgenössische Kunst Zagreb im Oktagon-Büro der Privredna Banka, Zagreb/Kroatien im April 1996.

Die fünfte Phase bestand aus einer Video-Fernsehsendung („End of the Message – Bank Security Camera System“); sie wurde unter Verwendung des in der vorherigen Phase gewonnenen Materials erstellt, aufgenommen durch die Überwachungskameras der Bank und geschnitten durch deren Sicherheitspersonal während der täglichen Arbeit (Videoproduktion: Artfilm Zagreb/Kroatien, 60', Beta SP, 1996).

Die sechste Phase („End of the Message – Archives-Live“) war eine Multimedia-Performance/Installation, die im Juni 1996 während des „Drive-in Kino“-Events im Planet Art, Hengelo (Niederlande) durchgeführt wurde. Sie setzte sich aus der dreiteiligen Projektion (insgesamt 3 x 12 m) von bereits verwendeten Videostandbildern und dem Videoband auf einer Kinoleinwand zusammen; im abgedunkelten Raum wurden Stühle aufgestellt. Das abgespielte Videomaterial beinhaltete u. a. die Überwachungsvideos aus der Bank (vgl. die beiden vorherigen Phasen). Die dritte Projektion bestand aus den Standbildern. Der dazugehörige Videoton wurde der Autokino-Praxis entsprechend über eine bestimmte Radiofrequenz übertragen; als zweite Ebene wurde eine Audio-CD verwendet.

Die siebte Phase („End of the Message – Edit Value“) bestand aus einer Telefax-Aktion unter Verwendung von 21 Fax-Geräten. Die drei verwendeten typographischen Bilder hatten die gleichen Inhalte wie diejenigen, die im Rahmen der ersten Phase benutzt worden waren: „NO VALUE“, „VALUE ON“ and „END OF THE MESSAGE“; die Faxblätter wurden in siebenfacher Ausführung an einer Wand aufgehängt, die Gesamtfläche von 3 x 5 m einnehmend.¹⁰²¹

Darko Fritz realisierte darüber hinaus einige ortsspezifische CC-Videoinstallationen wie „Passage: Dubrovnik“ (1998) und „space=space“ (1999 ff.) (vgl. Materialteil/DVD).

Der Glaube an die Möglichkeit der transparenten Repräsentation der „objektiven“ Welt kann als prägend für die künstlerische Position von Darko Fritz bezeichnet werden. Bereits seine frühen Äußerungen zur „Struktur“ der Zeit deuteten auf eine kybernetische Grundauffassung hin, in der den „Daten“ als Informationsbestandteilen der Vorzug vor der kontinuierlichen, signalbasierten analogen Welt gewährt wird:

“Time is not a process, time is information. To give correct information does not mean to work on a masterpiece but on the absurd. To be on time in time.

This is a result of receiving the universe through only one channel of information and not integrally. A human being is given one way for cognition of the world, and today, the idea is acting as a replicant. A mimetic replicant where the ‘memes’ are living structures which move from one mind to another.” (Otržan 1988)

Eine starke Bindung zur adriatischen Küste und dem Meer seiner Heimat Dalmatien blieb eine permanente Inspiration und motivische Bezugsquelle für den kroatischen Künstler Ivo

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Dekovic (geb. 1952), der bereits in den siebziger Jahren unter U. Wevers und Nam June Paik an der Düsseldorfer Kunstakademie studierte und im Unterschied zum damaligen konzeptualistischen Mainstream in Ex-Jugoslawien von Anfang an eine spielerische und emotionale Verfahrensweise in der Konzipierung und Herstellung seiner Filme, Videos und Objekte sowie Installationen bevorzugte. Im Laufe der neunziger Jahre entwickelte Dekovic zusammen mit seinen Studenten an der Fachhochschule für Design in Aachen ein ehrgeiziges Projekt mit dem Namen „Sub Art“ (vgl. „Subart“ URL). Den Ausgangspunkt bildete das „elektronische Aquarium“, das Dekovic unmittelbar vor seinem Familienhaus in Razanj an der dalmatinischen Küste in einer Tiefe von fünf Metern unter der Meeresoberfläche errichtete. Unter dem Titel „Artlantik“ entstand der Prototyp eines zukünftigen Medienlabors unter Wasser, das der Erforschung von Kommunikationsmodellen über und unter dem Meer dienen sollte und im Rahmen internationaler kultureller und interdisziplinärer Zusammenarbeit die Verbindung von Wissenschaft, Wirtschaft, Philosophie, Ökologie, Technik und Kunst leisten soll.

Als eines der Einzelprojekte entstand 1998 die CC-Videoinstallation „Sub-Chair“. Dabei handelt es sich um eine Einrichtung für die visuelle, gestuelle und schriftliche sowie zeichnerische Zweiwegkommunikation zwischen einer Person, die sich im Meer, unter dem Wasserspiegel befindet und einer oder mehreren Personen auf dem Land.

Eine CC-Unterwasserkamera nimmt die Person in Frontalansicht auf, und dieses Bild wird gleichzeitig auf einem Monitor an Land sichtbar; über ein Koaxialeingangskabel wird das Videobild zu einem Schriftgenerator an Land übertragen. Das Koaxialausgangskabel überträgt die auf dem Schriftgenerator an Land erzeugten Texte auf den „Subchair“/Unterwassermonitor. Die geschriebenen Texte überschreiben das Videobild.

Der „Subchair“ als eine dauerhafte Unterwasserstation mit einer stabilen Konstruktion aus Eisen und der nötigen Ausstattung (Pressluftflasche, Lungenautomat) ermöglicht den Tauchwilligen theoretisch auch ein weitgehend spontanes Einnehmen der Position sechs Meter unter dem Wasserspiegel; da der Mund permanent mit dem Luftschlauch verbunden ist, wird die verbale Kommunikation durch die schriftliche ersetzt.

Toni Meštrović (geb. 1975, HR) studierte an der Kunstakademie in Zagreb, bevor er noch als Gaststudent der KHM in Köln seine erste CC-Videoinstallation realisierte. Sie zeichnet sich durch die Schlichtheit der eingesetzten Mittel und eine äußerste Feinabstimmung und Präzision aus: „Changing the State of Mind in Stereo“ (2000) ist der Titel der Arbeit, die in einem ca. 20 m langen, mit Nischen versehenen Durchgangsraum im Kellerbereich der Trinitätskirche in Köln präsentiert wurde. Sie konzentriert sich auf zwei Nischen, in denen je eine heiße Herdplatte aufgestellt und (im ansonsten dunklen Raum) punktuell ausgeleuchtet ist; durch eine feine, schmale Röhre fallen in regelmäßigen Abständen Wassertropfen auf die Platte und verdampfen auf der Stelle, ein entsprechendes zischendes Geräusch und kleine Dampfwölkchen hinterlassend. Zwei CC-Videokameras und Mikrofone werden als Video- bzw. Audio-„Verstärker“ eingesetzt; sie transportieren das großformatige LiveVideobild auf zwei Rückprojektionen am Ende des korridorartigen Raumes und das dazugehörige Geräusch auf die Lautsprecher.

Die beiden nebeneinander bzw. nacheinander exponierten Realitätsansichten, ergänzt durch die wichtige Audio- und taktile Komponente, ergeben eine Komposition aus Aleatorik und strengem Rhythmus, deren Zusammenspiel zur Meditation über die Rückkopplung des Zufalls mit der Regelmäßigkeit in einer Welt einlädt, in der die Verknüpfung von realen und virtuellen, medialen Zuständen zu Grundlagen für die Deutung der Welt geworden sind.¹⁰²²

Dan Oki (geb. 1965, HR) und Sandra Sterle (geb. 1965, HR) realisierten einige gemeinsame Projekte, in denen die performativen und Installationselemente im Zusammenspiel mit den „realen“, Alltagssituationen in eine Art zeit- und ortsspezifische Verhaltensforschung einbezogen wurden. Das Happening „Transformation culinaire“ (1995)¹⁰²³ beinhaltete zum Beispiel zwei gedeckte Tische, an denen das Publikum ein Drei-Gänge-Menü zu sich nahm, während eine CC-Videokamera den ganzen Raum aufnahm und zeitgleich auf die Wand projizierte. Die CC-Videoinstallation „Vergeten, zich herinneren en weten“ („To Forget, to Remember and to Know“) (1998) setzte noch eindringlicher die eigene Lebenserfahrung des Künstlerpaares um, das seit 1991 in Amsterdam lebt und die unumgängliche Erfahrung des Erlernens der entsprechenden Fremdsprache als wichtigen Integrationsschritt machen musste. Die im doppelten Sinne ortsspezifische Installation fand im Amsterdam College statt, dem Ort, an dem Oki und Sterle einen Kurs in niederländischer Sprache belegt hatten. Einige aufeinanderfolgende Nächte schlief das Paar in einem Lehrraum, der in einen Schlafraum umfunktioniert wurde. Währenddessen übertrug eine CC-Videokamera das LiveBild der Schlafenden als Projektion auf die großen Fenster des Gebäudes. Tagsüber konnte das Publikum den gleichen Raum vor Ort erkunden, während ein weiterer Klassenraum als zweiter Teil der Installation verwendet wurde: Dort liefen auf der Wandtafel vorproduzierte Sequenzen u. a. mit Lehrern und Schülern der gleichen Sprachschule. Das Publikum hatte zudem die Möglichkeit, ein dort ebenfalls aufgestelltes Mikrofon zu benutzen. Sprach eine Person in das Mikrofon, erschien sie zusammen mit dem vorproduzierten Bild projiziert auf der Wandtafel. Die von Oki und Sterle aufgestellte These über die Sprache als Form und „Haus“ der Existenz schlug sich hiermit in der direkten Gleichung „Sprechen = Sein/Erscheinen“ nieder.

Schneller und durchgreifender als die anderen jugoslawischen Ex-Republiken fand die slowenische Medienkunstszene ihren Anschluss an die internationale Entwicklung der neunziger Jahre (vgl. Ljudmila URL). Im Hinblick auf die Stärke und Radikalität der lokalen Künstlerkollektive und des retroavantgardistischen Unternehmens „Neue Slowenische Kunst“ (NSK, vgl. in NSK URL) wurde diese Szene spätestens seit 1984 über die Grenzen des ehemaligen Jugoslawiens hinaus bekannt und geschätzt. Auch in Slowenien wurden Anfang der neunziger Jahre Soros Center for Contemporary Art (SCCA) gegründet und von Ljubljana aus mehrere erfolgreiche Medienkunstinitiativen gestartet. Insbesondere der Web-Aktivismus mit der 1997 in Ljubljana abgehaltenen Nettime-Konferenz und dem seit 1995 aktiven Ljubljana Digital Media Lab („Ljudmila“, seit 1995) trugen zur starken Profilierung der vitalen slowenischen Szene der neunziger Jahre bei.

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Dazu gehören natürlich auch Künstlerpersönlichkeiten wie Marina Grzinic oder Vuk Cosic, gefolgt von einer größeren Zahl von jungen, „transnational“ agierenden Autoren.

Der 1967 in Maribor in Slowenien geborene und in Belgien lebende Igor Stromajer (vgl. Stromajer URLa) blickt inzwischen auf eine umfangreiche, weltweite Ausstellungsaktivität zurück. Seine Netzprojekte können als mediale Medien- und Institutionskritik und subversion bezeichnet werden. Seine 11-minütige LiveInternetübertragung einer illegalen audiovisuellen Vorführung mit dem Namen „Ballettika Internettikka“ am 28.03.2002 am Bolschoi Theater in Moskau (Stromajer URLb, (zusammen mit Brane Zorman) gehört zu seinen spektakulärsten Aktionen.

Aus dem Bereich der CC-Videoübertragung im engeren Sinne („point-to-point“) kann die Straßen-Performance von Zvonka Simčič (geb. 1963) „Kiss in Ljubljana“ erwähnt werden, die direkt in die Galerie übertragen wurde.

Rumänien und Bulgarien

Patatics, Perjovschi, Ujvarossy, Terziev, Dourmana, Boyadijev

Das erste große Medienkunst-Event in Rumänien fand wie in den anderen Teilen Osteuropas dank der finanziellen Unterstützung des lokalen Soros-Zentrums, Centrul Soros pentru Arta Contemporana, in Bukarest statt.¹⁰²⁴ 1993 organisierte der in Amsterdam lebende rumänische Medienkünstler Calin Dan in Bukarest die Ausstellung „Ex Oriente Lux“, die insgesamt zwölf zum Teil raumgreifende und aufwendige Videoinstallationen präsentierte. Ohne Zweifel war dies für alle beteiligten Künstler die erste Gelegenheit, eine entsprechende Arbeit zu realisieren, für die meisten blieb sie auch die letzte: Die extreme politische und kulturelle Isolation, das auch nach dem Fall von Ceaușescu anhaltende Misstrauen der lokalen Kunstwelt der Medienwelt gegenüber und natürlich die nicht vorhandene technologische Infrastruktur und Finanzierung vergleichbarer Projekte machten es vorläufig unmöglich, aus diesem begrüßenswerten Event einen anhaltenden Impuls für die Medienkunst in Rumänien zu erhalten. Die konkrete kuratorische Initiative von Calin Dan zielte darüber hinaus auch auf die inhaltlichen und rezeptionstechnischen Gegebenheiten:

“Art criticism could never rely on a dynamic system implying authority and demand, and by that it lost its (only) narcissistic powers as soon as the close-circuit object-commentary exploded. I am afraid that neither artists nor critics realized that the big absent in their mutual understanding was the viewer [...] That Other didn't really count very much previously, and I wonder if the perception of this failure was the major argument for this 'silence of the text'.” (Dan 1994, S. 7)

Auch und gerade weil keiner der Künstler zuvor mit Video arbeitete, ist die Leistung einiger Beteiligten umso bemerkenswerter in ihrer Qualität. Dieter Daniels hob in diesem Sinn den Preisträger Alexandru Patatics (geb. 1963) hervor:

“The most surprising is, that the strength of the work by Alexandru Patatics lies exactly in the very sophisticated low-tech concept of a close-circuit installation which generates through mechanical movement an interference between sound and the distortion of the video image. This installation gives a taste of the different

quality of the production of sound and image in the area of mechanics compared to the coming age of electronics" (Daniels 1994a, S. 52/53).

Die aufwendige und raumgreifende CC-Videoinstallation „Titeless“ beinhaltete neben der CC-Videokomponente ein Low-Tech-, aber ausgefeiltes elektromechanisches Equipment, das durch die mechanischen Bewegungen Interferenz zwischen Klang- und Bilddistorsio erlaubte. Anschließend verbrachte Patatics auf Einladung von ZKM in Karlsruhe dort eine Zeitlang mit der Fertigstellung einer neuen Installation, die in Leipzig unter dem Titel „Work in Progress“ 1994 ausgestellt wurde (vgl. Materialteil/DVD).

1997 realisierte der rumänische Künstler im ICC in Tokio eine weitere, diesmal rechnerunterstützte und auch internetbasierte CC-Videoinstallation mit dem Namen „step to ... word“.

Dem Thema der ICC Biennale 97-Ausstellung „Communication-Discommunication“ folgend, setzte Patatics sein Konzept eines multimedialen „Loops“ in eine High-Tech-Medieninstallation um:

“The main idea of the project was a ‘test’ of ‘communication-discommunication’ – the theme of ICC Biennale 97 exhibition. So I manage to construct a ‘loop’ which could be completed in the following order – by sending a specific word as ‘index’ to the Internet searching machines and returning from them references, texts and images which was software based filtered for so called ‘significant images’ which was finally introduced into a video looping effect with each others, and displayed with video-projectors.

Then the image was captured back with video cameras, sent to computers, analyzed again and, as a result, a new word was sent to the Internet searching machines – this way the loop completed.” (Patatics 2001)

Ohne auf formaltechnischen Reduktionismus oder inhaltliche „Ornamente“ zurückgreifen zu müssen, gelang es Patatics, in den erwähnten Arbeiten die abgeschlossenen und zugleich flexiblen/interaktiven „Statements“ abzugeben, deren „ganzheitlicher“ Charakter bar jeglichen „Apriorismus“ – perspektivisch wie faktisch-materiell – ihre bemerkenswerteste Eigenschaft zu sein scheint.

Eine gelungene Metapher für die allgegenwärtige Datenerfassung und -kontrolle in Rumänien während und auch unmittelbar nach der Ceaușescu-Ära bot die von Dan Perjovschi (geb. 1961, ROM) 1993 realisierte CC-Videoinstallation „Scan“. Nicht nur das Sinnbild und Gleichnis zwischen der veralteten Technologie und den ebenso überholten politischen und anderen Strukturen, sondern auch die frustrierende Geschichte dieser Installation, wie sie ihr Autor erlebt hatte, kann als Modellfall für die beschwerliche Entfaltung der Medienkunst in den Schwellenländern insgesamt aufgefasst werden.

Die Installation konzentriert sich auf eine 3 x 5 m große, an der Wand befestigte Leinwand mit 50.000 kleinen Porträts (vom Künstler mit chinesischer Tinte gefertigte Zeichnungen), die in einem orthogonalen Raster gleichmäßig verteilt sind. Ein Aluminiumrahmen entsprechender

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Größe mit einer automatisch beweglichen Vorrichtung (Elektromotor) ist vor der Leinwand installiert. Sie besteht aus einer vertikalen Metallschiene, die sich horizontal der Leinwandfläche entlang bewegt. Auf dieser ist eine CC-Videokamera befestigt, die zusätzlich die Vertikale entlang bewegbar ist. Die CC-Videokamera nimmt jeweils einen ca. 20 x 30 cm großen Abschnitt der Leinwandfläche auf; der jeweilig aufgenommene Bildausschnitt (mit ca. 24 Portraits) wird großformatig auf einen 3 m davor stehenden Fernsehmonitor übertragen. Die Betrachter sind in der Lage, die winzigen Kopfdarstellungen mit Hilfe der Videoübertragung detaillierter – in dreifacher Vergrößerung – wahrzunehmen. Ein kleiner LCD-Kontrollmonitor an der Kamera lässt ebenfalls einen indirekten Blick auf die Leinwand zu. Der entsprechende Teil des Ausstellungsraumes (ca. 6 x 4 x 3 m) ist abgedunkelt; eine für das Funktionieren der Kamera installierte Halogenlampe stellt die einzige direkte Lichtquelle dar.

Das Aufeinanderprallen von traditionellen und neuen künstlerischen Techniken und Konzepten in einem ökonomischen und auch politischen Umfeld, in dem vielerlei Unvereinbarkeiten aufeinander stoßen und das Alltagsbild maßgeblich prägen – diese Beobachtungen fasste Perjovschi in ein Anschauungsmodell, dessen Prägnanz und Befremdlichkeit zugleich auf das perspektivenabhängige, meistens mühselige Erfassen von übergreifenden Kontexten hinweist. Perjovschi teilt seine ambivalente Haltung einem theoretisch vorstellbaren (kunst-)technologischen Optimismus gegenüber mit einer Großzahl seiner Kollegen aufgrund eines sich auf die Resignation zubewegenden infrastrukturellen, ökonomischen und dadurch auch psychologischen Status quo, der besonders im Hinblick auf die entsprechend befremdlich klingenden Medienkunst- und -theoretischen Begriffe und Abkürzungen wie VR, AI, AL, „Interaktivität“, „Avatars“ etc. davon weltweit entfernt zu sein scheint. Die „Geschichte“ der CC-Videoinstallation „Scan“, wie sie Perjovschi beschreibt, hat in dieser Hinsicht für viele seiner osteuropäischen Kollegen einen hohen Wiedererkennungswert:

“For me producing Scan was painful and frustrating. The Romanian engineering team who designed the mechanical device to direct and move the small camcorder was apocalyptic (a lot of hardware, rough and old concept and tools). The result was both funny and sad. There’s a lot of metal in Scan. The mechanical-electronic box controlling the movement was so heavy and broke so many times it makes me crazy. The sensors controlling the ends of the camcorder moving where constantly sending bad signals. etc. But in the show the team (old fashioned Romanian workers) were kind of proud about „their installation” and went mad when I did not take a prize! That was nice. And the public loved it. [...] Because of this reasons (and somehow because of the media fashion art) I did not made any other video installation and in spite of my fascination about media I keep a distance toward the medium. I fight to preserve my freedom and I cut any dependence on teams, budgets, assurance & transport bureaucracy, sponsors stupidity and not last the lack of money. The only way of surviving is to connect with International Art System. But using tech result in a complete absorption in the international language or losing yourself in the billion media projects and exhibitions all over Europe.” (Perjovschi 2001)

Die Arbeit ist formaltechnisch vergleichbar u. a. mit den Videoinstallationen und Performances von Frank Fietzek (Fietzek 1997), „Mission Invisible“ („Untitled“, 1992, vgl. Materialteil/

DVD), auch mit Lukas Rahm (CH), Fritz Rupprechter (A).

Die meisten der 23 Bewerber um einen Ausstellungsplatz in der Ausstellung „Ex oriente Lux“ 1993 in Bukarest waren in Transsilvanien lebende ungarische Künstler, die in der Regel aufgrund des regeren Austausches mit den beiden Nachbarländern Ungarn und Jugoslawien zu der Zeit zumindest als Betrachter auf ihre ersten medialen Kunsterfahrungen zurückgreifen konnten. Laszlo Ujvarossy (geb. 1950) griff in seiner CC-Videoinstallation „Incurable. Magic Through Television“ auf solche Erfahrung zurück (vgl. Abb./DVD).

An dieser Stelle können drei bulgarische Künstler mit größerer internationaler Ausstellungserfahrung erwähnt werden: Krassimir Terziev schuf 1998 die CC-Videoinstallation „Multiple Shadows“ (1998), deren formaltechnisches Prinzip eine sukzessive und kumulative Überlagerung von fünf CC-Videokameraquellen darstellt. In jedem der fünf aneinander angrenzenden Räume befindet sich eine Projektionswand mit einer Landschaftsaufnahme, einem Panorama und der Figur des Künstlers, der sich nach einer gewissen Zeit zum davor stehenden Publikum umdreht und sagt, „Don't look at me. The camera is working. Don't stand like that.“ Eine CC-Videokamera erfasst die Projektionswand und den Beobachter und überträgt dieses Bild jeweils in den nächsten Raum, so dass im letzten Raum fünf übereinander gelagerte Bildschichten zu sehen sind. Dieses letzte Bild wird auf eine Internet-Seite übertragen, begleitet von dem Text: „Point him out. Don't worry – they can't see you.“

Inspiziert durch das Buch „The Political Economy of The Sign“ von Jean Baudrillard, demonstrierte der Künstler durch die Multiplizierung und Hypertrophierung der „Botschaft“ den Prozess der Ambivalenzentstehung durch die medien- und wahrnehmungstechnische Zerstörung der Autorität des ursprünglichen „Code“. Terziev:

“The project investigates the presence of terror in information society. The installation amplifies the procedure of surveillance to the scale of ineligibility and absurdity. The individual in this space appears to be only a raw material for the instruments of social control, a sign within the many other signs [...] society which has become its own environment.”

Petko Dourmana (BUL) realisierte 1999 eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Versus“, in der der Besucher die Gelegenheit erhielt, mit dem Künstler das Computerspiel „Delta Force“ zu spielen. Die beiden wurden durch zwei CC-Videokameras in Großaufnahme erfasst, und ihre Livebilder wurden als zwei Projektionen an den Wänden der abgedunkelten Räume gezeigt (vgl. außerdem Dourmana URL).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Lučezar Boyadijev (BUL) führte 1998 in der Holden Gallery der Manchester Metropolitan University erstmals seine rechnerunterstützte CC-Videoinstallation „Revolution for all“ aus: Der Eingang in den Ausstellungsraum führt idealerweise (vgl. die Skizze) durch eine korridorartige Passage, die mit starkem Reflektorenlicht durchflutet und durch zwei CC-Videokameras aufgenommen wird. Die Kameras sind so positioniert, dass die Köpfe der Besucher entweder frontal oder im Profil aufgenommen werden. Nach dem Betreten des Ausstellungsraumes erblickt man an der Schlusswand die wandfüllende Fotografie eines Gemäldes, projiziert als Videostandbild. Es handelt sich um ein Gemälde aus der Schule des Sozialistischen Realismus (Isak Brodskii, „Lenin speaking before the rallying workers from the Poutilov Factory in May 1917“, 1929), das den Führer der russischen Revolution Lenin in St. Petersburg während einer Rede vor der begeisterten Menschenmenge darstellt. Entweder vollautomatisch (mit Hilfe des entsprechenden Computerprogramms) oder mit Hilfe der Operatoren vor Ort werden die Kopfdarstellungen auf dem projizierten Gemälde durch Kopfbilder der Besucher ersetzt und immer erneut ausgetauscht (digitale Videostandbilder wurden über ein Computerprogramm namens „Revolution.Exe“ zum Datenprojektor transferiert (Programmierer: Javor Kozarev; Studio: Iakov Chernikhov International Foundation – Multimedia Studio, Sofia, Bulgarien). Dieser Prozess der „interactivation“ (Boyadijev) wurde für drei Tage während des ISEA '98 Festivals (Liverpool-Manchester) aktualisiert (der Kopf jedes n-ten Besuchers wurde anstelle des Kopfes Lenins eingesetzt), wobei zusätzlich oder alternativ zur Installationssituation vor Ort auch eine Internetoption mit eigener Website möglich war. Aufgrund der (nicht-)verfügbaren Hard- bzw. Software vor Ort wurde während der Erstaufführung die Idealsituation mit dem Eingangskorridor durch eine Art Videokabine ersetzt, in der sich die Besucher einzeln aufnehmen ließen; auch die vom Künstler als optimal angesehene Option der automatischen Einsetzung und Ersetzung von Videostandbildern musste durch Operatoren ergänzt werden, welche die lokale Netzwerkstation mit drei Computern bedienten.

Tschechien, Slowakei, Polen

Juzová, Smetana, Bielicky, Cermak, Ruller, Rónai, Rogala, Wasilewski

Auch für die tschechischen und slowakischen Künstler galt in den neunziger Jahren der Grundsatz, die CC-Videoinstallationen häufig in ihrer elementarer Form des „elektronischen Spiegels“ anzuwenden. Die psychologischen Auswirkungen des „in Bewegung geratenen“ Subjekt/Objekt-Verhältnisses im Moment des „Kontaktes“ bzw. der „Nähe“ gehören zur Interessensphäre der tschechischen Künstlerin Irena Juzová (geb. 1965). Sie realisierte eine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Place“ (1992/93, mehr unter Wroclaw 1997, S. 154), die aus einer Kabine bestand, in der eine Halogenlampe und ein Ventilator installiert waren. Begab sich der Besucher in die Kabine, schalteten sich dank eines Sensors die beiden Geräte an, und die jeweilige Person wurde außerdem durch eine im Mittelpunkt des Ventilators postierte CC-Videokamera aufgenommen und ihr LiveBild zugleich auf die Monitoren übertragen.

Die mediale Selbstspiegelung als erste Quelle der Interaktion wurde zum Hauptthema einer CC-Videoinstallation des tschechischen Künstlers und Spezialisten für VR-bestimmte 3-

DSysteme Pavel Smetana (geb. 1960, vgl. Smetana URL). Smetana konzentrierte sich nach seiner Umsiedlung nach Frankreich 1983 und der Aufgabe der Malerei auf die Beschäftigung mit Video und Computer, einschließlich der Programmierung, was auch zu seinen ersten rechnergestützten Biofeedback-Arbeiten führte. Der Künstler verglich diese Erfahrung mit einem „magischen Spiegel“, der seine Gedanken reflektiert. Das Thema des Spiegels übernahm Smetana in seiner CC-Videoinstallation „Le miroir“ von 1999: Im Bewusstsein der starken Anziehungskraft, die das Spiegelthema nach wie vor auf die Künstler ausübt, ging es dem tschechischen Künstler um die Verbindung der Symbolik des Spiegels mit seinem interaktiven und psychologischen Potenzial.¹⁰²⁵ Die elektronische „Spiegelung“ des Betrachters, ermöglicht durch die CC-Videokamera, das Display und das dazwischengeschaltete spezielle Computersystem¹⁰²⁶, erwies sich nach einigen Sekunden und Minuten dank der Programmeinwirkung als immer „selbstständiger“ und „unzuverlässiger“, so dass zum Beispiel eine hastige Bewegung des Betrachters unerwartet in der Kopfbewegung seines virtuellen „Doubles“ resultiert oder indem die verbalen Äußerungen des Besuchers durch sein Gegenüber „intelligent“ ergänzt werden und so fort.

Wie Smetana erhielt auch Michael Bielicky seine Kunstausbildung im Ausland, wo er an der Düsseldorfer Kunstakademie die Gelegenheit bekam, auch mit Video zu arbeiten. Seine Erfahrungen und Fähigkeiten nutzt Bielicky seit der Zeit seiner Berufung an die Prager Kunstakademie 1991 für die Gründung und Leitung der dortigen neuen Abteilung für Neue Medien, die nicht zuletzt auch durch private Spenden (Nam June Paik) die notwendige Ausrüstung erwarb. Bis 2002 lebte und arbeitete in Prag auch die japanische Publizistin und Expertin für die osteuropäische Medienkunst Keiko Sei, die mit Bielicky einen engen Kontakt pflegte.

Die von Bielicky 1993 konzipierte CC-Videoinstallation mit dem Titel „Der innere Beobachter“ bezieht sich weniger auf die „Endophysik“ und dazugehörige Theorien, wie es etwa in der Arbeit von Peter Weibel der Fall war, sondern eher auf die spirituelle Komponente, enthalten in der religiösen Lehre des Judentums. Im Judentum spielt der Begriff des inneren Beobachters eine wichtige Rolle, und Bielicky beschrieb auch in einem seiner Essays den dadurch erwachsenen, fundamentalen Unterschied zur Auffassung der europäischen Zivilisation, wie sie von der griechischen, „nach außen“ gekehrten Kultur übernommen wurde. Das Wort *omanut* (hebräisch: Kunst), enthalten in Wörtern wie Wahrheit, Glaube, Handwerk oder Bildung, impliziert nicht die Mimesis im Sinne der „Nachbildung des Gottes“, sondern des Prozesses der Schöpfung, wobei das Äußere *gehört* und das Innere *gesehen* werden soll (Bielicky, S. 126/127).

Bielicky konzentriert sich nicht zuletzt aufgrund des starken Einflusses des eigenen kulturellen Erbes in beträchtlichem Maße auf die bildhauerische Gestaltung seiner Videoskulpturen, die in der Regel als Transportmittel symbolischer und innerer Werte genutzt werden, so auch in „Der innere Beobachter“: In einer zentralarchitektonisch organisierten Aula sind auf dem Boden sieben schwarze Kugeln im Kreis um eine größere, ebenfalls schwarze Glaskugel aufgestellt; in der zentralen Kugel verbirgt sich eine CC-Infrarotkamera, die das mit weißem Neon geschriebene Wort „Licht“ in ihrem Inneren aufnimmt und mit Hilfe eines Senders auf den sieben Empfangsstationen mit Monitoren innerhalb der übrigen Kugeln wiedergibt. Das Wort

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

„Licht“ wird so multipliziert durch die Bildschirmöffnungen in den Kugeln sichtbar. Die religiösen Konnotationen, einschließlich der Zahlensymbolik, werden in der Verwendung von sieben äußeren Kugeln ersichtlich: Bielicky wählte bereits 1989 in seiner wohl bekanntesten Videoskulptur „Inventur“ die Form einer Menora, die anstelle von sieben Kerzen sieben Kleinmonitore beinhaltet.

Die CC-Videoinstallation „Delvaux's Dream“ (1998)¹⁰²⁷ von Michael Bielicky zeugt dagegen von einem Experiment aus dem VR-Bereich: Die Installation verwendete in Form eines „Enterable Painting“ das von ZKM in Karlsruhe entwickelte virtuelle Studio „eRENA-D1.3“, das dem Publikum das Betreten des „Bildraums“ eines großformatigen Gemäldes (Paul Delvaux, „Les noeuds roses“, 1937) ermöglichte.

Das virtuelle Studio besteht im Wesentlichen aus drei Komponenten:

a) einem Chroma-Key/Blue-Box-Studio (3 x 9 x 5 m) „Blue Limbo“ mit drei blau gefärbten Wänden und dem Boden, die das beliebige Einsetzen von Live- und aufgenommenen Videoinformationen und Grafik anstelle von blauen Flächen ermöglicht,

b) einem programmierbaren System/einer Ausrüstung für die Kontrolle der bewegbaren Kamera (von Animation and Motion Control Ltd., Großbritannien), das mit einem Silicon-Graphics-Hochleistungsrechner verbunden ist und das Blue-Box-Studio um die Möglichkeit der Generierung von Hintergründen auch unter Verwendung der beweglichen Kamera erweitert, und

c) einem SICK LMS 200 Laser Scanner für die Positionsbestimmung der Person(en) mit einer „Realzeit“-Übertragungsrate (bis 500 kB/s) zu einem Linux-Computer.

Betritt der Besucher den Blue-Box-Raum, wird er von vier CC-Videokameras und der fünften, beweglichen Kamera erfasst. Die beiden visuellen Eingabequellen werden in einem SGI ONYX-Computer bearbeitet und in „Realzeit“ unweit von dieser Stelle großformatig projiziert. Während die Außenstehenden die Gesten und Bewegungen der realen Person im virtuellen Bildraum einer Architekturlandschaft mit nackten weiblichen Staffagefiguren beobachten können, kann die aktive Person ihre eigene Position an einem Bildschirm ebenfalls überprüfen. Der Angabe des Künstlers zufolge galt seine Aufmerksamkeit in erster Linie dem Gefühl der „Dislokation“, das im letzteren Fall eintreten kann.¹⁰²⁸

Die künstlerische Arbeit von Lubomir Cermak, der auch unter Michael Bielicky in Prag studierte, weist ebenso starke skulpturale Grundlagen auf, ergänzt durch Performances und die darin einbezogenen Experimente mit Video. Die medienkritischen, spirituellen und persönlichen Themenkomplexe finden dabei ihre suggestive Ausdrucksform nicht zuletzt in der verwendeten Symbolik und Metaphorik. 1992 realisierte Cermak drei Videoperformances in Prag („Kiss“, „Swinging“ und „Hole“), wobei „Kiss“ unter Verwendung von zwei CC-Videokameras stattfand: Zwei gleichzeitig aufgenommene Gesichter wurden auf zwei Monitore übertragen, bevor der Künstler die beiden, an Leinen aufgehängten Monitore im Sinne eines symbolischen „Kusses“ aufeinander prallen und einander zerstören ließ.

„Wave Exposure“ (1996) kann als CC-Videoskulptur bezeichnet werden, deren Form eine Ähnlichkeit mit der CC-Videoinstallation von Paul de Vylder (B, vgl. Materialteil/DVD) aufweist.

In einem hängenden, eiförmigen Gittergebilde befindet sich ein Monitor, der das aktuelle CC-Videobild der Kamera zeigt, die den an einem Tisch sitzenden Besucher aufnimmt. Am gleichen Tisch neben der Kamera ist ein weiterer Monitor angebracht, in dem der Besucher das LiveBild der vor dem eiförmigen Gitter stehenden Person beobachten kann (ermöglicht durch eine zweite CC-Videokamera, die dort befestigt ist). Der Titel der Arbeit spielt auf das Ausgeliefertsein gegenüber der (Des-)Informationsflut durch das „Massenmedium“ Fernsehen an: Die formalen und semantischen Elemente wie zum Beispiel das Eiförmige des Käfigs, das eine Entwicklungsphase symbolisiert, wurden vom Künstler ausführlich beschrieben und als Metapher für den Zustand und die möglichen Szenarien der gegenwärtigen „Massenmedien“-Entwicklung und ihren Einfluss auf Menschen interpretiert.¹⁰²⁹ Im Sommer 1994 realisierte Cermak eine CC-Videoperformance unter Verwendung von mehreren „Wave Exposure“-Modulen mit einer aktiven Beteiligung des Publikums.

Tomas Ruller (geb. 1957) ist als „most consistent action artist in the Czech Republic“ beschrieben worden (Rousova URL). Neben seiner umfangreichen Performance-Aktivität (u. a. mit der Gruppe „Black Market“), die weltweite Auftritte mit einschloss, machte Ruller bereits Anfang der achtziger Jahre von der Videotechnik Gebrauch und benutzte sie seitdem auch für seine CC-Videoperformances und -installationen. Die LiveVideoübertragung verhalf dem morawischen Künstler zur Verwirklichung und Visualisierung eines seiner wichtigsten künstlerischen Anliegen, der „Eröffnung“ des materiellen, medialen, mentalen und spirituellen Raumes. Die Schnittstelle zwischen Realität und Virtualität und der Künstler selbst als Medium der entsprechenden „Transzendenz“ (ebd.) erhielten so bereits in den frühen CC-Videoaktionen wie „Be-Tween“ und „Live Loop“ (1983) ihre mediale Evidenz. Weiterentwickelt hat Ruller seinen Zugang vor allem in den CC-Videoinstallationen der neunziger Jahre, nach dem Fall des „eisernen Vorhanges“: Oft verbunden mit Performances, alchemistischen „Zeremonien“ mit der Verwandlung von Aggregatzuständen der Materie (Feuerbenutzung), erhielten die Installationen Rullers in der Regel auch eine ortsspezifische Komponente. Dies gilt für die Installationen/Performances „Monitor-Ring“ und „Transit“ (beide 1993); die letztere Arbeit verwendete einen Korridor, aus dem das Publikum über drei Gucklöcher den optischen Zugang zu drei nebeneinander stehenden Räumen erhielt und zum Zeugen des oft verwirrenden Verhältnisses zwischen realer Handlung und virtuellem, zuvor aufgenommenem Material wurde.

Die physische/ortsspezifische und mediale Interpenetration und Überlagerung von „realen“ und „virtuellen“ Realitätsebenen kamen am deutlichsten zum Ausdruck in einer Installationsgruppe von 1994/95, die sich auf das Fenstermotiv des jeweiligen Ausstellungsraumes fokussiert: In „Window-Room“ nahm eine CC-Videokamera die herabgelassene Markise auf und übertrug ihr LiveBild auf diese, so dass ein Rückkopplungsbild in die optische Kombination mit der Projektionsfläche einbezogen wurde. Während in „Okno-Vize/Window-Vision“ das Fenster des Raumes auf die gegenüberliegende Wand transponiert wurde, nahm Ruller in „Virtual Window“ auch die Projektionsfläche des LiveBildes – diesmal eine CC-Videokamerasicht auf den sich dahinter befindenden Park – ortsspezifisch ins Konzept mit auf und „öffnete“ somit visuell die Wand, auf die das Videobild projiziert wurde. In „Window-Wall“

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

von 1995 wurde dieses Prinzip, jedoch nicht richtungsbezogen, an der hinteren Wand eines Korridorraumes wiederholt.¹⁰³⁰

Die Konfrontation mit dem eigenen medialen Abbild ist ein immer wiederkehrendes Thema in oft variierenden CC-Videoinstallationen des slowakischen Künstlers Peter Rónai (geb. 1953). Seine Beschäftigung in den siebziger und achtziger Jahren mit den traditionellen Medien der Malerei und Grafik in Bratislava und Budapest ergänzte Rónai früh durch die Arbeit mit Fotografie, Collage und Fotomontage sowie anderen Reproduktionstechniken (Serigraphie), Hand in Hand mit seinem Interesse an konzeptuellen künstlerischen Praktiken, Dadaismus und vor allem an dem Werk von Marcel Duchamp. Mitte der achtziger Jahre begann Rónai damit, das Medium Video für die Dokumentation meistens gemeinschaftlicher Aktionen und Performances zu nutzen, wobei die Fragen der Identität, des Narzissmus und der Selbstreferenz den prominentesten Stellenwert hatten.¹⁰³¹ Sein ironischer Skeptizismus findet sich auch in den CC-Videoinstallationen wieder:

„Antivideo – Playback“ (1985–97) ist eine frühe Installation von 1985, die Rónai 1997 durch eine Schwarz-Weiß-CC-Videokamera um die LiveKomponente ergänzte. Während sich die CC-Videoinstallation „Fire, Water, Earth, Spirit“ (1993, vgl. Materialteil/DVD) in einer für Rónai charakteristischen eloquenten Manier mit ortsspezifischen, kunsthistorischen und persönlichen Rekursen auseinander setzte, wurde der Betrachter in der CC-Videoinstallation „AIDS (Another Interactive Dada Security)“ (1995) zum „Protagonisten“ eines weiteren Arrangements, in das der Rückgriff auf Duchamp und klassische Motive der Kunstgeschichte in das somit instabil gewordene Subjekt/Objekt-Verhältnis eingebaut wurden.

Auf einer hölzernen, weiß bemalten korinthischen Säule ist ein Toilettenspülbecken in Augenhöhe aufgestellt. Die Frontalansicht erlaubt den Einblick in das Innere der Spülschale, in der sich, halb vergraben in eine weiße Materie, ein kleiner LCD-Monitor befindet. Am Rande des Beckens, mit ihrer Frontalansicht vom Zuschauer abgewandt, steht eine kleine Kopie des „David“ von Michelangelo Buonarroti. Der Besucher kann sich auf dem kleinen Monitor selbst beobachten, denn dieser ist mit einer CC-Videokamera verbunden, die hinter dem Toilettenbeckenensemble, in einen Lederschuh eingesteckt, das ankommende Publikum erfasst.

Auch diese Arbeit kann in gewisser Weise als ortsspezifisch verstanden werden, denn Rónai liefert hiermit einen bissigen Kommentar zu der architektonischen Lösung einer öffentlichen Toilette unmittelbar vor dem Museumsgebäude.

In „Cannibale ante portas“ (1996) grenzt eine ca. 70 m² große, mit Sand bestreute Bodenfläche den Installationsabschnitt vom übrigen Ausstellungsraum ab. Durch die Mitte und parallel zur Schlusswand verläuft eine aus einzelnen Schaumstoffklumpen gebaute Demarkationslinie, die an einem Ende mit einem menschlichen Schädel abgeschlossen wird. Am anderen Ende der Linie befindet sich ein Wassergefäß aus Plastik, das über einen schmalen Weg aus einzelnen Ziegeln erreicht werden kann. In der Mitte der Gefäßabdeckung ist eine runde Öffnung, in die ein kleiner LCD-Monitor eingelassen ist, auf dem der Besucher sein eigenes Abbild als LiveBild betrachten kann: Der Monitor überträgt das Signal von einer CC-Videokamera, die sich ca. 3 m entfernt vor dem Wasserbehälter, auf den Betrachter gerichtet, befindet.

Die Kamera steht auf einem Stativ, versteckt in einem runden Brotlaib. Schaut man tiefer in den runden bläulichen Ausschnitt, merkt man, dass unterhalb des eigenen LiveBildes ein (digitalisiertes) Video mit Metamorphosen des Gesichtes des Künstlers läuft.

Die mediale Selbstspiegelung wurde in der Interpretation von Peter Rónai als probates Mittel für den Transport von meistens medienkritischen Botschaften eingesetzt, die durchaus in andere, auch alltägliche Themenkomplexe hineinreichen. Die CC-Videoinstallation „FRAGMENT Venetian Project“ (1997) kehrte erneut zur Gegenüberstellung des Betrachters mit seinem Abbild zurück, jedoch in einer raumgreifenden, analogen VR-Form: Sie bestand aus einem 15 x 5 m großen Ausstellungsraum, der von zwei CC-Videokameras erfasst wurde, deren Bilder einmal auf einen kleinen Schwarz-Weiß-Monitor und einmal auf die 3 x 4 m große hintere Wand projiziert wurden. Die Kameraeinstellung ließ die Videoprojektion als die 1:1-Verlängerung des realen Raumes erscheinen, wobei der sich der Projektionsfläche nähernde Betrachter sein Abbild nur von hinten wahrnehmen konnte. Hinzu kam – je nach seiner Entfernung von der hinteren Wand – die Interferenz des Videobildes mit dem realen Besucherschatten und dem zusätzlichen, durch das vom Projektor geworfene Licht erzeugten Schatten an der Wand.

Vergleichbar mit den erwähnten Künstlern aus der Slowakei zeigen auch die polnischen Medienkünstler nach wie vor ein starkes Interesse an Relationen zwischen der materiellen Realität und ihren medialen Repräsentationen mit dem Betrachter an ihrer Schnittstelle (vgl. Kluszczyński 1998, S. 99). Oben im amerikanischen Kontext wurde bereits die Arbeit von Miroslaw Rogala vorgestellt, genauso wie eine CC-Videoinstallation von Robakowski aus den neunziger Jahren im ersten Kapitel dieses historischen Überblicks; neben Izabella Gustowska und ihrer Verwendung von Infrarotsensoren kann an dieser Stelle die Arbeit von Marek K. Wasilewski erwähnt werden. Als Student der Kunstakademie in Poznan experimentierte er seit 1992 mit „minimalistischen“ Videoskulpturen unter Einbeziehung von CC-Videokameras, -Monitoren und Holzstückchen, welche in der Regel das mediale Abbild als eine Verlängerung der realen, ortsspezifischen Situation darstellten und als solche deutlich in der Tradition der „Warsztat Formy Filmowej“ standen. Den direkten Vergleich zwischen den beiden Realitätsebenen bot für den Zuschauer die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Video Installation“ von 1993, in der 21 Monitore und eine Schwarz-Weiß-Überwachungskamera verwendet wurden, genauso wie in „In suspension 2“ und „In suspension 3“ von 1994, in denen insbesondere das Motiv der virtuell bebenden Decke das Thema der Instabilität und Beobachterabhängigkeit noch stärker in den Fokus der Aufmerksamkeit rückte.

“Wasilewski’s world is his closest surroundings: his body, his images, and private space [...] in that, Wasilewski makes full use of the peculiar quality of his medium: it is handy, can come very near and accompany us at every moment of daily life. Yet this does not lead to poor images [...] Wasilewski’s images are inventive, which results from the artist’s awareness of their matter: the objects filmed, animate and inanimate, are shown at various stages of deformation disturbing their natural appearance.” (Kluszczyński)

3.3.3 Pazifik (Japan und Ostasien, Australien)

Japan und Ostasien

In den neunziger Jahren erreichte die Medienkunstproduktion in Japan ihren quantitativen wie qualitativen Höhepunkt. Die seitdem wachsende Generation japanischer Künstler hat die internationale Medienkunstszene maßgeblich geprägt. Ihre anhaltende Präsenz auf Ausstellungen und Festivals weltweit, ein reger Austausch sowie eine enge Zusammenarbeit japanischer Institutionen mit Medienkünstlern aus dem Ausland verhalfen der japanischen Medienkunst dazu, eine führende Rolle in der sich globalisierenden Medienkunstlandschaft einzunehmen.

Subjekt – Objekt

limura, Iwai, Y. Matsumoto/Towata, Moriwaki, Miyajima, Mase/Fels, Saito, „Video Artist Workshop“, Taki, Kawai, Himuro, Kasahara, Makida, Yonekawa, Umano

Wie im Rest der Welt und insbesondere in Europa kann im Japan der neunziger Jahre eine Wiederbelebung der künstlerischen Auseinandersetzung mit der komplexen Problematik des Subjekt/Objekt-Verhältnisses im Medienkunstkontext verzeichnet werden. Die bereits aus den sechziger und insbesondere aus den frühen siebziger Jahren bekannten „narzisstischen“ Videoexperimente mit der medialen (Selbst-)Spiegelung kehrten Anfang der neunziger Jahre in mannigfaltigen Formvarianten wieder, in der Regel mit einem wichtigen „strukturellen“ und medientechnischen Unterschied: Die meisten CC-Videoinstallationen dieser Zeit waren rechnergestützt, und sie machten sich so vor allem die erweiterten Möglichkeiten der Bildmanipulation und -präzision zunutze. Zwischen dem Input- und Output-Gerät stand anstelle der Effektgeneratoren, Videomischer und analogen sowie digitalen Synthesizer die digitale Hard- und Software, wodurch sich nicht zuletzt auch das Künstlerselbstverständnis in vielen Fällen um die Programmierungskomponenten erweitert hat.

In einer Kultur, die nicht wie die westlichen Gesellschaften historisch von der cartesianischen Körper-Geist-Spaltung geprägt war, ist die Behandlung des Subjekt/ Objekt-Verhältnisses auch im Bezug auf die Medienkunst keine Selbstverständlichkeit. Gleichwohl hat dieser Problemkomplex in den Werken japanischer Filmemacher und Medienkünstler seit Jahrzehnten eine Tradition, immer wiederkehrend als Thema und Hinweis auf die kulturellen Unterschiede und damit auch auf ihre möglichen Überschreitungen. Die feinfühligsten Filmarbeiten und CC-Videoinstallationen von Takahiko limura wurden in den beiden vorangegangenen Kapiteln ausführlich behandelt, und dieser Künstler, der sich im besonderen Maße mit seiner „Videosemiotik“ und anderen praktischen und theoretischen Ansätzen der Schnittstelle zwischen Japan und der westlichen Welt zuwandte, nimmt in diesem Zusammenhang eine besondere Stellung ein. limura führte seine Ausgangsuntersuchungen auch in den neunziger Jahren konsequent weiter und bezog in diesen Prozess medienspezifisch und erfolgreich auch die digitalen Speichermedien wie CDROM mit ein.¹⁰³²

Zwei frühe rechnergestützte CC-Videoinstallationen von Toshio Iwai wurden im vorigen Kapitel ebenfalls vorgestellt. Die dort behandelte mediale Selbstspiegelung des Betrachters im

Sinne eines eingreifenden und dynamisierenden Subjekt/Objekt-Verhältnisses und die dazugehörigen dynamischen Visualisierungsmöglichkeiten des bewegten Körpers blieben auch in den neunziger Jahren eine wichtige formaltechnische Komponente, zu der das inhaltliche Interesse des Künstlers an der Interpenetration von Realitätsebenen/„Mixed Reality“ hinzutrat.

„Another Time, Another Space“ ist der Titel einer rechnergestützten CC-Videoinstallation von 1993, die Iwai erstmals öffentlich im Hauptbahnhof von Antwerpen in Form einer ca. fünf Meter hohen umgeharen Konstruktion präsentierte. Sie trug auf unterschiedlichen Höhen 15 CC-Videokameras und 30 Monitore und schloss darüber hinaus 30 Computer und einen Videodisk-Rekorder mit ein. LiveAufnahmen von zahlreichen Reisenden, Neugierigen und Installationsbesuchern wurden mit Hilfe eines Rechnerprogramms automatisch verarbeitet und waren in Form von verzerrten, „zerfließenden“, verlangsamten etc. Bildern auf den Monitoren zu sehen.

Für die zweite Version von „Another Time, Another Space“ in der Shinjuku Station in Tokio (1994) wurde das gleiche Bildsoftwaresystem verwendet, wobei anstatt vieler kleinerer Monitore hier eine ALTA-VISION-Großbildwand als Bildausgabegerät und nur eine CC-Videokamera diente.

Eine Hommage an E. Muybridge schuf Iwai mit seiner CC-Videoinstallation „Memories in motion“ von 1995, die im Tokio Metropolitan Museum of Photography vorgestellt wurde:

An der Schlusswand eines abgedunkelten Raumes war eine ca. 4 x 5 m große Projektionsfläche mit einer durchsichtigen Leinwand etwa 1 m davor angebracht, flankiert von zwei Monitoren auf Podesten. Zwischen den beiden Monitoren stand eine CC-Videokamera auf dem Podest und nahm die in einem durch den Scheinwerfer ausgeleuchteten Feld stehenden Besucher auf. Auf dem linken Monitor waren Filmaufnahmen von bewegten Bildern zu sehen, die durch ein Phenakistiskop entstanden waren, oder auch die sequenziellen Fotoaufnahmen von E. Muybridge. Auf dem rechten Monitor war das LiveBild des Besuchers zu sehen. Diese LiveAufnahmen wurden rechnerisch in „Realzeit“ in Zeitlupemodus versetzt, mit dem Klang synchronisiert abgespielt und auf der Projektionswand zusammen mit den vorher aufgenommenen Aufnahmen von Muybridge etc. wiedergegeben. Aufgrund der vorgesetzten durchsichtigen Leinwand sah man jeweils das verdoppelte Besucherbild im gleichen virtuellen Bildraum, wie es mit den historischen Aufnahmen interagierte.

Die CC-Videoinstallationen von Toshio Iwai zeigen nur einen kleineren Ausschnitt aus der vielfältigen künstlerischen Aktivität des japanischen Künstlers, der auch für das Fernsehen, Software-Hersteller sowie in Zusammenarbeit mit anderen Künstlern (R. Sakamoto, K. Eto u. a.) arbeitet. Die spielerischen Elemente seiner medialen Kunstwerke zeugen stets von der Faszination Iwais durch die beinahe unerschöpfliche Vielfalt der digitalen Bilderzeugung und der Synästhetik, so dass in vielen Fällen das Kunstwerk zum „Spielinstrument“ mit ungewöhnlichen Betätigungsoptionen für die partizipierenden Zuschauer/Zuhörer wird.

Ähnlich wie Iwai 1994 bekam auch Yasuaki Matsumoto (geb. 1958) 1995 die Gelegenheit, im ZKM in Karlsruhe seine Arbeit zu präsentieren. „Gravity and Grace“ ist eine rechnergestützte CC-Videoinstallation, die Matsumoto zusammen mit Masayuki Towata realisierte und die auf

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

eine andere Weise die Konfrontation des Betrachters mit dem eigenen medialen „Spiegelbild“ integrierte.

Die Installation findet zwischen einer halb verspiegelten dunklen Glasfläche (halb reflektierender Spiegel: 200 x 300 cm) und einer mit roten LED-Lichtern gerasterten, sich im Glas gegenüber widerspiegelnden Tafel (300 x 400 cm) statt. Der dazwischen getretene Besucher wird von einer CC-Videokamera aufgenommen, die sich hinter der Spiegel-/Projektionsfläche und vor der Rückprojektionsfläche (400 x 300 cm) befindet; das Videosignal wird über einen hochleistungsfähigen PC¹⁰³³ und SGI an das Bildausgabegerät – einen Videoprojektor – geleitet und das so bearbeitete aktuelle Bild auf der Projektionsfläche wiedergegeben. Der Betrachter sieht sein Spiegelbild inmitten von reflektierten LED-Lampen und um ihn herum die blauen Lichtstrahlen, die mit geringer Zeitverzögerung seinen Bewegungen zu folgen scheinen: Es handelt sich um die computergrafisch bearbeiteten und auch mit Hilfe des LED-Rasters gewonnenen, von der Kamera registrierten Bewegungsspuren des Betrachters. Zum Schluss dieses ca. ein bis fünf Minuten dauernden Prozesses erscheint auf seiner Schulterhöhe ein großer blauer 3-D-„Stern“¹⁰³⁴, der gleich darauf zerspringt.

Der Titel der Arbeit ist einem Essay und gleichnamigen Buch von Simone Weil entnommen; die Künstler spielten insbesondere auf die dort vorhandene Gleichsetzung von Licht und Gnade an, mit deren symbolischen „Visualisierungen“ der Besucher in Verbindung gesetzt wird (vgl. Hardware Software Artware 1997, S. 104–109). Matsumoto, der seine künstlerische Ausbildung als Freskomaler begann, überführte so direkt und auch medienspezifisch eschatologische Themen in seine Medienkunst. Die hier beschriebene Arbeit gehört zu einer Reihe von poetischen Installationen mit Tiefgang und einer „zivilisatorischen Nachdenklichkeit“, die Yasuaki Matsumoto seit 1991 auch zusammen mit Towata realisierte. Neben der CC-Videokamera benutzen die beiden Künstler auch andere Interaktionsmöglichkeiten/Inputs wie z. B. Infrarotsensoren („Transgression“, 1997).

“All of my works are influenced by the time and space in which they were produced and will be swallowed up by the catastrophe which we are busily depositing every day while losing such vivid impressions under the pretext of information. Should they be allowed, however, they may be accepted by someone as faint melodies to gain a new life” (Matsumoto 2002, S. 65).

Der 1964 geborene Hiroyuki Moriwaki stellte seine Begabung und Kreativität im praktischen Umgang mit der Elektronik oft auch in der Umsetzung von Projekten anderer bedeutender japanischer Medienkünstler wie Katsuhiko Yamaguchi oder Masaki Fujihata unter Beweis.¹⁰³⁵ Seine technische Virtuosität setzte Moriwaki¹⁰³⁶ in der eigenen künstlerischen Arbeit für das selbst gewählte Ziel ein, „to explore the nature of functional art“. Seine CC-Videoinstallation mit dem Titel „Rayo=graphy“ (1990) besteht aus vier Paneelen, die in Form einer horizontalen Wandtafel zusammengeführt sind. Die mit einem dichten LED-Lampenraster versehene Tafel ist mit einem starken Reflektorenlicht ausgeleuchtet; die Lampen bleiben ausgeschaltet,

solange kein Besucher dazwischen kommt. Geschieht dies, erfasst eine hinter dem Lichtkörper installierte CC-Videokamera die Person und liefert die visuellen Eingangsdaten an die Lampentafel. Die Silhouette des Besuchers wird vom System so interpretiert, dass sich die LED-Lämpchen überall dort einschalten, wo die Silhouette erscheint, den Reflektorenlichtstrahl brechend und einen „elektronischen Schatten“ bildend. In einem Statement über diese Arbeit bekennt sich Moriwaki zur von ihm erstrebten Simplifizierung und Transparenz im Medienegebrauch:

“I have created a mirror which reflects your facts. Nowadays, communication means are drastically changing and an artwork is more required to function as a communication device than to exist as isolated value. This electric mirror is an effective device which generates interactions between a human being and his surrounding. And the space is animated through existence of the work [...] No advanced electronic technology has been employed [...] to tackle such a tendency, I have simplified the composition of the work as much as possible so that the work can remain realistic enough to be accepted by human intuition. By so doing, I tried to explore the nature of functional art” (Moriwaki 2002)

Auch der 1957 in Tokio geborene und in New York lebende Tatsuo Miyajima arbeitet seit dem Ende der achtziger Jahre mit dem System von lichtemittierenden Dioden (LED) und Digitalzählern mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten, verstanden als Metapher für die Individualität menschlicher Lebenszeiten.

Mit ihrem „The lamascope: An Interactive Kaleidoscope“¹⁰³⁷ stellten Kenji Mase (J) und Sidney Fels 1997 ein weiteres, von den Autoren noch als „a musical application for image processing“ benanntes elektronisches „Spiegelsystem“ vor. Vor einer runden Projektionsfläche mit einem Durchmesser von ca. 300 cm befindet sich eine kleine CC-Videokamera mit einer kaleidoskopischen Linse, die den davor postierten Besucher aus Froschperspektive aufnimmt und das so stark verfremdete und vervielfältigte LiveBild auf der Projektionsfläche wiedergibt. Die dazugehörigen Klänge entstehen mit Hilfe eines drahtlosen Mikrofons, das die Audiorückkoppelung – der visuellen Ebene entsprechend – erzeugt.¹⁰³⁸ Die Arbeit ist technisch und konzeptionell mit zahlreichen parallel in Nordamerika und Westeuropa entstandenen CC-Videoinstallationen vergleichbar. Die Autoren verstehen „lamascope“ als eine digitale Variation des 1816 durch D. Brewster entwickelten Kaleidoskops und machen eine weitere historische Reminiszenz in Bezug auf seine synästhetische Wirkung:

“The kaleidoscopic image is reminiscent of stained glass cathedral windows, and the accompanying prism of choral sound is reminiscent of a tonal organ fugue. The total effect on your senses is majestic because of the scale of the images and the breadth of the choral sound, and the delight at being able to manipulate these two components, with oneself as the subject” (vgl. ebd., lamascope URL).

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Tomohiko Saito (geb. 1976) beendete sein Studium der Medienkunst und -wissenschaft in IAMAS, Ogaki im Jahr 2002 und gehört zur jüngsten Generation japanischer Medienkünstler. Sein Interesse gilt der Simultaneität verschiedener Perspektiven, wie sie mit Hilfe der gleichzeitigen Aufstellung mehrerer CC-Videokameras und -monitore erreicht werden kann. Dabei macht Saito entweder proportionsgetreue Interpretationsmodelle der unmittelbaren Realität und „filtert“ gewissermaßen die während der Aufnahme wirksamen Kameraperspektiven „heraus“ – wie in der Installation „8 Viewpoints“ (2000; mit Tomoyuki Shigeta) – oder er organisiert die „objektiven Anschauungsmodelle“ in Form der CC-Videoinstallation: Die Installation „Tactile Vision“ besteht aus sechs CCD-CC-Videokameras, postiert über, unter, vor, hinter, links und rechts von dem Betrachter, die ihre LiveBilder auf sechs Oberflächen eines lichtdurchlässigen Würfels übermitteln. Beim Rotieren des Würfels kann der Beobachter unterschiedliche LiveVideoansichten seines Körpers ansehen. Wie die Künstlerin betont,

“this work is not a mere switching device. The viewer can touch this tactile self-portrait that consists of 6 images using the relation between the 6 images as an interface. I sincerely hope the viewer feels that he/she is able to freely manipulate him/herself in the cube, which is really interaction between the viewer and him/herself” (Saito, Manuskript und URL; vgl. Materialteil/DVD).

Einen medien- und konsumkritischen Standpunkt u. a. in Anlehnung an eines ihrer Vorbilder, Takahiko Imura, pflegt der in Tokio 1999 von Masayuki Kawai, Kentaro Taki, und Katsuyuki Hattori gegründete „Video Artist Workshop“ (vgl. VC Tokio URL). Mit ihrem auf den ersten Blick „retro“-Zugang will diese Gruppe junger Künstler und Aktivisten vor allem an einige Zielaufgaben von frühen Videokollektiven anknüpfen und ihren Einsatz der zunehmenden Kommerzialisierung der „Massenmedien“ und des Kunstbetriebes entgegensetzen. Mit ihren gemeinsamen Werkstattaktivitäten betreibt die Gruppe mit Hilfe unterschiedlicher Video-Feedback-Konfigurationen – ohne notwendigerweise den Anspruch auf Kunst zu erheben – die Untersuchung der Auswirkung entsprechender „Basistechnologie“ auf die Gruppendynamik und individuelle Kreativität. Die abgebildeten Diagramme demonstrieren einige Grundformen von CC-Videosituationen, die der „Videoworkshop“ in zeitintensiven gemeinsamen „Performances“ mit klarer Struktur, aber letztendlich offenem Ablauf und Ausgang realisierte. Zu seinen weiteren Aktivitäten gehört die Organisation eines internationalen Videofestivals und das Betreiben eines Videocafés im Tokioter Stadtteil Shibuya.

Kentaro Taki und Masayuki Kawai sind die bislang profiliertesten künstlerischen Exponenten des „Videoworkshops“. Kentaro Taki, 1973 in Osaka geboren, realisierte 1996 die Videoinstallation mit dem Titel „Chotto Odorokiban“ (A Little Surprise Zoetrope), die, wie der Untertitel besagt, durch dieselbe „primitive“ Multimediavorrichtung inspiriert wurde wie einige bereits erwähnte frühe Experimente von Toshio Iwai.

„Broken TV Show“ ist der Titel einer öffentlichen CC-Videoinstallation, die Taki im Januar 2000 in der Somido Hall in Ginza, Tokio vorführte. Eine CC-Videokamera wurde auf das großformatige, aus neun Modulen zusammengesetzte Videodisplay ausgerichtet, so dass

die sich vor dem Bildschirm befindenden Personen mit aufgenommen wurden. Das dadurch entstehende Rückkoppelungsbild bestand aus mehreren „Generationen“ von aktuell aufgenommenen Personen und Objekten. Die immer kleiner werdenden Personenabbilder wurden darüber hinaus immer ein wenig mehr zeitversetzt, so dass dem Publikum bereits auf dieser Ebene „topographisches“ und „chronographisches“ Experimentieren ermöglicht war. Die Kamera war über einen Video- und Audiomixer, Farbkorrektor sowie Audiosynthesizer mit dem Videobildschirm und den Lautsprechern verbunden, und den Besuchern wurde darüber hinaus der Zugang zu einem Kontrollpult ermöglicht, wodurch sie das LiveBild und den Ton beeinflussen konnten.

„Security as a Cage“, ausgestellt im Januar 2001 im Library Gallery Space der Musashino Art University in Tokio, ist eine CC-Videoinstallation verhältnismäßig bescheidenerer Dimensionen, von Taki als „Video Object“ bezeichnet: Zu der medialen Selbstspiegelung des Betrachters kam hier mit dem Aspekt der Überwachung eine entscheidende Bedeutung hinzu. Elf Videokamera-„Dummys“ wurden an einer Wand im Kreis aufgestellt und auf die Mitte bzw. aufeinander ausgerichtet, wo ein kleiner LCD-Monitor befestigt war. Auf dem Monitor war das frontale Großbild des davor befindlichen Besuchers zu sehen, das von einer versteckten CC-Videokamera stammte. Näherte sich die Person dem Wandensemble bis auf eine bestimmte Entfernung, löste sie einen Sensor aus, der die Dummy-Kameras in Bewegung setzte. Es handelte sich um eine „Inversion“ des üblichen Verhältnisses zwischen dem Beobachter und dem Beobachteten, wie es der Künstler ausdrückte:

“At media society, the reverse system that we are always watched is also watched at all times. Disclosing reverse side, where are we possible to hide?” (Taki, Portofolio)

Masayuki Kawai stellte bereits 1999 im inzwischen geschlossenen Striped House Museum of Art in Roppongi, Tokio die CC-Videoinstallation „Private Affair“ aus. Die Arbeit entstand kurz vor der oben erwähnten Installation „Broken TV Show“ von Kentaro Taki und kurz bevor sich die beiden jungen Künstler kennen lernten. Sie weist ebenfalls einen „Demonstrationscharakter“ auf.

Sie besteht aus drei CC-Videokameras, vier Monitoren, einem Videorekorder/Videofilm und einem Videoumschalter. Von einem Pult aus hat der Besucher die Gelegenheit, drei etwas versetzt aufeinander gestellte Monitore zu betrachten; gleichzeitig wird er durch eine auf den Monitoren postierte CC-Videokamera aufgenommen. Sein großformatiges LiveBild wird auf einen von vier Monitoren (der vierte Monitor befindet sich in einem anderen Raumabschnitt) übertragen. Die zweite CC-Videokamera befindet sich zwischen dem Drei-Monitor-Ensemble und dem Pult mit dem Videoumschalter und nimmt die drei Monitore auf; die dritte CC-Videokamera nimmt den vierten Monitor frontal auf und verursacht ein Rückkoppelungsbild. Auf einem der Monitore ist ein Videoband zu verfolgen, das eine stark verfremdet wiedergegebene Geschlechtsverkehrszene zeigt. Das Publikum kann zwischen den drei Live- und einem vorher aufgenommenen Programm umschalten und unterschiedliche Kombinationen ausprobieren.

Ein wichtiges Forum für die Präsentation neuer, meistens videobasierter Medienarbeiten in den neunziger Jahren boten die beiden internationalen Medienkunstfestivals in Fukui, bei deren Realisierung u. a. der bereits ausführlich behandelte Keigo Yamamoto eine maßgebliche Rolle

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

spielte. Nicht immer ausgeführt, aber in der Regel in den entsprechenden Festivalkatalogen gut dokumentiert, beschränken sich die CC-Videoinstallationskonzepte von jungen japanischen Künstlern aus diesem Kontext keineswegs auf videospezifische Probleme:

Sie zeugen von einer Vielfalt individueller Ansätze, die einige der beteiligten Künstler auch in ihrer Fortbildung und späteren Arbeit weiterentwickeln werden.

Mamiko Himuro („Paradox“, 1990), Hiroshi Kasahara („Trans-Communication“, 1989/90) und Kazuo Makida (alle aus: 1st Fukui International Youth Media Art Festival, Fukui 1990) können in diesem Zusammenhang erwähnt werden, genauso wie Koichiro Yonekawa („Existence of Emptiness“, 1992) und insbesondere Noriko Umamo (geb. 1969) aus Kyoto, die in IAMAS in Ogaki ihr Kunst- und Medienstudium vertiefte und heute aktiv an Ausstellungsaktivitäten teilnimmt (vgl. Abbildungen/DVD).

Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen

„Mission Invisible“, Ogata/Judge, Gabin

Offener und vordergründiger als in Europa und zum Teil auch als in Nordamerika fand in den neunziger Jahren in Japan eine ausgeweitete Medienkunstförderung nicht nur durch das Militär und die hervorragend ausgestatteten Zentren der Forschung, sondern auch durch den Staat und die Privatwirtschaft statt. Ohne derartige Unterstützung wären die meisten aufwendigen Medienexperimente und -projekte dieser Zeit nicht durchführbar gewesen. Eine wichtige Rolle in diesem Zusammenhang spielte das 1991 von der Firma Canon gegründete „ARTLAB“. Seine Hauptaufgabe wurde beschrieben als „experimental laboratory for artmaking where the digital technology being developed by Canon can be applied to create a new category of art born from a fusion of art and science“ (Canon 2000, S. 11). Die dort realisierten Medieninstallationen, darunter auch rechnergestützte CC-Videoinstallationen, basierten zwar im Wesentlichen auf der entsprechenden Technologie, doch eine monokausale Schlussfolgerung eines einseitigen Abhängigkeitsverhältnisses wäre an dieser Stelle nicht ohne weiteres zu rechtfertigen. Auch umgekehrt zog die Realisierung künstlerischer Konzepte mit einem entsprechenden Einsatz neuer Technologien (z. B. „Eyetracking“ bei S. Mikami, vgl. unten) eine weltweite Aufmerksamkeit auf sich und nutzte den beteiligten Hard- und Software-Herstellern.

„Mission Invisible“ ist der Name einer Gruppe anonymer japanischer Künstler, die im Rahmen des Canon-Projektes ARTLAB die CC-Videoinstallation „Untitled“ (1992) realisierte. Sie besteht aus zwei gleich großen, einander gegenübergestellten Wandpaneelen mit einem sich dazwischen befindenden, für die Betrachter reservierten Durchgang. Auf einer Tafelplatte stehen Zitate über das Christentum, auf der anderen Texte über den Buddhismus.¹⁰³⁹

Zwei CC-Videokameras sind an den senkrechten Metallhalterungen der Paneelrahmen befestigt, so dass sie auf der X- und Y-Achse durch die Besucher gesteuert werden können.

Die von den Kameras erfassten formal unterschiedlichen Perspektiven und „Schärfetiefen“ können mit der entsprechenden inhaltlichen Ebene kombiniert werden, und die Komplexität

des Verhältnisses zwischen den beiden Kulturen kann auch auf spielerische Weise als „Experimentiermodell“ erkundet werden. Diese subtile und komplexe Installation mit interkulturellem Tiefgang entstand kurz vor der angesprochenen Arbeit von Dan Perjovschi „Scan“ (1993) und ist formaltechnisch als ihr Vorgänger anzusehen (vgl. oben).

Eine ästhetisch ansprechende Zusammenwirkung von verschiedenartigem Live- und vorproduziertem Videomaterial nahm der in Amsterdam, Tokio und New York lebende Medienkünstler Atsushi Ogata als Vorlage für das Partizipationsangebot in der rechnergestützten CC-Videoinstallation „Iro-Iro“ (1990), die in Zusammenarbeit mit C. M. Judge in CAVS, M.I.T in Cambridge (Raumdesign) realisiert wurde.

In einem abgedunkelten Raum befindet sich eine kreisförmige, aus schwarzen Vorhängen gebaute, zehn Fuß im Durchmesser große „Wall of Seams (Wand der Nähte)“. Diesem Hintergrund den Rücken zuwendend, steht der Besucher frontal vor einer auf einem Stativ postierten CC-Videokamera, die mit vier Monitoren verbunden ist. Er hat die Möglichkeit, eines von vier Gewändern unterschiedlicher Farbe (rot, blau, gelb und grün) anzuziehen, dieses vor der Kamera zu präsentieren und mit Hilfe eines „real-time color recognition“-Systems¹⁰⁴⁰ die damit verbundenen Monitorbilder zu beeinflussen: Auf zwei Videodisc-Abspielgeräten sind insgesamt zwanzig Bilder und vier Klänge aufgenommen, die auf eine der vier Gewandfarben reagieren. Auf den Monitoren ist dann gleichzeitig das ausgelöste Bild zu sehen, während unter Einsatz eines Stereomischers und Verstärkers auch die entsprechenden Klänge (synthetisches Brummen) von Lautsprechern zu hören sind. Ogata:

“Our intention has been to realize ‘feedback’ that is aesthetically engaging and powerful, enhancing our awareness and encouraging further explorations” (Ogata 2001, vgl. ausführlicher im Materialteil/DVD).

Ogata und Judge realisierten im gleichen Jahr in Tokio die CC-Videoinstallation „Kodo“ (Pulse), die in einem grottenartigen Ausstellungsraum¹⁰⁴¹ aufgebaut war. Sie setzte sich aus fünf Sektionen zusammen und der Besucher hatte neun Minuten zur Erkundung der abgedunkelten Raumpassagen zur Verfügung. Jede Sektion evozierte eine Art von Fortbewegung: „Gehen“, „Tauchen“, „Fliegen“, „Schwimmen“, „Ruheliegen“ und kombinierte die vorher aufgenommenen Videobilder der entsprechenden natürlichen Umgebungen mit den LiveBildern von Besuchern.

Drei CC-Videokameras waren an unterschiedlichen Orten dieses Environments versteckt und wurden mit den Sektionen 3 („Fliegen“), 4 („Tauchen“) und 5 („Schwimmen“) visuell in Verbindung gebracht: Auf den in die künstlichen „Grottenwände“ eingelassenen Monitoren konnte der Besucher zuerst die vorhandene Videosequenz sehen, wonach sein eigenes, kurz vorher aufgenommenes und digital bearbeitetes Bild erschien (vgl. das dem „Fliegen“ zugehörige Zuschauerbild mit stroboskopisch erscheinenden, multiplizierten Händen).¹⁰⁴²

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Bei der Arbeit „Comic Tunes“ (1993) von Ito Gabin handelt es sich der Aussage des Künstlers zufolge (Gabin 2002, vgl. auch Gabin 1994, S. 66) um einen „automatischen Sound-Effekt-Generator“: Eine CC-Videokamera ist so postiert, dass sie die vor dem Bildschirm stehenden und sich bewegend Personen frontal aufnimmt und mit Hilfe eines Computerprogramms die LiveBilder zu den Monitoren sendet. Sie setzen sich aus dem Betrachter- und dem Hintergrundbild zusammen, dessen grafische Bearbeitung in einem Comic-Stil ausgeführt ist. Dem Bewegungsmuster der Person folgend, wählt das Programm das „dazugehörige“ Sound-Muster und lässt dieses abspielen. Die auditive Ebene entspricht dem visuellen Hintergrund: Sie besteht aus Comic-Geräuschen wie z. B. „Hinstürzen“, „schnelle Verfolgungsjagd“, „Aufeinanderprallen“ etc. Das ganze Ensemble verwendet eine CC-Videokamera, ein Podium mit Blue Screen und drei Monitore sowie zwei Computer, ausgestattet mit den Programmen für die „Realzeit“-Analyse bzw. für die Zusammensetzung von beiden Eingabequellen. Eine derartige synästhetische Überlagerung von realen und virtuellen Realitätsebenen lässt Querverbindungen zu Ansätzen mehrerer australischer, mit Sound arbeitender Medienkünstler zu, aber auch zum Teil – auf formaltechnischer Ebene – mit D. Rokey und der Vivid Group aus Toronto in Kanada.

Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen

Matsumura, Ryusuke, Y. Suzuki, Jeong, Matoba

Eine Art „Endo-Zugang“, wie ihn Peter Weibel theoretisch wie künstlerisch-praktisch seit den frühen siebziger Jahren beschrieb und umsetzte, machte sich in der Medienkunst der neunziger Jahre weltweit bemerkbar. Die rechnerunterstützten CC-Videoinstallationen zeigten sich – wie ihre analogen Vorgänger der siebziger und achtziger Jahre – besonders dafür geeignet, neue Einblicke in die Realitätsebenen zu ermöglichen, die dem bloßen Auge versperrt sind, aber auch dafür, die systemischen Zusammenhänge als Anschauungsmodelle sichtbar zu machen.

Der 1964 geborene Taizo Matsumura realisierte eine Reihe diesbezüglicher CC-Videoinstallationen, deren Charme bzw. Spannung aus der (De-)Synchronisation der visuellen Wahrnehmung mit „bloßem“ Auge mit Hilfe des „elektronischen Auges“, der Videokamera, entsteht. In „Motion in Motion“ von 1992 sind z. B. die materiellen Formen nur dann in Bewegung zu sehen, wenn sie durch einen Videokamerasucher beobachtet werden (vgl. Abb./DVD). „Synchronize“ ist der Titel einer Installationsserie von Matsumura, die auf dem gleichem Aufbausystem basiert, aber mit unterschiedlichen Bildausgabeweisen und Bildausgabegeräten arbeitet. Sie verwendet in der Regel Diaprojektoren und Dias, die nicht mit bloßem Auge, sondern nur mit Hilfe einer CC-Videokamera wahrgenommen werden können.

Die Synchronisation zwischen dem beobachteten und dem beobachtenden System und Medium als Bedingung jeder Wahrnehmung wird bei Matsumura mit einfachen Mitteln und der Nebeneinanderstellung zweier Medien demonstriert. Anstatt ein Selbstzweck im Sinne einer pseudowissenschaftlichen oder „bloß“ ästhetischen Visualisierung zu sein, werfen diese Arbeiten verschiedene wahrnehmungstechnische, epistemologische und andere Fragen auf, wie z. B. „Synchronize/2“ (1994), in der die Problematik der Nachbilder (vgl. oben B. Robbett u. a.) zur Sprache kommt, vor allem aber die jeweiligen „Wahrnehmungsspezifika“ der medial

präparierten Räume im Vergleich und auch in ihrer Einzigartigkeit (vgl. Abb./DVD).

Ito Ryusuke (geb. 1963) realisierte ebenfalls eine Reihe von CC-Videoinstallationen, die als Installationsserie unter dem Namen „Realistic Virtuality“ bekannt geworden sind. Es handelt sich um eine Serie von Installationen, die auf poetische, humorvolle und auch kritische Weise Kommentare über die moderne Gesellschaft abgeben. Das formaltechnische Herstellungsverfahren besteht aus der Gegenüberstellung von kleinen „Bühnenbildern“ bestimmter Objekte oder Situationen, die durch eine CC-Videokamera aufgenommen und gleichzeitig als Videoprojektion oder Monitorbild wiedergegeben werden. Durch die Unterschiede in Größe, Struktur etc. werden die nicht vorhandene repräsentierte Realität, ihr plastisches Pendant und dessen elektronisches Abbild miteinander in assoziationsreiche Verbindungen gesetzt. Ryusukes Modellanordnungen sind nicht nur anhand ihres Sammelnamens als ein Kommentar zum oft unproportionalen Verhältnis des immensen Aufwandes und der Resultate der Entwicklung von immersiven VR-Technologien zu verstehen.

Das Schema von „Realistic Virtuality (Air Commuter)“ von 2001 variierte der Künstler mit unterschiedlichen Szenerien: In einem abgedunkelten Raum steht vor einer großformatigen Projektion eine hell ausgeleuchtete Installation über einem sockelartigen Tisch. Am Tisch stehen je auf einem Stativ eine Lampe und dahinter zwei Lichtschirme. Auf dem Tisch ist modellartig eine Szenerie aufgebaut, die von einer CC-Videokamera aufgenommen und über einen Projektor an die Stirnwand des Raumes projiziert wird. In diesem Beispiel ist ein Flugzeug (Raum-Pendler) thematisiert, das über den Wolken fliegt. Dafür dient ein Bild als Hintergrund, vor dem sich scheinbar schwebend ein kleines Modellflugzeug abhebt, das an einer Stange fixiert ist. Der Fokus der Kamera ist so eingestellt, dass sie das Flugzeug von einem Standpunkt leicht darüber und dicht daneben als Ausschnitt wiedergibt. Auf der Projektion, die nahezu wandfüllend ist, sieht der Betrachter nur das Flugzeug aus dieser Sicht, das über das sich unterhalb ausdehnende Wolkenfeld zu gleiten scheint. Ein Flügel und das Heck des Flugzeuges sind von den Bildkanten angeschnitten, so dass sich für den Besucher eine Perspektive aus bedrohlicher Nähe ergibt.¹⁰⁴³ Die Szenerie auf dem Tisch, ihr Aufbau, die Konstellation und der gesamte technische Apparat sind frei einsehbar. In der Projektion verschwinden diese Anteile zugunsten eines real wirkendes Bildes einer Detailansicht aus dem Modell, und die mediale Darstellung erzeugt nicht zuletzt auch aufgrund der Einbeziehung kinetischer und auditiver Elemente einen „realistisch-virtuellen“ Eindruck.

In ihrer Präsentationsform gleicht „Realistic Virtuality (Routine Operation)“ von 2002 der „Realistic Virtuality (Air Commuter)“ von 2001. Die Aufnahme einer kleinen CC-Videokamera, die einen Modellausschnitt überträgt, wird zeitgleich von einem Projektor großformatig an die Stirnwand des abgedunkelten Raumes projiziert. Die Modellszene ist auf einer Platte über einem Holzsockel aufgebaut und in ihrer Konstruktion etwas komplizierter als der „Air Commuter“: Umgeben von der notwendigen Übertragungs- und Beleuchtungsapparatur hängt unter einem kreisrunden Metallschirm das Modell eines U-Bootes in der Luft. Der Schirm reflektiert das Licht, das auf eine unterhalb des Bootes rotierende Scheibe gerichtet ist. Der Rand dieser Scheibe wird von verschiedenen großen, dreieckigen Styroporstücken umsäumt, die eine Zackenlinie über dem Umfang der Scheibe beschreiben. Die Kamera ist von links unten

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

auf das Boot gerichtet. Der Ausschnitt ist so gewählt, dass das Boot in voller Größe aus scheinbar geringem Abstand in der Projektion sichtbar wird. Die untere Bildkante wird dabei von der sich drehenden Scheibe bzw. dem Zackenverlauf des Styropors geschnitten. Hinter dem Boot ist ein weißer Schirm aufgespannt. Die Kamera arbeitet mit einem Filter, der das Bild der Projektion in ein bläuliches Licht taucht. Dem Betrachter bietet sich an der Wand die realistisch wirkende Szene eines unter Wasser tauchenden U-Bootes. Das wandformatige Bild der Projektion und das davor stehende Modell erzeugen zwei völlig unterschiedliche Eindrücke des gleichen Sachverhaltes. Hierbei stolpert der Betrachter nachgerade über den Kontrast und das Verhältnis der technischen Konstruktion des Modells und der Suggestivwirkung des projizierten Bildes. Die Bewegung der hell erleuchteten Scheibe und der Zackenlinie beispielsweise wird von der Projektion in eine Bewegung des Bootes über einen unruhigen Meeresboden uminterpretiert. Die Lichtreflexionen über dem Metallschirm werden im Bild zu Lichtbrechungen der Wasseroberfläche umgedeutet.

„Realistic Virtuality (Flying Nobody)“ von 2002 kann als eine direkte Abwandlung von „Realistic Virtuality (Air Commuter)“ von 2001 angesehen werden (vgl. Abb./DVD). Vor der großformatigen Projektion eines Modellflugzeuges steht im sonst leeren Raum das Modell. Unter dem in der Luft hängenden Flugzeug befindet sich eine drehbare Scheibe, die mit großen Wattestücken überhäuft ist. Hinter dem Flugzeug lässt ein Endlos-Band – horizontal über zwei Rollen – eine kleine Wolke auf blauem Himmel hinter dem Flugzeug vorbeierollen. Die Kamera ist so installiert, dass sie das Flugzeug über den Wattedällchen und unter den auf dem Laufbild sichtbaren Wolken aufnimmt. In der Projektion erscheint es dem Betrachter, als ob das Flugzeug dicht über eine Wolkendecke fliegt, während sich über dem Flugzeug bereits der blaue Himmel aufspannt, der nur noch von einer vereinzelt Wolke bedeckt ist. Hier wird über das rotierende Wolkenhimmelband eine nicht vorhandene Raumtiefe erzeugt. Die Bewegung nahe unter dem Flugzeug scheint schneller im Verhältnis zur Wolke, die scheinbar irgendwo weit hinter dem Flugzeug zu sehen ist.

Yasuhiro Suzuki (geb. 1979), der nach seiner ursprünglichen Ausbildung als Möbeldesigner Kunst studierte und auch als Assistent von Toshio Iwai arbeitete, realisierte die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Inter-Reflection“ (2000), in der mehrere kunst- und kulturtechnische und -historische Überlegungen eine komplexe semantische Ebene bilden, die auf eine wahrnehmungstechnisch inspirierte Folie à la Iwai projiziert werden können. Mehrere Miniaturstühle sind auf einer drehbaren Platte aufgestellt. In ihrer Höhe und unterhalb eines die Drehscheibe erleuchtenden Scheinwerfers ist eine kleine, feststehende CC-Videokamera angebracht, welche die Stühle aufnimmt und ihr aktuelles Abbild aus Froschperspektive auf eine große Projektionsfläche im abgedunkelten Raum überträgt. Dadurch und insbesondere durch die gigantischen Stuhlschatten, die die Miniaturstühle im Projektionsbild hinterlassen, entsteht ein starker Realitätsunterschied, zeitweise durch die Drehung der Drehscheibe und den Schwindel erregenden Eindruck, den sie als Projektion hinterlässt. Die Besucher haben die Möglichkeit, die Platte zu drehen und auch die Stühle anders zu platzieren.

Der junge Künstler verwendet als eine seiner Inspirationsquellen eine konkrete, formal vergleichbare Arbeit des Konzeptkünstlers Joseph Kosuth (Y. Suzuki 2002). Interessant erscheint

zudem die Möglichkeit, den Stuhl als ein kulturspezifisches Symbol zu deuten, das natürlich in Japan eine vollkommen andere Bedeutung als im Westen hat (vgl. Rauschenberg und seine Verwendung dieses Symbols in seinen „Combine Paintings“), aber auch die Möglichkeit, den Stuhl als Symbol für den Unterschied zwischen den Medien zu interpretieren. Y. Suzukis „zoetropebezogene“ Installationen unterstreichen im besonderen Maße die Nähe seines künstlerischen Interesses zu jenem Toshio Iwais (vgl. oben).

Jeong Ju Jeong ist ein junger Künstler aus Korea, der vergleichbar mit Ryusuke eine ganze Serie von Arbeiten mit kleinen Modellen gefertigt hat, die auch kinetische Komponenten enthalten. Jeong konzentriert seine Aufmerksamkeit darüber hinaus auf einen subtilen Dialog mit dem auf enorme Größe „angewachsenen“ Betrachter und auf seine implizite wie explizite Einbeziehung ins Werk. In der CC-Videoinstallation „Ohne Titel“ aus dem Jahr 2000 steht auf einem Tisch ein Modellhaus, das einer einfachen Schachtel mit rechteckigem Grundriss gleicht. Darin ist eine Überwachungskamera installiert, die von einer Ecke des Raumes in diesen hinein gerichtet ist. Ihr Bild überträgt sie an einen Monitor, der auf dem Stuhl steht und dem Betrachter zugewandt ist. Der Ausschnitt der Kamera ist dabei so eingestellt, dass die eingebauten Fenster im Raum sichtbar werden und der Betrachter durch diese wieder nach draußen in den die Installation umgebenden Raum hinaus sieht. Die Überwachungskamera bewegt sich in einem Winkel von 180 Grad, so dass das Bild des Monitors sich dauernd verändert. Befinden sich Besucher in diesem Umgebungsraum, erscheinen Teile ihres eigenen Körpers hinter den Fenster des Raumes auf dem Bildschirm.

„Schauhaus“ von 2000, gezeigt in Aachen 2000 und 2001 auf dem Rundgang der Studenten der Düsseldorfer Kunstakademie (an der Jeong studierte), fokussiert sich wieder auf das Modell eines Holzhauses. Das Modellhaus ist in fünf Räume unterteilt, die je mit einem Fenster auf beiden Seiten ausgestattet sind. In jedem Raum ist auf einem kleinen Wagen eine Überwachungskamera installiert. Die Kameras fahren jeweils mit unterschiedlicher Geschwindigkeit in den Räumen zwischen den beiden Fenstern auf und ab. Ihre Bilder senden sie an die vor dem Haus positionierten Monitore. Hierbei entspricht die Reihenfolge der Monitore der Reihenfolge der Räume im Modellhaus.

Die Einstellung der Kameras ist so ausgerichtet, dass der Betrachter der Installation auf dem Monitor in jeder Bewegungsrichtung der Wagen aus dem jeweiligen Fenster schauen kann. Steht er vor der Installation, kann er seine Füße somit auch hinter dem Fenster auf dem Monitor sehen.¹⁰⁴⁴

Hiroshi Matoba (J) realisierte in Zusammenarbeit mit seinem Bruder Yasushi 1999 die CC-Videoinstallation mit dem Namen „Micro Friendship“, die eine „Endo-Perspektive“ auf das Modell einer mikroskopisch kleinen Lebenskolonie wirft. Die Arbeit besteht äußerlich aus einem Tisch mit einer flachen beweglichen „Insektenbühne“, mit der die Besucher in Kontakt treten können, ermöglicht durch eine CC-Mikroskopkamera, welche die Insekten aufnimmt und die

Aufnahmen auf einem Flachbildschirm wiedergibt. Der physische Kontakt zu den Mikrowesen ist über einen Stab möglich, der sich zwischen dem Tisch und dem Bildschirm befindet und dessen Drehungen und Bewegungen automatisch in Mikrobewegungen umgesetzt und auf dem Bildschirm in „Realzeit“ verfolgt werden können. Die Teilnehmer können darüber hinaus auch einen Joystick benutzen, um die Insektenplattform zu kontrollieren. Das Konzept von Hiroshi Matoba, durch eine derartige Installation ein experimentelles Kommunikationsmodell zwischen Menschen und anderen Lebewesen herzustellen, kann mit vergleichbaren Ansätzen u. a. von E. Kac, K. Rinaldo und A. Youngs (vgl. oben) in Beziehung gebracht werden.

Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion

Hashimoto, Hachiya, Mikami, Maebayashi, Iwata, Michitaka/Minato, Kihara/Otsui, Ishii/Tangible Bits

Es wurden bereits einige Künstler erwähnt, die ihre CC-Videoinstallationen im Kontext der internationalen Biennale von Fukui veröffentlicht oder ausgestellt haben. Kiminari Hashimoto (geb. 1958) realisierte im gleichen Zusammenhang 1993 die dritte Version seiner Installation „Electric Hart Mother“, deren Struktur als eine Art analoges Pendant von „Mixed Reality“-Installationen der zweiten Hälfte der neunziger Jahre interpretiert werden kann. Inhaltlich zeichnet sich Hashimotos Arbeit durch ihre starke medien- und gesellschaftskritische Ausrichtung aus. „Electric Hart Mother/Version 3“, 1992/93 basiert auf einer 3 x 5 x 4 m großen Mixmedia-Struktur auf Rädern, die funktionell und symbolisch aus zwei Teilen besteht: der oberen aus Holz, Plastik und anderen Materialien gebauten „Gebärmutter“ (a wooden womb protected with a big plastic pelvis), symbolisiert durch große Becken/Endungen, und der unteren Maschine (machine of bachelor), die den Mann repräsentiert. Die Bewegungen von Maschinenteilen verdeutlichen die Absicht des Künstlers nach Darstellung eines Geschlechtsaktes (Fukui International 5, S. 54/55).

Zwei digitale CC-Videokameras sind in Augenhöhe des Betrachters einander gegenüber angebracht, und er hat die Möglichkeit, in ihr „Blickfeld“ zu treten, was das Projizieren seines LiveBildes im Inneren der transparenten, durch Scheinwerferlichter hell erleuchteten „Gebärmutter“ zur Folge hat.¹⁰⁴⁵ Zeitweise werden die Lichter ausgeschaltet, wodurch sich die LiveÜbertragung der aktuellen Kamerabilder auf die von links nach rechts und von vorne nach hinten bewegten Durchschiebegeräte (Dioramen) verschiebt. Die LiveBilder von Besuchern wandern so innerhalb der Dioramen nach vorne und hinten, rechts und links, auch wenn sie unbeweglich bleiben. Die funktional aus dem unteren Teil mit der technisch-visuellen Vorrichtung und dem oberen Teil mit dem „Bildtheater“ zusammengesetzte Konstruktion (re-)präsentiert auf diese Weise sowohl mit ihrer materiellen Beschaffenheit (primitive Technologie) als auch mit den ihr innewohnenden Metaphern ein komplexes Beziehungsgeflecht mit kulturkritischem Hintergrund:

“The diorama of ruins inside of the work metaphorizes the ‘world’ as the outside of us which we usually look at. We human beings embrace the stream of the big cosmos within our bodies and the process of birth. Today the concept itself is becoming ruins. It is left to the conscious of the audience whether they see the

diorama inside of the work as a restful image that leads us to return to mother womb or as abandoned world that does not have place to return" (Hashimoto 2002).

Die vorproduzierten, nur einige Frames dauernden Einzelbilder, die im oberen Teil der Konstruktion ebenfalls projiziert werden, bestehen aus abstrakten Darstellungen, die dem Feuer, Wasser und Herzschlag entsprechen, sowie aus einer Animation des Fötus und der Chromosomenmultiplizierung usw. Diese Bilder korrespondieren dem „Diorama der Ruinen“ einerseits und der Sound-Ebene andererseits, die aus einer Simulation des Filtergeräusches besteht, das der Fötus in der Gebärmutter hören würde. Die starke suggestive und auch mediale Einbindungskraft der hier nur äußerlich angerissenen Installation findet sich wieder in der Installation „Mother 2 Prototype“ von 1999, in der Hashimoto ebenso eindringlich die Parallele zwischen dem Kreislauf von Geburt und Tod und den Missständen innerhalb der Zivilisationsleistungen zieht (vgl. Abb. und Materialteil/DVD). Mit Hashimotos eigenen Worten:

“This work replaces experiencers’ physiological reaction with visual phenomena and creates spectacular visual spaces out of them. It can be seen as a visual-image mixer which takes the experiencer as a media. The audience sees the experiencer (=media) and the change in the image on the wall, which exteriorizes the experiencers’ physiological reaction. Lobotomy device which stimulates maternity by perforce and the visual space which is programmed to change in advance (closed-circuit-installation). This is a metamedia installation which metaphorizes the brainwash of women by the paternal society (culture), and presents a model of the information society.”¹⁰⁴⁶

Die Gegenüber- und Nebeneinanderstellung von Realitätsmodellen und ihren medialen Entsprechungen mit unrealistischen Größenmaßstäben (vgl. oben I. Ryusuke, Y. Suzuki u. a.) kann als bewusste Alternative zur Konstruierung virtueller Medienräume im realen oder wahrgenommenen 1:1-Maßstab angesehen werden. Die beiden Vorgehensweisen gehörten zum festem Bestandteil von künstlerischen Strategien innerhalb der vorliegenden Historie, noch bevor die erweiterten Möglichkeiten der digitalen Technologie ihren Einzug und ihre weltweite Verbreitung in entsprechenden Medienkunstwerken finden konnten.

Der 1966 geborene Kazuhiko Hachiya gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten japanischen Medienkünstlern seiner Generation, die sich die Vorteile dieser Technologie seit dem Anfang der neunziger Jahre zunutze gemacht haben. Bekannt wurde Hachiya durch seine immersiven CC-Videoinstallationen mit überraschenden und innovativen rezeptionstechnischen Konstellationen, in denen HMDs als Bildausgangsgeräte benutzt werden: „InterDisCommunication Machine“ (1993) ist eine CC-Videoinstallation, die zwei Teilnehmer zulässt und erfordert: Auf einem runden (Durchmesser ca. 8 m), grafisch als Yin/Yang-Zeichen gelösten Podest haben die beiden Personen die Gelegenheit, mit Hilfe eines HMD miteinander zu kommunizieren; die Kommunikation wird jedoch durch ein einfaches Mittel sehr erschwert, denn

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

das im HMD sichtbare Bild – für die jeweilige Person die einzige visuelle Verbindung zur äußeren Realität – stammt von einer CC-Videokamera, die von der anderen Person getragen wird (jede Person trägt darüber hinaus in einem kleinen, mit Flügeln ausgeschmückten Rucksack das Radioübertragungsgerät, das die Verbindung zwischen der jeweiligen Kamera und ihrem Ausgabegerät gewährleistet).

Die Teilnehmer müssen sich auf die Wahrnehmungsweise ihres jeweiligen „Kontrahenten“ verlassen bzw. zu jeder Zeit mit unerwarteten „Blickrichtungen“ rechnen, was die koordinierten Aktionen und die „Kommunikation“ erheblich erschwert. Es ist die erste in einer Reihe von Arbeiten, in denen Hachiya auf ungewöhnliche und lustvolle Weise die zwischenmenschlichen – auch intimen – Interrelationen untersucht, indem er sie auf Probe stellt.

Wie Iwai, Hashimoto, Taki und einige andere seiner Künstlerkollegen zeigt auch Hachiya zum Teil ein „archäologisches“ Interesse an der Technologiesgeschichte im Zusammenhang von „Techniken des Betrachters“ (Crary) insbesondere des 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Wie zahlreiche (nicht nur) Medienkünstler (D. Hall, K. Sonnier, P. Weibel etc.) wurde auch Hachiya durch die technologischen Entdeckungen und Visionen des visionären Forschers und Entdeckers Nikola Tesla (1856–1943) in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts fasziniert und inspiriert. Seine CC-Videoinstallation „World System“ (1995) entstand des Künstlers eigener Angabe zufolge als eine Art Antwort auf die Frage, wie die Welt heute aussehen würde, wenn einige der Ideen Teslas (z. B. das drahtlose globale Telekommunikationsnetzwerk etc.) bereits vor 100 Jahren, zu seiner Lebenszeit, verwirklicht worden wären (Hachiya 2002). Die Installation ist auf einem runden, im Durchmesser ca. 10 m großen, mit Blumen eingefassten Plateau gebaut, auf dem sechs Betten für die Besucher/Teilnehmer bereitgestellt sind; sie sind kreisförmig in gleichen Abständen voneinander um ein zentral aufgebautes, baumförmiges Ensemble verteilt. Dieses Ensemble besteht aus sechs Rahmen bzw. Halterungen, die einerseits mit Propellern ausgestattet und so als eine Art „Mobile“ bewegbar sind, andererseits hängt am anderen Ende jeder Halterung ein Ball, in dem kleine CC-Videokameras und Mikrofone eingebaut sind. Die Liegenden haben HMDs auf den Augen und können so, durch Radioempfänger mit den Kameras verbunden, (in)direkt die LiveBilder der jeweiligen Kamera – also sich selbst und die anderen Teilnehmer im Bett liegend – beobachten. Die gleichen Bilder können auch von Außenstehenden auf den kleinen Monitoren verfolgt werden.¹⁰⁴⁷

Auch die dritte LiveInstallation Hachiyas „Seeing is Believing“ (1996) verwendete eine Art HMD im Rahmen eines kreisförmig organisierten Environments; anstatt des üblichen HMDs konstruierte der Künstler jedoch diesmal entsprechende Boxen, die der Besucher sich selbst vor die Augen halten musste, um sie sachgemäß benutzen zu können: Es handelte sich dabei um ein „Zitat“ aus dem Buch „Der kleine Prinz“ von Antoine de Saint-Exupéry, in dem von einer Schachtel die Rede war, derer sich der Erzähler bediente, um dem Kleinen Prinzen ein Schaf zeichnerisch zufrieden stellend darzustellen. Da er behauptete, das Schaf sei in ihr verborgen, blieb es der Fantasie des Kleinen Prinzen überlassen, sich sein Aussehen vorzustellen. Die mit einem bzw. drei Löchern auf beiden entgegengesetzten Seiten perforierte und im Buch abgebildete Schachtel wählte dann Hachiya auch als äußere Form für sein spezielles HMD. Das Besondere an ihnen war ihre Ausstattung mit einer Infrarotkamera und einem LCD-Monitor dahinter, die es den Teilnehmern ermöglichten, die ansonsten „unlesbaren“ Schriften an vier im Kreis aufgestellten Displays zu entziffern: Die Displays enthielten die für das bloße Auge sichtbaren (leuchtenden) und auch unsichtbaren LED-Lämpchen, die nur

für das „Infrarotkamera-Auge“ einen mit japanischen Schriftzeichen erstellten Text ergaben; dabei handelte es sich um persönliche Tagebuchauszüge von verschiedenen Personen, die sich bereit erklärt hatten, sie dafür zur Verfügung zu stellen.¹⁰⁴⁸

Im Vergleich zu den vorgestellten Arbeiten Hachiyas wurde in der CC-Videoinstallation „Vanishing Body“ (1997) dem Publikum/den Teilnehmern noch mehr Anpassungsfähigkeit abverlangt: Der Weg zum Betreten der Installation führte durch zwei Umkleidekabinen, in denen sich die Teilnehmer zunächst einmal komplett auszuziehen hatten; sie wurden dann mit einem tragbaren Equipment ausgestattet, das aus einer Infrarotkamera und einem kleinen LCD-Monitor bestand. Der Installationsraum selbst war vollkommen abgedunkelt und in der Mitte durch eine elastische Bildschirmfolie geteilt. Die beiden Teilnehmer wurden so immer physisch voneinander getrennt, hatten aber die Möglichkeit, miteinander entweder taktil oder visuell zu kommunizieren. Die visuelle Variante erlaubte es dem Einzelnen, mit Hilfe der CC-Infrarotkamera und des kleinen Monitors die als Negativ konvertierte Silhouette des Gegenübers wahrzunehmen und mit ihm/ihr auch durch Bewegungen ins Kommunikationsspiel einzutreten. Ähnlich wie in früheren Arbeiten wurde dem Teilnehmer auch hier das „normale“ Wahrnehmen verweigert und zugleich durch den Einsatz der Technologie „zurückgegeben“.

Im Rahmen der Istanbul Biennale 2001 baute Hachiya eine weitere technisch aufwendige Installation auf, die sich mit dem vorgegebenen Thema „Egofugal“ auseinander setzte. Hinzu kam eine kulturspezifische Überlegung des Künstlers, die ebenfalls Einfluss auf die formale Lösung der Arbeit hatte: Die Ausstellung fand in der ursprünglich als byzantinische Kirche gebauten „Hagia Irena“ (537) statt, die für Hachiya – wie die übrigen westlichen Tempel und Kirchen – aufgrund des bestehenden Höhenunterschiedes zwischen dem Besucher- und Altarbereich einen wesentlichen Unterschied zu den buddhistischen, auf einer Ebene konzipierten Tempeln aufwies. Die CC-Videoinstallation „Centrifuge“ schließt eine betretbare Rampe mit ein, welche die Besucher auf eine erhöhte Position bringt und im Kontext ihrer Erstauführung als eine Art „Tempel im Tempel“ interpretiert werden könnte (Hachiya 2002). Die zylindrische Konstruktion verbarg 30 CC-Videokameras, die mit einem computergestützten System verbunden waren und deren Bilder auf einem Bildschirm verfolgt werden konnten.¹⁰⁴⁹ Mitten im Rampenbereich, bis auf die Mundhöhe herabgelassen, befand sich noch ein – entscheidendes – Element der Installation, eine kleine, doppelte „Windmühle“, deren Propeller gleichzeitig von zwei Teilnehmern angeblasen werden konnten.

Sie waren mit 30 Kameras verbunden und computertechnisch so synchronisiert, dass die Geschwindigkeit der Propellerumdrehungen (in)direkt Einfluss auf die Drehung des virtuellen, aus 30 LiveBildern zusammengesetzten „Bilderrads“ nahmen. Seine Durchschnittsgeschwindigkeit betrug in der ersten Version 360 Grad/Sek. Auch die Kamerazahl wurde dem japanisch-amerikanischen NTSC-Videosystem angepasst, das aus 30 Bildern (Frames) pro Sekunde besteht.

Befanden sich die Propeller im Ruhezustand, stand das „Bilderrad“ still; das in Bewegung Setzen der Propeller verursachte eine schnelle Drehung des „Bilderrades“, dessen einziges Motiv der auf der Rampe stehende Teilnehmer war.

In der zweiten Version, gezeigt im Tokio Metropolitan Museum of Photography (Ausstellung „Reimagination. Image/Media/Museum“, 01.03.–19.05.2002), wurde die Durchschnittsgeschwindigkeit auf 720 Grad/Sek. verdoppelt, und dem zentral über der Rampe aufgestellten, verspiegelten „Echtzeit“-Bildschirm wurden zwei zusätzliche Videoprojektionen hinzugefügt,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

die allerdings die gleichen drehenden Bilder mit einer Verzögerung von zwei Sekunden wiedergaben. Auch die entsprechenden Propellergeräusche wurden verstärkt.

Die bewussten wie unbewussten Registrierungen von aktuellen Wahrnehmungsrepräsentationen werden in den Arbeiten von Seiko Mikami (geb. 1961) zu Bausteinen der Wirklichkeitskonstruktion. Die beiden wichtigsten Arbeiten der japanischen Künstlerin – ihr „Eye-“ und „Ear“-Projekt – sind zwar interfacetechnisch als Biofeedback-Installationen beschreibbar, ihr Zielhorizont befindet sich jedoch viel weiter („subjektopologisch“: viel näher) an der biologischen, psychologischen und auch kulturellen Konstruktion der „Selbst/Welt“-Konstellation als zahlreiche äußerlich vergleichbare Versuchsanordnungen. Mikamis rechnergestützte CC-Videoinstallation „Molecular Informatics – Morphogenic Substance via Eye Tracking“ (Eye’s Project) von 1996¹⁰⁵⁰ findet in einem abgedunkelten Raum statt, in dem für einen Besucher ein Stuhl und ein HMD/eine VR-Brille bereitstehen.¹⁰⁵¹ Seine Augenbewegungen werden durch eine in die VR-Brille eingebaute CC-Videokamera registriert, und diese Eingabedaten werden in einem Rechner in Form einer animierten 3-D-Grafik interpretiert, die Molekül-Ketten darstellt. Die Augenbewegungen des Betrachters/Teilnehmers werden in dieser Form auch für die übrigen Besucher als Großprojektion sichtbar, wobei der auf eine motorisierte Basis gestellte Projektor auch auf die Augenbewegungen des Teilnehmers reagiert und sich dementsprechend neigt oder schwenkt. Sowohl die bewussten als auch die unbewussten Pupillenbewegungen, die vom Teilnehmer nur bis zu einem gewissen Grad kontrollierbar sind, werden mittels Computergrafik visualisiert und zur Schau gestellt. Der Pulsschlag ertönt parallel und in Relation zu der visuellen Ebene.

Während die erste Version der Arbeit für eine Person konzipiert worden war, ließ die zweite¹⁰⁵² zwei einander gegenüberliegende Teilnehmer gleichzeitig zu; verwendet wurden entsprechend zwei Projektoren, und das benutzte Programm ermöglichte das Teilen des gleichen virtuellen Raumes. Gemäß den Augenbewegungen beider Teilnehmer kam es zur allmählichen Annäherung oder Entfernung der dazugehörigen Molekül-Ketten. Die Augenbewegungen wurden aufgespürt und durch bestimmte Farben und Klänge identifiziert, während die repräsentierten „Moleküle“ durch dünne „Säulen“ verbunden waren, um ihre formenden Strukturen nachvollziehbarer zu machen. Die Bewegungen von „Molekülen“, die sich einander sehr angenähert hatten, wurden verhältnismäßig verlangsamt; kam es zur Berührung, „explodierten“ die kleinen Moleküldarstellungen, und ihre Teilchen zerstreuten sich im vollkommen dunklen virtuellen Raum.

Die Version 3.0, gezeigt zuerst im Rahmen des „EXIT“-Festivals im Maison des Arts in Creteil, Frankreich 1998, schloss ein 3-D-Klangerkennungsprogramm ein, so dass die Augenbewegungen der Personen auch zu hören waren; durch die Lautstärke wurde so die Distanz zwischen den virtuellen Molekülstrukturen nachvollziehbar (bei Annäherung wurden die Klänge lauter). Beim gemeinsamen Betreten des gleichen Raumsegmentes würden die grafischen Sphären zusammenstoßen und in Polygone zerfallen. Wie Y. Shikata und A. Kazunao mit Recht festgestellt haben,

“a participant in ‘Molecular Informatics’ cannot help observing the facing inter-

nal issue, which is 'seeing', because seeing itself is embodied in the creation of molecule chains" (Kazunao/Shikata 1996).

Anstatt auf der Oberfläche des eigenen Sehaktes zu bleiben und in Form der absichtlichen Blickrichtungsänderung die Kontrolle behalten zu wollen, kommt in dieser Wahrnehmungskonstellation ein *passives* Sehen dem eigentlich *aktiven* Einstieg in das Werk gleich. Das spontane Folgen der momentanen (un-)willentlichen Blickpräferenz, das Sehen in der Bedeutung des (alt-)griechischen *theoria* wird „offensichtlich“ zur Praxis eines *gnothi se authon* – eines „Erkenne Dich Selbst“¹⁰⁵³ als aufeinander bezogenes *Yin/Yang*-Prinzip der passiven Aktivität/aktiven Passivität. Die Aufhebung der neurowissenschaftlich postulierten Trennung des Auges, dieses visuellen Interfaces, von dem Gehirn, seinem vermeintlichen Steuerungsmechanismus, ist auch auf der epistemologischen Ebene lesbar, wie es A. Kazunao und Y. Shikata im Bezug auf die Arbeit von Seiko Mikami betont haben:

“The generation of molecules in the dark virtual space functions as an anti-hyper-real, creative void. The void lies as a mark, as Jacques Lacan and Žižek have pointed out, for cracks of eyes and views, in other words, of seeing one's seeing” (Kazunao/Shikata 1996).

Die hier festgestellte Leerstelle, verstanden als kreative Leere, lässt einen weiten Bogen zur (ungeschriebenen) Kunsttheorie eines Peter Campus zu und zur tieferen Bedeutung des „Closed Circuit“ in einer Interpretation, die jenseits der Trennung zwischen dem „westlichen“ und „östlichen“ Denken angesiedelt ist. Das „zentrale“ epistemologische Problem des selbstrekursiven, also bereits dezentralisierten „Subjekts“ (vgl. S. Žižek), das seit den ersten CC-Videoinstallationen visualisierbar wurde, kehrte in der Arbeit von Seiko Mikami erweitert um einige weitere bio-rückkoppelungstechnische Parameter zurück und – was noch wichtiger ist – formuliert in der kritischen Absicht, die Instrumentalisierung/Trennung der Wahrnehmungsformen zu hinterfragen.

Die oft und auch zu Recht in Bezug auf die Arbeit von Seiko Mikami zitierten Positionen von Lacan und Žižek werden an dieser Stelle auch deshalb nicht in Betracht gezogen, weil sie sich verallgemeinern lassen und noch nichts über die psychologische Wirkung der beschriebenen Installation sagen, die in der darauf folgenden Arbeit „World Membrane and Dismembered Body“ (Ear's Project) von 1997 besonders eindringlich ausgearbeitet wurde: In einem „antiseptischen“, echofreien Raum erhält der Besucher die Möglichkeit, den Klängen seines eigenen Körpers zuzuhören und so diesmal auf auditive Art und Weise der Konstruktion des „Ich“ „beizuwohnen“.¹⁰⁵⁴ Die Aktivität und Passivität, welche die Künstlerin etwas simplifizierend mit dem „zielgerichteten“ Sehen und dem „richtungslosen“ Hören verglich, erhielten in den beiden Installationen aus der Konstruktion des „Ich“ die aufeinander bezogenen und voneinander abhängigen Realitätsmodelle, die keine pauschalisierte Spaltung zulassen. Aus den Statements der Künstlerin geht außerdem hervor, dass nicht zuletzt auch die aktuelle, vor allem dem Profit dienende und von ihm instrumentalisierte Medientheorie und -praxis der Adressat ihrer „unbarmherzigen“ (Kohso 1996) Abrechnung mit der technologischen Zerteilung des Nichtteilbaren waren:

“I think media/digital art programs need more of this unpredictability. I feel that this would reflect the real world more accurately. The real world contains all

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

sorts of potential negativity. In other words, I would like to see programs where death and accidents can play a role. This could especially be interesting as it concerns AI (Artificial Intelligence) work. Virtuality and reality both exist within our memories. Digital technology has existed for a long time inside our own body/mind mechanisms, from the cellular level up to the higher brain functions" (Mikami 1998).

Eine ganzheitliche „Zen“-Sensibilität für das Subjektverwerfende, weil Richtungslose des Hörsinns teilt mit Mikami neben mehreren japanischen Künstlern auch der 1965 geborene Akit-sugu Maebayashi. Seine rechnergestützte CC-Videoinstallation „Audible Distance“ von 1997 schließt einen 5 x 5 m großen, abgedunkelten Raum ein, in dem gleichzeitig drei Teilnehmer zugelassen sind. Sie werden dort buchstäblich zum Auditorium, indem ihre Präsenz auditiv durch 3-D-Pulsklang und visuell durch kugelförmige, aus mehr oder weniger verdichteten, verschiedenfarbigen Partikeln bestehende grafische Formen sichtbar wird, die die Distanz zwischen ihnen „messen“.

Die Größe, Konsistenz und Pulsfrequenz des jeweiligen individuellen, ballförmigen Bereiches wird durch Herzfrequenzmessgeräte gemessen, und das entsprechende individuelle Biofeedback entscheidet über die audiovisuelle Darstellungsweise von drei Menschen – über die Distanzen, Berührungen und Interpenetrationen zwischen ihren dreidimensionalen, kugel-/blasenförmigen, die Distanz bezeichnenden Darstellungsformen. Sowohl die Blasendarstellung als auch der pulsierende Klang werden durch die Herzschläge der Teilnehmer ausgelöst; jeder von ihnen kann nur den vermittelten Herzschlag der beiden anderen hören. Dieses aktuelle Ausgabebild ist auf einem Kontrollmonitor außerhalb des Raumes zu sehen, während sich die mit HMD ausgestatteten Teilnehmer an den jeweiligen visuellen Orientierungspunkten orientieren müssen. Sie müssen also auf die „hörbare und visualisierte Distanz“ untereinander vertrauen, um sich im Raum orientieren zu können.

Eine über dem Raum installierte CC-Chipvideokamera übernimmt ebenfalls die Rolle eines Sensors: Sie registriert die einzelnen Positionen bzw. die Abstände zwischen den sich auf den Köpfen der Teilnehmer befindenden Infrarotpunkte, und mit Hilfe eines Rechnerprogramms werden sie – computergrafisch wie oben beschrieben – wiedergegeben.

Die formaltechnisch hervorragend umgesetzte Arbeit erhält durch die Interpretation des Künstlers eine kommunikations- und kulturtechnische Dimension der „Proxemik“ im Sinne von Vilém Flusser, wonach die Nähe als eine vollständig andere Dimension aufgefasst wird als es bei den „Naturwissenschaften“ der Fall ist (Flusser, „Gesten“). Darüber hinaus wird die psychologische „Nähemessung“ von Maebayashi auch auf die unwillentlich gesteuerten Biofeedback-Funktionen bezogen:

“The existence of the word ‘nearness’ indicates that we understand the ‘perception of distance’ in human relations by associating it with physical ‘distance’. In communication, this parameter called ‘distance’ plays an important role both physically and psychologically. However, we are usually operating within this parameter unconsciously (we put a relative amount of distance between someone

we are coming into contact with for the first time, while in the case of a close friend that distance is reduced); there are not many opportunities for us to turn our attentions toward this parameter” (Maebayashi 1997, S. 36).

Im Unterschied zu den beiden oben erwähnten Künstlern, die sich in ihren hier beschriebenen Installationen formaltechnisch auf eine intime und rückzügliche Begegnung mit den Betrachtungsorganen des Betrachters konzentrierten, realisierte Hiroo Iwata (geb. 1957) mit seiner CC-Videoinstallation „Floating Eye“ von 2001 eine auf größere physische Distanzen hin konzipierte Arbeit, in der eine deutliche Trennung des Subjektes vom Organ seiner Wahrnehmung vollzogen wird.

Eine CC-Videokamera ist an einem kleinen Zeppelin befestigt und nimmt mit Hilfe eines Weitwinkelobjektivs aus der Luft die Umgebung darunter auf, einschließlich des sich dort befindenden Beobachters. Er ist mit einer Art HMD ausgestattet, das aus einem im Vergleich zu üblichen HMDs übergroßen Kuppelbildschirm besteht, aber vergleichbar das gesamte Blickfeld des Teilnehmers abdeckt. Der Zeppelin wird von ihm über einen Seilzug gesteuert, wobei eine ungewöhnliche Erfahrung der Beobachtung des eigenen LiveAbbildes mit der dazugehörigen Umgebung aus einer ebenso ungewöhnlichen Perspektive ermöglicht wird.

Diese Arbeit hat formaltechnisch u. a. ihre Vorgänger in den CC-Videoinstallationen von Eric Paulos, Eduardo Kac und auch Graham Smith.

Mehrere Einzelkünstler, Institute und Entwickler erarbeiteten im Laufe der neunziger Jahre in Japan verschiedene VR-Modelle und damit zusammenhängende Konzepte der „Telepräsenz“, die immer wieder auch Einzug in den Medienkunstkontext fanden. Hirose Michitaka (geb. 1954) und Chihiro Minato (geb. 1960), die u. a. auch mit K. Yamaguchi und H. Moriwaki zusammengearbeitet haben, entwickelten eine Art Pendant zu dem „CAVE“-System von D. Sandin u. a., das „CABIN“-System (Computer Augmented Booth for Image Navigation, vgl. CABIN URL), während Tamio Kihara und Hiroko Otsui ihr „Moppet Renga“-System sowohl in Form von CC-Videoinstallation/-Performance als auch als Workshop im ICC/NTT in Tokio erstmals vorgestellt haben. Mit dem „Videoplex“-System „für die Konstruierung videobasierter dreidimensionaler Räume“ entwarf Tamio Kihara zusammen mit Go Nishimura und Ryoji Kataoka von NTT Information and Communication Systems Laboratories in Kanagawa ein System, das die freie Veränderung der Anwenderperspektive mit den davon unabhängigen Objektbewegungen integrierte.¹⁰⁵⁵

Hiroshi Ishii begann 1995 am M.I.T. in Cambridge mit seiner „Tangible Media“-Forschungsgruppe im Rahmen des MIT’s Media Laboratory an diversen Alternativen der üblichen HCI (Human Computer Interface) zu arbeiten und realisierte unterdessen auch rechnergestützte CC-Videoinstallationen, wobei H. Ishii aus dem eigenen Selbstverständnis heraus nicht als Künstler betrachtet werden will (Hiroshi Ishii URL).

Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählsysteme, Spielkonzepte und Lernprozesse

Yamaguchi, T. Matsumoto, Fujihata, Tosa, Ishii, Goto, Hirano

Die Pionierarbeit von Katsuhiro Yamaguchi im Medienbereich wurde in den beiden vorangegangenen Kapiteln ausführlich besprochen. Die Komplexität der Verbindungen zwischen den angesprochenen Einzelthemen und eingebauten Interaktionsmöglichkeiten sowie die Vielfalt der „Ein-“ und „Ausgänge“ in seinem Werk kehrten in den neunziger Jahren noch einmal mit impliziten wie auch expliziten Rekursen auf Yamaguchis frühe Arbeiten zurück. Die CC-Videoinstallation „The Invention of Morel“ (zweite Version) von 1998 (1991) nimmt zum Beispiel durch ihre transparenten Acrylsäulen gewissermaßen Bezug auf die „Vitrinen“ aus den frühen fünfziger Jahren (Morioka 1994, S. 21) und erweitert die Form der medienbasierten Arbeit

“beyond the simple transmission of information, beyond the concept of broadcasting. It suggests that the pure sensation of a ‘here and now’ that originates from actual contact with ‘real’ reality can be reproduced as many times as there are terminals in the communication” (ebd.).

Sich auf die Thematik des Buches „The Invention of Morel“ von Adolfo Bioy Casares (1914–1999) und die dort beschriebene unsichtbare Vorrichtung beziehend, die in einem auch Orwellschen Sinn alles Lebende aufnimmt, kopiert und aufbewahrt, reflektierte Yamaguchi in seiner Installation das vielschichtige Problem der „Verdoppelung“, Mediatisierung und Simulation der Realität und ihre möglichen Folgen, wie sie sich für den Einzelnen gestalten in einem Raum, in dem kein Raum mehr für Bücher übrig bleibt. 1964, im gleichen Jahr wie das erwähnte Buch, erschien in japanischer Übersetzung auch die Veröffentlichung eines weiteren argentinischen Schriftstellers, Jorge Luis Borges, mit dem Namen „The Library of Babel“, die Yamaguchi ebenso in die gleichnamige Ausstellung 1998 integrierte.

„The Invention of Morel“ (zweite Version), 1998 (1991) folgt in ihrem Aufbau einigen Prinzipien ihrer ersten Version von 1991 (inspiriert auch durch den damals gerade beendeten Golfkrieg), die wiederum in der dazwischen realisierten Arbeit „Reflection 1958:1994“ (1994)/„Video Passage“ ihr formales Pendant fand. Auf zwölf Monitoren, die in drei Viererreihen aufgebaut sind, werden sechs Videobänder (u. a. mit anonymen Soldaten und Zivilisten) gezeigt; davor gesetzt sind zwei Reihen von je fünf schmalen transparenten Acrylsäulen, die ein Tympanon halten und so zusammen mit dem dreieckigen Frontgiebel die Fassade eines griechischen Tempels (Hexastylos) evozieren. Eine in der zentralen „Metope“ des Frontgiebels versteckte CC-Videokamera nimmt den Besucherbereich auf und superimponiert seine LiveBilder mit dem abgespielten, vorher aufgenommenen Videomaterial.

Auch in der mehrteiligen Arbeit mit dem Titel „Media Circus“ von 1993 nahm Yamaguchi einen kritischen und spöttischen Rekurs auf die Medien, während die CC-Videoinstallation ‘Reflection 1958:1994’ von 1994 wiederum die (individuelle) Aufnahme, Speicherung und Wiedergabe/Narration unter Einbeziehung verschiedener Medien in eine Arbeit mit komplexen internen wie auch externen Bezügen auf frühere Werk des japanischen Künstlers verwandelte (vgl. Abb.).

Zusammen mit Yamaguchi, Yamamoto, Imura und anderen gehört Toshio Matsumoto (geb. 1932) zu den Pionieren des japanischen experimentellen Films und der Videoarbeit, hat sich jedoch im Unterschied zu den oben erwähnten Künstlern wenig mit CC-Videoinstallationen beschäftigt. In seiner diesbezüglichen Arbeit mit dem Titel „A Trap of Narratology“ von 1992 baute Matsumoto ein raumgreifendes Puzzle aus Indizienfragmenten eines geheimnisvollen „Falls“ auf, dessen Hauptrollen offenbar der Mensch und die Natur einnehmen (vgl. Abb./DVD). In einem abgedunkelten Ausstellungsraum sind 24 Monitore unterschiedlicher Größe in verschiedenen Positionen (auf Podesten, quergesetzt, auf dem Boden oder mit dem Bildschirm nach oben gerichtet) verteilt; man hört Meeresgeräusche und sieht eine Videoaufnahme des Ozeans. Die friedliche Atmosphäre erweist sich bald als trügerisch, spätestens bei dem Anblick einer wie eine Mumie verummten lebensgroßen, stehenden Menschenpuppe, deren realistische Darstellung zum Teil (die Füße) ins Virtuelle des Videobildes übergeht. In einer kreisförmigen Fläche sind Sand und Muscheln verstreut, darauf ist eine an die Kreidezeichnungen der Mordkommission erinnernde Menschensilhouette gelegt. Unweit daneben befindet sich ein weiterer Kreis mit gleichem Durchmesser, aus zahlreichen Fotografien der Meeresküste zusammengesetzt. Eine CC-Videokamera auf schwenkendem Stativ ist zentral gegenüber dem beschriebenen Ensemble aufgestellt; sie nimmt es auf und zeigt unter Einbeziehung eines rechnergestützten sequenziellen Umschalters das aktuelle Aufnahmebild abwechselnd auf unterschiedlichen Monitoren; die Autofokus-Zoomlinse bewegt sich ebenfalls permanent.

Die Raumseite, von der aus die Kamera agiert, besteht aus einer Spiegelwand, in der sich noch einmal die bedrohliche „Falle“ bzw. „Verführung“ der „Narratologie“ widerspiegelt.

Masaki Fujihata ist einer der international erfolgreichsten japanischen Medienkünstler der neunziger Jahre, dessen zum Teil sehr aufwendige und arbeitsintensive Projekte oft auch die anderen Künstler in ihr Werk einbezogen haben (K. Eto, H. Moriwaki, N. Suzuki u. a.).

Ein gutes Beispiel ist die zwischen 1991 und 1998 entwickelte CC-Videoinstallation „Impressing Velocity“.

Die erste Entwicklungsphase des Projektes wurde bereits im Jahr 1991 vorgestellt, als Fujihata von einer Achterbahn aus gemachte Kamera-Aufnahmen benutzte; sie wurden nur durch Kameraschwenks deformiert, zunächst also ohne weitere Geschwindigkeitsparameter wie z. B. Beschleunigungsmessgeräte.

Die bekannte Holzblockdurchschrift des japanischen Künstlers Hokusai aus dem 19. Jahrhundert mit dem Titel „Mt. Fuji“ war ebenfalls wichtig für die Ausarbeitung des Projektes, nicht zuletzt deshalb, weil die dort angewandte „Technik der Deformation“ – eine nicht realistische Wiedergabe des Motivs – eine wichtige Rolle spielte.

Das Projekt wurde 1994 in der ICC Gallery/NTT Zentrum in Tokio unter dem Namen „Impressing Velocity“, vorgestellt; bei dieser ersten Version wurde noch keine CC-Videokamera verwendet. Nach einigen Überlegungen und Probeläufen – die das zweimalige Besteigen des Berges Fuji (1992 und 1993) mit einschloss – entwickelte Fujihata ein System, das einer erweiterten Positionierung der bewegten Subjekte/Objekte dienen sollte. Zunächst wurde das amerikanische GPS – Global Positioning System – als Eingabevorrichtung einbezogen. Es

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

handelt sich um ein System, das die Position – Breitengrad, Längengrad und Höhenlänge – der „verfolgten“ Person mit Hilfe von Mikrowellensatellitensignalen genau feststellen kann. Der Breitengrad, der Längengrad und die Höhenlänge wurden als Eingabeparameter für die x-, y- und z-Achse eines CG (Computergrafik)-Programms genommen, so dass ein GPS/CG-System für die 3-D-„Echtzeit“-Digitalisierung verwendet werden konnte. Die Verfolgung der Positionsänderungen ermöglichte die für Fujihata wichtige Zeitdimension, die im gleichen System visualisiert werden konnte: Die Spuren unseres topographischen Daseins konnten so auch chronographisch erfasst werden, was wiederum eine existenzielle Komponente in eine vordergründig entpersonalisierte Computerumgebung eingeführt hat:

“This combination of location and time is of course velocity, the movement of bodies in motion. There, inside of velocity, exist I” (Fujihata 1994).

Der daraus entstandene und die „allumfassende“ Geschwindigkeit preisende Titel des Projektes verlor später das in Bezug auf seine Ausgangsposition hintergründig wirksame Wortspiel, das den Berg Fuji und den Namen des Künstlers, Fujihata, als Untertitel („Mt. Fuji Project“) mit einschloss und die erwähnte existenzielle Dimension unterstrich.

Für die zweite Ausführung („second experimental development“, M. Fujihata) im C3-Zentrum in Budapest/Ungarn baute Fujihata 1997 einen kleinen, durch Besucher mittels eines Joysticks steuerbaren Modellwagen, der mit einer CC-Videokamera ausgestattet war. Das Kamerasignal lief über einen Onyx-Computer zur Projektionswand, auf der ein verzerrtes Bild dessen zu sehen war, was die bewegbare Kamera aus ihrer Froschperspektive zu „sehen“ bekam: Der Besucher hatte die Gelegenheit, sich an das Joystick-Pult zu setzen und mit Blick auf die LiveProjektion das Kamera-Auto mit dem Beschleunigungsmeter und damit auch das live-digitalisierte Bild (in)direkt zu „steuern“. Die „Hauptgedanken“ der Arbeit – das Subjekt/Objekt- bzw. Mikro/Makro-Verhältnis einerseits und die aufgrund der Geschwindigkeit bzw. im Zeitverlauf entstehende Deformierung des (Ab)Bildes andererseits – kamen insbesondere in der dritten Ausführung von „Impressing Velocity“ deutlich zum Ausdruck, die der Künstler auch „the final project“ genannt hatte: Die im ZKM in Karlsruhe aufgebaute Installation bestand aus zwei räumlich voneinander getrennten Teilen, einer Kindereisenbahn und einer bewegbaren Plattform. Eine CC-Videokamera wurde an dem Kindereisenbahnwagen befestigt, und sie sendete das über einen Onyx-Computer laufende Videosignal zum Datenprojektor. Bis zu drei Teilnehmer konnten auf den Sitzen der Simulationsplattform Platz nehmen und dort, mit 3-D-Brillen und einem Joystick ausgestattet, die Geschwindigkeit der Kindereisenbahn und dadurch auch die Deformation des LiveBildes beeinflussen.

Eine interaktiv-narrativ-spielerische „Einführung“ in die „das Ich“ konstituierenden Kulturkomponenten im virtuellen Raum gelang Fujihata mittels der avancierten Medientechnologie durch seine prämierte rechnergestützte CC-Videoinstallation „Global Interior Project (Ver. 1)“ von 1995. Konzipiert wurde die Arbeit als ein vernetztes Environment für mehrere Teilnehmer, das aus verschiedenen virtuellen und realen Räumen besteht, die zueinander in Beziehung stehen.

Den sichtbaren Installationsteil bilden zwei größere Konstruktionen: das „Cubical Terminal“ auf der einen Seite, die „Matrix Cubes“ auf der anderen Seite. Das „Cubical Terminal“ ist für den Betrachter/Teilnehmer die eigentliche „Eingangspforte“ zu dem virtuellen Raum. Es ist als eine weiße, kubische, im Raum stehende, 2-m-Holzkonstruktion erkennbar, die an einer

Seite mit einem Fenster versehen ist und die in insgesamt vier untereinander vernetzbaren Exemplaren angefertigt wurde. In diesem „Cubical Terminal“ befindet sich auch das Interface, durch das die verschiedenen Teilnehmer in den virtuellen Raum gelangen. Der virtuelle Raum wird durch eine vernetzte 3-D-Grafikworkstation erzeugt, die an einen Beamer angeschlossen ist.¹⁰⁵⁶ Der Beamer ist innerhalb der kubischen Konstruktion am Boden gekippt angebracht; ein Spiegel leitet die Projektion auf die gesamte Wand gegenüber dem Fenster. Steht der Teilnehmer an der Fensteröffnung, so kann er über einen Trackball am Fenster durch den virtuellen Raum manövrieren. Der Teilnehmer bewegt sich dabei mit einem Avatar durch den Raum. Jedem „Cubical Terminal“ ist im virtuellen Raum ein sphärisch aussehender, aber in Form und Farbe unterscheidbarer Avatar zugeordnet, der Videobilder des Teilnehmers integrieren kann, die von einer CCD-Kamera in der Ecke des Fensters aufgenommen werden. Der mit dem Avatar erkundbare Gesamttraum ist in 18 verschiedene einzelne Räume unterteilt. Der Betrachter „betritt“ die einzelnen Räume jeweils über ein virtuelles Fenster, das dem realen Fenster an der „Terminal“-Konstruktion gleicht. In der Mitte jedes Raumes befinden sich Objekte. Die Objekte, z. B. ein Auge, ein Haus, ein Kreuz, Geld usw., setzen sich aus virtuellen Legosteinen zusammen und stehen für Themenfelder (wie z. B. die Vision, das Wohnen, die Religion, die Wirtschaft usw.).¹⁰⁵⁷ Sie sind anklickbar, animieren sich oder erzeugen Töne, die dann über Lautsprecher hörbar sind.

Neben dem „Cubical Terminal“, in dem sich der virtuelle Raum mit den Objekten befindet, besitzt die Installation außerdem eine ergänzende Konstruktion, die so genannte „Matrix Cubes“ in Form einer kinetischen Skulptur, die an der Wand links neben den „Terminals“ steht. Sie setzt sich zusammen aus 18 weißen 30 cm-Kuben aus Stahl, die über- und nebeneinander auf einem Stahlträgerpodest mit den Maßen 30 x 90 x 150 cm angeordnet sind. Innerhalb der Kuben befinden sich die gleichen 18 Objekte wie im virtuellen Raum, zusammengesetzt aus Legosteinen. An den Kuben sind Türen aus Kunststoff angebracht, die über eine Hydraulik auf- und zugehen können. Die Hydraulik ist verbunden mit dem Rechner-Netzwerk; jede Tür wird einzeln angesteuert. Betritt nun ein Teilnehmer über das „Cubical Terminal“ einen bestimmten Raum, so öffnet sich an den „Matrix Cubes“ die entsprechende Tür an dem Kasten mit dem gleichen Objekt. Auf diese Weise verbindet sich der reale Raum der „Matrix Cubes“ mit dem virtuellen des „Cubical Terminal“. Umgekehrt befindet sich im virtuellen Raum ein spezieller Raum namens „The Self“, in dem das aktuelle Video-Bild der „Matrix Cubes“ zu sehen ist. Indem der Teilnehmer einen der dort abgebildeten Räume anklickt, kann er direkt zu dem entsprechenden Objekt gelangen, das in dem virtuellen Raum zu finden ist.

Die softwaretechnisch überarbeitete Version der beschriebenen Arbeit „Global Interior Project 2“ von 1996 brachte einige Verbesserungen im Ausbau und in der Reaktionsfähigkeit des geteilten virtuellen Raumes mit sich, in dem die Qualität der Interdependenz der darin gleichzeitig agierenden Benutzer eine formaltechnische und zugleich semantische sowie narrative Zielsetzung erwies. Durch die Einbeziehung von Avatars, Trackball und CC-Videokamera als Interfaces zum System gelang Fujihata mit dieser Installation eines der frühen, vollkommen funktionsfähigen „Mixed Reality“-Environments, in denen ein intuitives und spielerisches „Umschalten“ zwischen dem realen und virtuellen Raum möglich war, das zu einem Verständnis des Metamechanismus des „Cyberspace“ verhelfen sollte:

“People would discover a metaphysics of reality by moving, acting, viewing and

analyzing these links, relations and differences in this art work" (Fujihata 1998).

Das Projekt „Nuzzle Afar“ von 1998 wurde von Fujihata in einer Folge von drei Installationen an drei Institutionen entwickelt und präsentiert. Der Titel, der auf Deutsch etwa als „Fernhäschneln“ übersetzt werden könnte, beinhaltet auch den Untertitel „Distant Affairs and Greetings“¹⁰⁵⁸. Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Finalversion 1.6, so wie sie im ZKM in Karlsruhe ausgeführt wurde. Diese Installation stellt insofern eine erweiterte Ausgabe von G.I.P. dar, als sie versucht, einige Probleme der früheren Arbeit aufzuheben; es handelt sich vor allem um die vom Künstler beobachteten, nur auf einige „Hello“, „Where are you?“, and „Can you hear me?“ (Fujihata 1998) beschränkten Kommunikationsversuche der Besucher von G.I.P. In „Nuzzle Afar“ machte sich die Weiterentwicklung von G.I.P. u. a. darin bemerkbar, dass auf der Avatar-Ebene das Steuern und „Hineinfahren“ in die andere Person möglich geworden ist. Das „Hineintreten“ in den geteilten virtuellen Raum durch zwei Besucher wird jetzt auch für zwei physisch getrennte Orte konzipiert. Die beiden Benutzer sind mit einem Trackball und einem Mikrofon ausgestattet, so dass eine Navigation im virtuellen Raum und eine verbale Kommunikation möglich werden. Das Ziel der Installation ist der Angabe des Künstlers zufolge nicht nur der Aufbau eines vernetzten „Realzeit-Environments“, sondern auch die Realisation „eines experimentellen Modells der menschlichen Kommunikation“ bzw. „an active system of an abstract model of meeting place“ (ebd.).

Die Konzentration auf diesen Zweck führte nicht zuletzt zu der Entscheidung, die grafische Oberfläche des geteilten virtuellen Raumes auf wenige abstrakte Elemente zu reduzieren: Der Hintergrund wurde als Naturmetapher konzipiert, mit vier unterschiedlichen Grenzen, charakterisiert als Wasser, Feuer, Erde und Wind. Die durch den Trackball vollzogenen Bewegungen des Benutzers (als Avatar) wurden als schmale Drahtspuren visualisiert (eine ähnliche Idee des visualisierten topo- und chronographischen Gedächtnisses realisierte Fujihata bereits in seiner Installation „Impressing Velocity“ [1991 ff.]); einmal vom anderen Benutzer/Avatar „gefangen“, „bringt“ das Computerprogramm diesen an den „Ort“ des Ersteren (die Kommunikation ist nur unter den Teilnehmern möglich, die sich in den Grenzen desselben „Elements“ befinden). Nach dieser Zusammenkunft wird automatisch ein Spezialobjekt Namens „Knot“ (Knoten) generiert, es zeigt in Form von eingefangenen Bildern, wer mit wem wann zusammengekommen ist.

Die Installation im ZKM bestand aus zwei Terminals und zwei großen Bildschirmen, die in einem großen, abgedunkelten Raum untergebracht worden sind. Die Position, das LiveVideo-bild und der aktuelle Ton wurden mit Hilfe entsprechender Sensoren bzw. Mikrofone sowie CC-Videokameras verfolgt, in „Realzeit“ digital bearbeitet und auf die Bildschirme ausgegeben (Software: Takeshi Kawashima).

Die starke Objekt- und Symbolorientierung von Masaki Fujihata, die aus vielen weiteren Installationen des japanischen Künstlers ersichtlich wird, geht vor allem aus seinem Interesse an der gegenwärtigen technologischen und kulturellen Hybridisierung hervor. Darin oder dahinter lässt sich eine im Prinzip idealisierende Vorstellung erkennen, die in der digitalen Technologie das Potenzial der Überwindung kultureller Unterschiede sieht. Fujihata:

“I have spent a lot of time in Japan, but when I show my pieces, I try not to rely on the Japanese culture. I try to erase everything that might look like Japanese

culture. I try to avoid it. But even if I avoid everything, some leftovers remain in my work. I'm really interested in using new technologies because there is no border. We are all, in Europe or the United States a kind of single nationality of computers. I am really free from my culture when I use a computer, so that's why I'm really happy to use these new technologies" (Fujihata 2002).

Das Teilen von Ideen unter Menschen verschiedener Herkunft und Hintergründe mittels der Teilung virtueller Räume – als Metapher und als „Übungsort“ zugleich – gehört auch aus dieser Perspektive zu den wichtigen künstlerischen Anliegen von Masaki Fujihata. (Für die weiteren rechnergestützten CC-Videoinstallationen von M. Fujihata vgl. den Materialteil/DVD).

Wie Masaki Fujihata, Atsushi Ogata und mehrere andere japanische Medienkünstler, so arbeitete auch Naoko Tosa zunächst künstlerisch mit dem Medium Video. Zwei hier vorzustellende Arbeiten von Naoko Tosa zeugen eindeutig von dem wichtigsten künstlerischen und softwaretechnischen Entwicklungsinteresse der Künstlerin, durch die Erforschung der nichtverbalen Kommunikationsmodi die *Emotionen* als Interface an den Schnittstellen Menschen – Rechner-system – andere Menschen zu etablieren. Der Ausgangspunkt wie bei vielen anderen Medienkünstlern und Hard- sowie Software-Entwicklern ist auch bei Tosa die Unzufriedenheit mit den konventionellen HCI-Möglichkeiten, die immer noch durch Maus und Tastatur „beherrscht“ werden. Das dort fehlende *kansei*¹⁰⁵⁹, ansonsten immer präsent in der zwischenmenschlichen Kommunikation, versucht die japanische Künstlerin durch die Erarbeitung von „intelligenten“ und „intuitiven“ Interfaces zu ersetzen. Bewusst versucht Tosa in diesem Zusammenhang, mit ihrer Arbeit zwischen den „art-based methods“ und „engineering-based methods“ zu vermitteln, um die „Interaktivität“ mit dem Rang der „Kommunikation“ versehen zu können (Tosa 1999, S. 4). Die Umsetzung dieser Ideen erfolgt im konkreten Fall allerdings über eine nicht unumstrittene Methode, die, abgeleitet von der Psychometrie, die Vielfalt menschlicher Gefühlsnuancen auf vier bzw. acht reduziert, damit das Computersystem dann die vorprogrammierten inhaltlichen und formalen Repräsentationsausdrücke interpretieren und auf diese in Form von Agenten entsprechend reagieren kann. Der technologische Fortschrittsglaube von Naoko Tosa drückt sich am deutlichsten in Voraussagen aus wie:

“In the 21st century, it is expected that we will come to obtain technology to generate inspiration” (Tosa 1999, S. 108).

Bei der rechner- und netzwerkgestützten CC-Videoinstallation „Network Neuro-Baby with robotics Hand“ von 1995¹⁰⁶⁰ handelt es sich um eine Version bzw. Weiterentwicklung eines Projektes, das sich auf eine menschenähnliche („hitogata“-) „Persönlichkeit“ namens „Neuro Baby“ (1992–1994) konzentrierte. Der Grundgedanke war, ein menschenähnliches computergeneriertes Modell zu entwickeln, das auf auditive, visuelle und auch taktile Sinnesindrücke „emotional“ (Eyetracking) reagieren mit könnte.¹⁰⁶¹ Dieser „Emotionsmodell“ war mit dreifachem einer Sensorensystem ausgestattet: einem visuellen, das aus einem

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Augenverfolgungs-Equipment stereoskopischen CC-Videokamera bestand, Händeschüttelmaschine („robotic hand“) und einer Stimmenerkennungssoftware. Auf diese unterschiedlichen Stimmungen seines menschlichen Gegenübers reagierte das „Neuro Baby“ ebenfalls durch Stimme, Gesichtsausdruck und Händedruck. Acht Gesichtsausdrücke, die auf Stimmen reagierten, wurden für die insgesamt acht (bzw. heute: neun) „Grundstimmungen“ – „traurig“, „glücklich“, „verärgert“, „fröhlich“, „überrascht“, „empört“, „gereizt“ und „neutral“ – vorprogrammiert und entsprechend computergrafisch gelöst. Auf die visuellen Sinneseindrücke reagierte das „Neuro Baby“ mit dem Hinwenden des Kopfes in die Richtung des jeweiligen Teilnehmers.¹⁰⁶²

Über SINET-Netzwerk wurden die beiden interkontinentalen Stationen verbunden; ihre Ausstattung ließ eine Zweiwegkommunikation bzw. gegenseitige Beeinflussung über die erwähnten Sensorensysteme zu. Naoko Tosa:

“By networking NB's, we can enjoy a non-verbal communication with each other. Such a Networked NB's will help the mutual understanding, absorption of cultural gap as well as international cultural exchange very much” (Tosa URL).

In der darauf folgenden Zeit entwickelten sich die interaktiven/partizipativen Kunstprojekte von Naoko Tosa immer mehr von einer bewussten Beeinflussung und Steuerung des jeweiligen rechnergestützten, oft (pseudo-)narrativen Systems¹⁰⁶³ über die Fokussierung auf die „emotionalen“ Reaktionen der Maschine in Richtung einer unbewussten, auch interpersonellen Kommunikation. Der Titel der rechnergestützten CC-Videoinstallation „Unconscious Flow“ von 1999 drückt diese Entwicklungsdiagonale aus:

In dieser Arbeit untersucht die Künstlerin das Phänomen der unmittelbaren Kommunikation zwischen den Menschen in Bezug auf die oft vorkommende Kluft zwischen den sichtbaren und hörbaren Gesten und der eigentlichen Stimmung, die sich dahinter verbirgt. Im Zentrum eines ruhigen und abgedunkelten, mindestens 3 x 4 x 4 m großen Raumes befindet sich ein japanisches Holzgefäß (Hinoki) mit einem Durchmesser von einem Meter, gefüllt mit Wasser. Von oben wird auf die Wasseroberfläche eine animierte Computergrafik mit zwei Wassernixen (einer männlichen und einer weiblichen) projiziert, durch die zwei vorgesehene Besucher/Teilnehmer als ihre Agenten vertreten werden. Durch ihre Bewegungen und entsprechende Klänge reagieren sie auf die (un-)bewussten Aktionen der Teilnehmer: Sie sind mit einer Art Stethoskop ausgestattet (die Elektroden am Schlüsselbein) und rechnerisch über einen Elektro-Enzephalographen mit den animierten Computerdarstellungen von beiden Sirenen verbunden, so dass sie synchronisiert agieren können. Darüber hinaus wird über dem Wassergefäß neben dem Projektor eine ebenfalls nach unten gerichtete CC-Videokamera installiert, die die Handbewegungen der Besucher registriert. Die Herzschläge setzen den Grad der Anspannung der Besucher in eine von möglichen Reaktionspermutationen der Wassernixen um, wobei vier Permutationen visualisiert werden können: Sind die beiden Teilnehmer entspannt und aneinander interessiert, werden sie als „synchronisiert“ erkannt und eine Animation wird abgespielt, in der die beiden Wassernixen zusammen, Händchen haltend tauchen; sind sie z. B. angespannt und wenig aneinander interessiert, wird dieser Zustand in eine Animation mit zwei streitenden Sirenen umgesetzt. Die videoteknisch registrierten und analysierten Handbewegungen werden ebenfalls – jetzt dem Grad der synchronen Bewegungen entsprechend – interpretiert: Die

Nixen folgen der Hand der zugehörigen Person oder aber tauchen von ihr weg; berührt eine Person die ihrem Spielpartner zugewiesene Sirene, verspürt sie eine milde Vibration unter den Fingern (Berührungssimulation).¹⁰⁶⁴

Haruo Ishii begann bereits 1992 mit der Entwicklung seines „Hyperscratch“, eines audiovisuellen und kinästhetischen Systems, mit dem die synästhetische Integrierung von Bild und Klang als eines der ältesten Themen der Kunstgeschichte in einer rechnergestützten Umgebung wieder aufgegriffen wurde. Sein Ziel, einen (re-)aktiven und kreativen Raum für die aufgeschlossenen Besucher herzurichten, setzte Ishii in der ersten Version der Arbeit mit einem Touchscreen als taktiles Interface um. Weitere Versionen mit anderen Schnittstellen folgten, bevor mit „Hyperscratch 7 (Wall)“ von 1996 zum ersten Mal auch eine visuelle Schnittstelle – die CC-Videokamera(s) – mit einbezogen wurde.

Die Installation ist für einen abgedunkelten Raum mit den Maßen 10 x 5,5 x 2,7 m konzipiert. In der hinteren, für den Betrachter nicht zugänglichen Raumhälfte steht ein LCD-Projektor auf einem Podest, das einem Rechner angeschlossen ist, der wiederum einen Audiosampler steuert. Zu sehen ist eine 210 x 270 cm große Rückprojektionsfläche, die von vier Lautsprechern flankiert ist. Begibt sich der Besucher in Richtung der Projektionsfläche, so befindet er sich innerhalb eines dreidimensionalen Infrarotfeldes (Infrarot-Illuminator), das zugleich als das unsichtbare „LiveFeld“ von zwei CC-Videokameras erfasst wird. Die eine Kamera ist über der Projektionsfläche angebracht und frontal auf den Besucher gerichtet, die andere nimmt ihn seitlich, von der Seitenwand her auf. Auf diese Weise wird der Körper des Besuchers sowohl als Silhouette als auch in seiner Tiefendimension registriert. Seine Bewegungen – insbesondere die der Hände – erzeugen Bilder und Töne, die als Datenprojektion bzw. Geräusch-/Tonkulisse entnommen werden können: die beiden Videoeingabesignale werden über eine MIDI-Schnittstelle bzw. einen „Hyperscratch-Controller“ (vgl. Diagramm) zu den digitalen Sound-Samplern geleitet und in „Realzeit“ über die Lautsprecher als Töne ausgegeben. Ebenso werden die digitalisierten Videosignale zu einem Spezialeffektgenerator geleitet, der das projizierte Ausgabebild beeinflusst. Es besteht aus hellen, schneeflockenähnlichen grafischen Objekten vor dem dunklen Hintergrund und kann durch die Besucher – genau so wie die Töne – beeinflusst werden.

„Hyperscratch 7 (AD 2000)“ aus dem gleichen Jahr unterscheidet sich von dem vorangegangenen noch durch die projizierten Ausgabebilder, die diesmal anstatt der abstrakten Formen die bedeutungsschwangeren Begriffe „Beyond“ (Berlin) oder „Life“, „Live“ etc. (Gifu) verwenden. Das Projektionsdisplay ist in mehrere rechteckige Segmente geteilt und zeigt und kombiniert auch die realen, vorher aufgenommenen Szenen.

In „Hyperscratch 8 (Shadowdancer)“ von 1997 wurde ein 10 m langer, 4,50 m breiter und 2,50 m hoher Raum durch eine halbdurchsichtige Projektionsfläche in zwei Hälften unterteilt. In der hinteren, für den Betrachter nicht zugänglichen Raumhälfte steht, neben einem Computer und einem Sound-Sampler, ein LCD-Projektor auf einem Podest und projiziert von der Mitte aus ein vom Computer in 10 x 10 Quadrate gerastertes Bild auf die halbdurchsichtige Projektionsfläche. Befindet sich der Besucher vor der Projektionsfläche, wird er von einem

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

unsichtbaren und bewegungsempfindlichen Infrarotfeld erfasst. Das Feld ist ca. 2 m breit x 2 m hoch und steht parallel zur Projektionsfläche. Es ist mit der gleichen Rasterung versehen wie das Bild auf der Projektionsfläche. Die Bewegungen der Betrachter – von zwei CC-Video-kameras jeweils seitlich und frontal aufgenommen – werden weiterhin in „Realzeit“ bearbeitet (vgl. das Diagramm, auch die Version 7). Als Ausgabebild an der Projektionswand erscheinen die aus hellen Quadraten vor dem schwarzen Hintergrund gebildeten quasi negativen – von den Besuchern als „Schattentänzer“ generierten – „Schattenbilder“.

Auch die Version „Hyperscratch 9 (200 Bells)“ von 1999 basierte auf den beiden unsichtbaren Schnittstellen – dem „Infrarot Illuminator“, der die geometrische Struktur des Ausgabeenssembles (bisher: Projektionsleinwand und Lautsprecher) simuliert, und zwei CC-Video-kameras (vgl. bereits die Version 7, 1996), die zusammen das Beeinflussen des entsprechenden Systems ohne Berührung ermöglichen. Diesmal fehlt jedoch die Projektionswand als Bildausgabe; sie wird durch eine offene kubische Konstruktion (250 x 330 x 180 cm) ersetzt, innerhalb derer gleichmäßig an 200 Aufhängungen klingelnde Kupferrohre bzw. Glühlampen angebracht sind. Wiederum rechnergesteuert, verwandeln sich die Besuchergesten in das Licht- und Klangzusammenspiel.

Die Installation und Performance „VirtualAERI II (The Superpolm MIDI Violin)“ (1996) von Suguru Goto (geb. 1966), der auch erfolgreich als Komponist arbeitet, ist eine Arbeit, die der Kategorie der virtuellen Instrumente (oder „controllers“) zugeordnet werden könnte. Das als Violine zu „spielende“ Instrument sendet Signale aus, die mit Hilfe des Computers bzw. Sound-Moduls (MIDI) Töne erzeugen.

Die Person, die an der Vorführung beteiligt ist, kann die Gesten eines Geigers imitieren, und die unterschiedlichen Parameter – der Druck, der Abstand und die Position (die Position wird von einer kleinen CC-Video-kamera erfasst) – bestimmen zusammen die musikalische Ausgabekomposition. Die resultierende elektrische Spannung wird digitalisiert, und die Eingabedaten werden als MIDI-Signale in den Computer gespeist, wodurch die Musik ausgelöst und „gespielt“ werden kann. Nicht nur Musik kann durch die Berührung von Sensoren erzeugt werden, sondern die Eingabesignale können auch an visuelle Eingabegeräte (Projektor, z. B.) angeschlossen werden und Bilder in „Echtzeit“, in Zeitverzögerung etc. bewirken.

Die meisten Arbeiten des Künstlers, Musikers und Ingenieurs Saburo Hirano sind auf ein synästhetisches Zusammenwirken von Bildern, Tönen (und auch Bewegungsabläufen) hin konzipiert. Die rechnergestützte CC-Videoinstallation „Movement“ (1999) ist ein gutes Beispiel.

In einem abgedunkelten Raum befindet sich an einer Wand eine Großbildprojektion und ein Lautsprecher; nimmt der Besucher den zentralen Platz vor der Projektion ein, wird er von einer CC-Video-kamera erfasst, die auf dem Boden vor der Projektionswand platziert ist. Der Besucher wird einerseits mit seinem projizierten LiveBild konfrontiert, andererseits kann er mit seinen Händen/Füßen die links und rechts von ihm projizierten, computergenerierten Grafikdarstellungen in Form großer runder Knopftasten betätigen und dadurch bestimmte akustische

Instrumente bzw. Töne auslösen. In dieser Hinsicht lässt sich diese Arbeit u. a. mit einigen Lösungen der Vivid Group aus Toronto vergleichen. Das Videosignal wird in „Realzeit“ in zwei mit G3-Macintosh „Image/Ine“ bzw. „BigEye“ ausgestatteten Computern bearbeitet und also fast gleichzeitig zum Videoprojektor bzw. (über einen Audiosynthesizer und Verstärker) Lautsprecher weitergeleitet; während die „Image/Ine“ Software das LiveBild mit einem entsprechenden geometrischen Bild überlagert, wird das so beeinflusste Bild mit dem „BigEye“-Programm noch einmal bearbeitet, indem es alleine die Bewegungen des Publikums von dem geometrischen Bild extrahiert. Die geometrischen Formen sind über MIDI-Schnittstelle den jeweiligen Musikinstrumenten zugewiesen, wobei die „Melodie“ durch die (extrahierten) Bewegungen des Publikums entsteht; der Synthesizerton hängt so indirekt von der aktiven körperlichen Teilnahme des Besuchers ab.

Die rechnergestützte CC-Videoinstallation „Cut Out“ (2000), die Hirano zusammen mit Tomoya Ahasaka (J/CH) realisierte, wurde in einem Raum mit den Maßen 12 x 12 x 20 m aufgebaut: Der Titel der Arbeit („Ausgeschnitten“) bezieht sich auf die Situation beim Eintreten in den Ausstellungsraum: Während eine CC-Videokamera – verbunden über MIDI-Schnittstelle – den eintretenden (aber sich noch draußen befindenden) Besucher aufnahm und dadurch die Musik- und Videowiedergabe auslöste, wurde diese nach dem Eintreten in den Raum wieder „aus/abgeschnitten“: Die zweite CC-Videokamera, auf den Boden gestellt und auf den Eingangsbereich ausgerichtet, erfasste den gleichen Besucher und schaltete auf gleiche Weise die sichtbare/hörbare Datenausgabe aus. Das Videomaterial wurde auf drei Projektionswänden abgespielt und bestand u. a. aus einem Videoband (ca. 20 Min.), das einen gesprochenen Text von Tomoya Ahasaka mit einschloss, der inhaltlich vergleichbar mit dem Ansatz von S. Mikami oder A. Maebayashi (vgl. oben) von der Erweiterung der engen, auf das Individuum reduzierten Definition des „Ich“ handelte:

“The reason why transcended the boundary of ‘I’ and now it has begun to form an abstract multiboundary”.

Interaktion und Tradition: Renga, Roboter, Telekommunikation

R. Nakamura/Anzai, Kihara/Otsui, Yamaguchi, Tosa, Yamanaka, Yamamoto, Eto, N. Suzuki/Kihara/Anzai/Sekiguchi, Ishizaki, R. Kataoka, I. Kataoka, Kouketsu/Ishibashi, Uda, M. Tajiri, Fujimura/Ui

Mehrere japanische Medienkünstler – wie Seiko Mikami, Akitsugu Maebayashi, Saburo Hirano und andere – haben ein besonderes, nicht zuletzt auch kulturell bedingtes Interesse am Klang und an der Synästhesie. Die Einbettung der japanischen Tradition und des religiösen und philosophischen Denkens in die heutige Medienkunstproduktion ist eine Tatsache, die natürlich viel tiefer verwurzelt ist in einer Gesellschaft, deren heutige Entwicklung fast überganglos von einer jahrtausendlangen sozioökonomischen, ethischen und auch ästhetischen Ordnung aus nach einer kurzen Phase der „Moderne“ den Sprung in das „postindustrielle“, informationstechnologische Zeitalter geschafft hat.

Im ersten Kapitel dieses historischen Einblicks, in der Einführung zu den frühesten Manifestationen der japanischen Medienkunst, wurden einige kulturelle Besonderheiten des ostasiatischen Landes beschrieben, einschließlich der dort vorherrschenden Kunstauffassungen

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

(„Kunstweg“), die in der Tat nur wenig Berührungspunkte mit den westlich geprägten Definition(en) von „Kunst“ aufweisen. Wenn man bedenkt, dass eine modernistische, auf das Subjekt des Künstlers zugeschnittene Kunstdefinition das Kunst(selbst)verständnis des Westens auch im medialen Zeitalter noch wesentlich prägt, liegen die starken Berührungspunkte der gegenwärtigen japanischen Medienkunsttheorien mit der (westlichen) „Moderne“ auf der Hand. Der Begriff „Interaktion“ scheint in diesem Zusammenhang für die Fürsprecher der „digitalen Revolution“ in Japan eine Brücke zwischen der auch stark ökonomisch motivierten Medienkunst- und Kulturpolitik und der Tradition schlagen zu können.

Die im japanischen Sprachgebrauch nicht ohne weiteres akzeptierten Begriffe „Medienkunst“ (media ahto) und „interaktive Kunst“ (intarakutibu ahto)¹⁰⁶⁵ lassen sich ebenfalls nicht selbstverständlich unter den Begriff „Kunst“ subsumieren, denn die damit verknüpften kulturpolitischen, westlich-modernistischen Implikationen erfordern eine weitere Präzisierung. H. Yoshioka schlägt deshalb eine Neudefinierung der „Kunst“ vor, aus der die modernistischen und avantgardistischen Konnotationen gänzlich ausgespart werden sollen, deren Bedeutungen auch in den japanischen Übersetzungen des Wortes „Kunst“ nicht übernommen wurden. Die Tatsache, dass im japanischen Sprachgebrauch das Wort „Kunst“ eher in einem erweiterten Sinn, bezogen auf das Verständnis des Lebens und der Welt mit ihren vielfältigen Manifestationen verstanden wird, hat aus heutiger Perspektive sowohl etwas mit der Tradition (Zen) als auch mit einem post-modernen Verständnis von „Kunst“ gemeinsam, und der neu definierte Differenzgedanke wird auch zur neuen *differentia specifica* der „Kunst“:

“Art is an experiment, an attempt to say something new, an effort to go beyond the commonly accepted boundary of our daily reality, to think and to live in a different way” (Yoshioka 2001, S. 109).

Die Verbindung von Tradition und „Interaktion“ lässt sich besonders deutlich an einer Vielzahl von Medieninstallationen und -konzepten beobachten, die sich implizit wie explizit mit „Renga“ beschäftigen oder eigene Computerarbeiten z. B. mit der traditionellen Herstellungsmethode vergleichen. „Renga“ ist eine über 800 Jahre alte japanische verkettete/gegliederte bzw. gemeinschaftlich ausgeübte Poesieform, die praktisch in „Realzeit“ z. T. als scherzhaftes Wortspiel von mehreren Beteiligten gespielt wird, indem sie drei- oder zweizeilige Strophen miteinander verknüpfen. Die ersten drei Zeilen wurden später zu Haiku (Basho Matsuo), der im Westen bekanntesten japanischen Poesieform.¹⁰⁶⁶

Dieses traditionelle Kunstwortspiel wurde von zahlreichen japanischen Medienkünstlern nicht zuletzt wegen seiner „interaktiven“ Natur wieder aufgenommen und auch in den Medieninstallationen uminterpretiert.

Rieko Nakamura und Toshihiro Anzai begannen zum Beispiel 1992 an dem Projekt „Renga“ zu arbeiten, in dem die ursprünglichen verknüpften Versen zu verknüpften Bildern wurden, beschrieben als

“a new methodology of image creation in the digital era. It was given birth at the intersection of art, telecommunication network and multimedia” (Renga URLb)

Eine Art „verteilte Autorenschaft“ wurde so mit Hilfe von Computernetzwerken und austauschbaren Kunstwerken aus dem Bereich der Computergrafik geschaffen, deren Struktur

rhisomatisch modifiziert und transformiert werden konnte. Zahlreiche, auf der zitierten Website dokumentierte Events und „Sessions“ wurden seitdem international realisiert.

Oben bereits erwähnt wurde die CC-Videoinstallation und der -Workshop „Moppet Renga“, die von Tamio Kihara und Hiroko Otsui 1996 im ICC in Tokio abgehalten wurden (auch: Moppet Renga URL). Der ebenso vorgestellte Katsuhiko Yamaguchi nahm sogar in der theoretisch-historischen Begründung seines interaktiven und vernetzten Medienkunstkonzeptes Bezug auf Renga, das er 1981 „Imaginarium“ genannt hatte (vgl. auch das vorige Kapitel):

“Since imaginarium is, rather than a place, a network of media in a space, there will be no definition as for its scale and the nature of its equipment [...] If such a space is considered from the viewpoint of a performance, imaginarium has as its predecessor the traditional collective art form of Japan, such as ‘Renku’ or ‘Renga’ meetings, i.e. poets’ collective improvisations. Especially ‘Renku’ meetings are called at private homes on occasion, where emphasis is placed on live communication [...] According to Basho, the live atmosphere of the place of ‘Renku’ is more important than Haiku created from the form of expression of ‘Renku’. He says that, when a ‘Renku’ meeting is over, sheets of paper as record should be thrown away as rubbish. This lively function of a collective imaginary workshop must be reflected in imaginarium [...] Therefore in my concept it is necessary to launch an ‘Art Satellite’ for use for artistic purpose [...] will enable imaginarium to function over the function of conventional art museums and galleries, and to act as a global info-network” (Yamaguchi 1981, S. 20/21).

Nicht nur der Improvisationscharakter, sondern auch und vor allem die wesentliche Eigenschaft von Renga, die „Daten“ in Realzeit zu übertragen, ohne den Zwang, diese „abspeichern“ zu müssen, scheinen Yamaguchi offenbar den wichtigsten Bezugspunkt in der Renga-Tradition für seine eigene interaktive Medienkunstphilosophie und -praxis zu liefern. Auch Keigo Yamamoto bezieht sich auf die Renga-Tradition, wenn er über seine eigenen vernetzten und kollaborativen Medieninstallationen schreibt:

“In short, rather than the final piece as a completed work, it is ‘an art of process’ made by a number of pieces and also is an art that reads the ‘interval’ between A and B. In Japan during the Muromachi era (1338–1573), ‘Renga’ (linked poem) ‘a poem read in a game-like way by collaborating’ was the trend, where A recites the first half of a poem and B must recite the other half by linking to the first half of it, and this could be said to have guided network art because it is also an art to read the ‘interval’ between A and B” (Yamamoto 1999, S. 289).

Den Renga-Vergleich zog auch Naoko Tosa in Erwägung, wenn sie in ihrer Dissertation die eigene Computerarbeit „Interactive Poem“ als „Renga-Stil“ qualifiziert (Tosa 1999, S. 4).

Genauso wie in der gemeinschaftlich ausgeübten Kunst- und Spielform Renga eine direkte Einzelurheberschaft ausgeschlossen war, blieb in der Kunst Japans die cartesianische Selbstreflexion eine äußerst unübliche Ausdrucksform. Eine Konfrontation des (westlich verstandenen) „Subjektes“ mit seiner eigenen Humanität fand dagegen bevorzugt über die „Umwege“ des zum „Subjekt“ werdenden „Objektes“ statt, wie es in der sprichwörtlichen Vorliebe der Japaner für Roboter ersichtlich wird. Mamoru Mohri stellte stellvertretend für viele fest,

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

“most of all, we have manifested our thoughts in the viewpoint that robots exist for the purpose of helping us better understand humans” (Mohri 2001, S. 2., vgl. auch Fukuda, ebd., S. 3).

In der von Masaki Fujihata mit organisierten Ausstellung „Robot Meme“ (2001/ 2002) stellen die Künstler und Kritiker interessante diesbezügliche Fragen bzw. Positionen zu „Memen“ vor, so genannte „kulturelle Gene“ des Typus „humans are vehicles for memes“.¹⁰⁶⁷

In der genannten Ausstellung stellte der erfolgreiche Designer Shunji Yamanaka eine hervorragend gelungene, rechnergestützte Roboterinstallation mit dem Namen „Cyclops“ aus: Es handelt sich um eine Installation, deren Hauptbestandteil ein anthropomorpher, aus eleganten zylindrischen Formen gebauter Roboter ist. Seine Metallteile sind mit „Luftmuskeln“ verbunden, die es ermöglichen, Pressluft in die transparenten, elastischen Plastikröhren – kontrolliert durch 24 elektromagnetische Luftventile – zu blasen und dadurch Roboterrumpf und -glieder in Bewegung zu bringen. Der Roboter ist mit einer Chipkamera in Form eines „Kykloppen- Auges“ ausgestattet, die in der Lage ist, bestimmte Formen und Farben zu unterscheiden; hinzu kommen noch drei Infrarot-Bewegungsdetektoren, die an der Decke und auf der Roboterplattform installiert sind – zusammen reagieren sie auf die langsamen Bewegungen der sich davor befindenden Besucher. Diese Reaktion manifestiert sich im Drehen des Kopfes und im „eindringlichen“ Anschauen des betreffenden Besuchers sowie der entsprechenden Drehung des Roboterrumpfes; aufgrund der leichten Zeitverzögerung in seiner Reaktion können die Betrachter die Robotergersten weder kontrollieren noch präzise voraussehen, denn der Roboter kann keine schnellen und plötzlichen Besucherbewegungen verfolgen. Ein weiteres „Frustrationsmoment“ – im Vergleich zu den meisten bei solchen Arbeiten üblichen Lösungen – ist der Verzicht auf das Ausgabebild auf einem Monitor oder Projektor, der dem Publikum den „Blick“ des Roboters und ihr eigenes LiveAbbild zeigt. Die Fragen und Antworten zur humanen Identifizierung mit der Maschine und deren nicht aufzulösender Ambivalenz zu dem „Lebensähnlichen“ formulierte Yamanaka in konsequenter Weise durch die eingebaute Zerstörung der Illusion eines intelligenten Verhaltens der Maschine und den gleichzeitigen Hinweis auf die Kontexte, Netzwerke und unsichtbaren Verbindungen zwischen den „Subjekten“ und „Objekten“ der vermeintlichen Kommunikation. Die psychologische Auswirkung der langsamen Bewegungen des Roboters als „verzerrter“ Spiegel der Besucheraktion verstärkte der Künstler-Designer noch durch den konsequenten Verzicht auf die übergeordnete Überblicksperspektive eines CC-Videomonitors oder -projektors, der die „Sichtweise“ des „Cyclops“ hätte offenbaren können.

Das Thema der „Telekommunikation“ im Kunstkontext beschäftigte Keigo Yamamoto seit den frühen siebziger Jahren, und er zählt zweifellos zu den weltweiten Pionieren in diesem Bereich. Sein Studium der Relationen zwischen Übertragung und Kunst zielt jedoch nicht oder nicht nur auf die daraus resultierende „Kommunikationskunst“, sondern es schafft eine profundere, „strukturelle“ Verknüpfung zwischen den medialen Visualisierungs- und Übertragungstechnologien und den Grundlagen des menschlichen Denkens und Fühlens, so wie sie ungeachtet

(bzw. angesichts) der westlichen Klassifikations- und Instrumentalisierungsstrategien der Moderne in der Kultur Japans nach wie vor beachtet werden. Yamamotos starkes Interesse an der „Schönheit der inneren, mentalen und primitiven Kommunikation“ (Yamamoto 1980) wurzelt in seinem künstlerischen Lebensthema, dem Studium des „Ki“, der unsichtbaren geistigen Energie des Menschen, deren „Visualisierung“ via Video von Anfang an das Hauptanliegen seiner CC-Videoinstallationen war.

“I believe that the visualisation of the invisible ki (mental energy) [...] will let us understand the change of feelings. The practical elucidation of the existence of ki, is indispensable to the construction and expansion of a human network” (Yamamoto, Manuskript).

In diesem Zusammenhang soll der Arbeitszyklus mit dem Obertitel „Human Body Energy“ betrachtet werden, darunter auch seine „Variation Nr. 8“, die auch explizit den Untertitel „Expressed by Ki“ trägt. Als eine der erfolgreichsten Methoden, das unsichtbare „Ki“ zu visualisieren, erwies sich für Yamamoto die Erschaffung von Telekommunikationsnetzwerken mit audiovisuellen Kommunikationsterminals, welche die entsprechenden „Energien“ auch zwischen kulturell und sprachlich sehr entfernten Teilnehmern in „Realzeit“ rückkoppelungsartig erzeugen und verfolgen ließen. Bereits am Ende der vorigen Dekade organisierte Yamamoto mehrerer solcher Events, die auch mit Hilfe von Kommunikationssatelliten realisiert wurden.

„Satellite Art Festival Fukui City-New York“ von 1988 wurde z. B. im Rahmen der 2nd International Fukui Video Biennale organisiert: In einem öffentlichen Gebäude in Fukui wurde mit Hilfe eines Ü-Wagens der lokalen FBC-Fernsehstation eine Kommunikationsstation aufgebaut, die über zwei Satelliten (wegen der großen geographischen Entfernung) mit dem Rockefeller Center in New York (japanische Fernsehstation im achten Stock) verbunden wurde. Aufgrund der immensen Kosten einer solchen Live-Verbindung dauerte das Event nur ca. eine halbe Stunde: In Fukui wurden die blau gekleideten Teilnehmer/Performer vor einen „Blue Screen“ gesetzt, so dass für die Beobachter in New York nur ihre Gesichter und Hände sichtbar wurden, während in New York nur ein Performer auftrat.

Zur gleichen Zeit realisierte Keigo Yamamoto mehrere „Crossing“-Events: „Art Crossing“ (Satellite Art) 1988 als Eröffnungs-Event im Nagoya City Art Museum¹⁰⁶⁸, „Image Crossing No. 2“ 1989 im Modern Art Museum in Toyama, „Sound Image Crossing“ etc. – alles Telekommunikationsinstallationen, die von einem kollektiven Geist und Interesse geprägt sind und deren interkulturelle Aspekte den wahrnehmungs- und kommunikationstechnischen Komponenten in nichts nachstehen.

Yamamotos CC-Videoinstallationen der siebziger und achtziger Jahre bekamen so in den Neunzigern eine logische inhaltliche und technologische Erweiterung, spätestens seit 1995 und der Beteiligung des japanischen Künstlers an der Ausstellung „World Wide Network Art '95“ in Tokio. Yamamotos „Netzwerkkunst“ stellte im Laufe der neunziger Jahre insbesondere die kollektiven Teleaktionen in den Vordergrund, mit der umfassenden Vorgabe, aus der Interpenetration des realen und virtuellen Raumes die Brücken zwischen den ästhetischen, semiotischen, kulturellen und kommunikativen sowie emotionalen Komponenten zu schaffen. Aktionen wie „Painting Collaborati through Communication“ (1998) oder das gemeinsame, telematische Klavierspielen aus dem gleichen Jahr sowie weitere CC-Videoinstallationen wie „Dice Instrument“ („Drawing Instrument“, 1999 ff.) sind gute Beispiele für die starke telekommunikative

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Ausrichtung der Kunst Yamamotos aus dieser Zeit. Zu den zahlreichen „Telekommunikationsbrücken“ gehören auch die Verbindungen zwischen Großbritannien und Japan 2001, Korea und Japan 2002 und viele andere (vgl. Abb. und Materialteil/DVD).

Zu Yamamotos „Netzwerkkunst“ gehört auch eine größere Arbeitsgruppe mit dem Sammelnamen „Sliding Paper Door Instrument“, in der ein visuell ansprechendes, rechnergestütztes CC-Videoinstallationssystem als inhaltliche und interaktive Vorlage für eine weitere Demonstration kultureller Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Orient und Okzident verwendet wird: In diesem Fall ist das Thema der Unterschied zwischen den westlichen Türen mit ihrer vordergründigen Funktion, die Räume voneinander zu trennen, und den japanischen „shoji“-Türen, die eher als „Filter“ benutzt werden, der Luft, Licht und Klang in und aus dem jeweiligen Raum(abschnitt) hinein- und hinauskommen lässt. „Sliding Paper Door Instrument“ spielt mit seiner Fähigkeit, das „Innen“ und „Außen“ miteinander kommunizieren zu lassen, explizit auf die „shoji“-Tür an und wird von Yamamoto als ein Musikinstrument beschrieben, das aus audiovisuellen Sensoren (CC-Videokameras etc.) und „shoji“-Papiertüren zusammengesetzt wird. Im Zusammenhang dieser Installationsreihe unterstreicht Yamamoto,

“I believe it important to consider how to define ‘the world beyond technology’ and depict it from the global standpoint. And I think it should be connected with culture and tradition” (Yamamoto, Manuskript, vgl. auch Abb.).

Kouchirou Eto (geb. 1971, vgl. Eto URL) arbeitete intensiv als Medienkünstler, bevor er 1997 seine Arbeit auf die Forschung im (Kommunikations-)Design fokussierte. Noch als Student an der Keio University arbeitete er intensiv mit Masaki Fujihata (u. a. an „Impressing Velocity“), später auch mit Iwai und Sakamoto („Remoted Piano“, mehrere Versionen¹⁰⁶⁹), und bereits 1993/94 realisierte Eto eines der ersten internetbasierten Kunstwerke mit dem Titel „Peep Hole“ (vgl. „Wired“, japanische Version mit Abb.). Seine zweite, unter Benutzung der Webkamera realisierte Internetarbeit „Remoted Eye“ bot bereits die Möglichkeit, das LiveBild mit einem 1-Sekundentakt „refreshing“ zu laden und zu verfolgen. Nach dem Gewinn der „Goldenen Nica“ 1997 zusammen mit der Gruppe „Sensorium“ für das Net-Projekt „Web Hopper“ realisierte Eto 1998 die erste Version seiner roboterbasierten CC-Videoinstallation „Sound Creatures“. Die Installation konzentriert sich auf eine fast quadratische, ca. 100 m² große, umgehbare Bodenfläche, in der sechs bis zehn kleine Roboter untergebracht sind (in der ersten Version gab es zehn Roboter). Die Roboter, deren wichtigster Bestandteil ein Lautsprecher bildet, können auf unterschiedliche Weise beeinflusst werden: Das physische Environment war zunächst für die Beeinflussung via Internet konzipiert: Die Besucher der entsprechenden Website hatten die Gelegenheit, über die dort vorhandenen visuellen Muster ihre eigene Toneingabe für die „Kreaturen“ vor Ort zu tätigen.¹⁰⁷⁰ Eine unter der Decke des Raumes installierte CC-Videokamera erkannte die Roboterbewegungen und leitete diese als Bewegungsmuster zum Computer, mit Hilfe dessen unterschiedliche Tonmuster erzeugt wurden. Die Besucher vor Ort konnten außerdem zwei Sensorbildschirme an den beiden vorhandenen Konsolen betätigen und u. a. die Musikmuster wählen (in diesem Zusammenhang

gab es auch einen „versteckten Parameter“: Je mehr eine Person an der Konsole „spielte“, desto höher wurde allmählich die Gesamtlautstärke). Jedesmal, wenn die mit im Dunklen leuchtenden Ringen ausgestatteten „Sound-Kreaturen“ miteinander kollidierten, tauschten sie ihre Sound-Daten aus und beeinflussten so das Gesamttonmuster.¹⁰⁷¹

Nobuya Suzuki (geb. 1969) gehört zu einer größeren Zahl von in und um IAMAS in Ogaki City aktiven Medienkünstlern und Entwicklern, die mittlerweile eine starke kreative, institutionelle und infrastrukturelle Stütze für die computerbasierte Kunst und das Interface-Design in Japan bilden. 1997 realisierte Suzuki zusammen mit Tamio Kihara und Toshihiro Anzai eine rechner- und netzwerkgestützte CC-Videoinstallation mit dem Titel „TeleVortex“. Suzuki arbeitete auch an vielen weiteren Gemeinschaftsprojekten mit H. Moriwaki, A. Sekiguchi, M. Fujihata, M. Towata, Y. Matsumoto und anderen.

Zusammen mit A. Sekiguchi realisierte Suzuki 1998 im Museum of Arts in Fukushima eine weitere vernetzte CC-Videoinstallation mit dem Namen „Touch with the forest as a Boundary Side“, die dem Aufbauprinzip von „TeleVortex“ (1997) folgte, mit dem Unterschied, dass die Verbindung nicht über das Internet aufgebaut wurde.

Sie bestand aus einer CC-Videokamera und Projektionen, wobei sich die Rolle der Kamera auf die Abstandsmessung zwischen den Agierenden beschränkte (Suzuki URL).

Zu den (ehemaligen) Studenten des 1995 gegründeten IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences und CMC (Center for Media Culture) in Ogaki City (vgl. IAMAS URL) gehören auch die angehenden Medienkünstler, die bereits rechnergestützte CC-Videoinstallationen realisieren und präsentieren konnten, wie Naoko Ishizaki, Isato Kataoka, Motoki Kouketsu/Motoi Ishibashi und Atsuko Uda, die sich insbesondere auch mit den Möglichkeiten der Verbindung von Interaktion und Narration beschäftigt.

Die Benutzung des CC-Videosystems im Performance-Kontext kann weiterhin bei Mariko Tajiri (MicroLive, 2002, vgl. Abb./DVD) oder Noriyuki Fujimura und Nodoka Ui sowie anderen jüngeren Autoren festgestellt werden. Eine Kombination zwischen der taktilen und visuellen Interaktion und Telekommunikation zeigt sich im künstlerischen Ansatz von N. Fujimura und N. Ui, wie die beiden Künstler in ihrer internetbasierten CC-Videoinstallation „World/World“ (2000 ff.) demonstriert haben. Diese „interaktive Netzwerkinstallation für taktile Kommunikation im öffentlichen Raum“ (Fujimura/Ui) zeigt auch ein besonders ausgeprägtes Interesse beider Künstler an öffentlichen Arbeiten, das auch bereits in Form von weiteren Konzepten (vgl. Abb./DVD) auf seine Realisation wartet: PCS (Public Communication Sculpture) ist der Name des gemeinsamen Kunstprojektes von Ui und Fujimura, das 1998 gestartet wurde und dessen Ziel u. a. in der Kreation von Kommunikationsmöglichkeiten zwischen Passanten an öffentlichen Orten liegt. Auch an diesem Beispiel der jungen Generation japanischer Künstler lässt sich ein zunehmendes Bewusstsein der historischen Wurzeln eigener kultureller Besonderheiten feststellen, wie sie sich hier in der Reflexion der seit der Miji-Periode (1868–1912)

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

gebauten „modernen“ öffentlichen Plätze Japans manifestiert, deren Implikationen und Funktionen (genauso wie die des oben angesprochenen Wortes „Kunst“ etc.) nicht ohne weiteres von der Mehrheit der Bevölkerung verinnerlicht sind.

Australien

Shaw, Beaubois, Sanderson, STELARC

Die Medienkunst erlebte trotz ihrer früheren Anfänge erst im Laufe der neunziger Jahre in Australien ihren eigentlichen Durchbruch oder genauer, ihre „Renaissance“. Zur traditionell starken Audiokunst und der multimedialen Theater-, Tanz- und Performance-Szene kamen mit der Durchsetzung der digitalen Technologie neue Möglichkeiten des künstlerischen Ausdrucks hinzu, die zur Ausbreitung und Akzeptanz der Medienkunst der neunziger Jahre wesentlich beigetragen haben.

Die meisten im vorigen Kapitel vorgestellten australischen Künstler (Scott, Penny, Biggs, Venlet, aber auch darüber hinaus: Seaman, Shaw u. a.) suchten und fanden noch in den siebziger und achtziger Jahren die Möglichkeiten für eine eingehende Medienarbeit in Übersee; die Situation in den neunziger Jahren hat sich auf mehreren Ebenen – infrastrukturell wie institutionell – insofern verbessert, als die jungen Medienkünstler immer mehr Foren für die Produktion, Präsentation und Distribution ihrer Arbeit vor Ort fanden. Der Zeitpunkt, als Simon Penny und Simon Biggs Australien verließen, um in den USA und Großbritannien zu leben und zu arbeiten (um 1988), markiert den Abschluss der „mittleren“ Entwicklungsphase der australischen Medienkunst und kündigt zugleich die Zeit an, in der durchaus die „Künstlermigration“ auch in Richtung Australien langsam begann. Mike Leggett (vgl. oben), der 1988 nach Australien zog, gehört dazu. Leggett fasste in seiner M.A.-Thesis von 1999 seine Erfahrungen aus dem Beginn dieser Dekade zusammen, die seiner Einschätzung nach vor allem durch das Aufkommen des digitalen Computers geprägt war. Gleichzeitig hob Leggett einige maßgebende Institutionen und ihre visionären Träger hervor, die zum Aufschwung der australischen Medienkunst in den Neunzigern wesentlich beigetragen haben. In diesem Kontext ist an erster Stelle die Australian Film Commission (AFC) zu nennen, aber auch die landesweit sich formierenden Gruppen wie Modern Image Makers Association (später „Experimenta“) in Melbourne, Sydney Intermedia Network (später „dLux Media Arts“) in Sydney, Metro Arts in Brisbane, Film & TV Institute in Perth und Media Resource Centre in Adelaide. (Leggett 1999, S. 13.)

Auch der vorwiegend mit digitalen Technologien arbeitende Paul Brown zog wie Leggett 1988 aus Großbritannien nach Australien und erklärte interessanterweise – im krassen Gegensatz zu Penny (Penny 1994), der zeitgleich Australien verließ – sein Grund dafür sei „a very active technology scene“ gewesen (Huneus 1997 [URL]).

Im vorigen Kapitel habe ich das bis dato wichtigste Kunstfestival, die Sydney Biennale, kurz vorgestellt, das Festival, in dem auch die frühen Medienwerke internationaler Künstler bereits in den siebziger Jahren vorgestellt worden waren. Die Neunziger brachten eine Reihe von Festivals, Ausstellungsreihen und anderen Initiativen und Foren für die Medienkunst. Im Folgenden werden diese Zusammenhänge – nicht zuletzt aufgrund der Fokussierung nur auf die CC-Videoinstallationen innerhalb des historischen Einblicks – nur ansatzweise berücksichtigt werden können und dies muss bereits an dieser Stelle – der unvermeidbaren und auch

berechtigten Kritik vorgreifend – als ein Mangel zugestanden werden: Die Tatsache, dass die CC-Videoinstallationen insgesamt in Australien eher selten produziert worden sind, macht diesen kurzen Einblick zudem noch weniger repräsentativ für die hiesige Medienkunstszene. Für das Weiterstudium empfiehlt sich vor allem die Lektüre von Werken einheimischer Medienkunstexperten wie Zurbrugg, Conomos, Jones, Seaman, Shaw und natürlich auch von oben angeführten, im Ausland lebenden Künstlern (vgl. Lit.).

Vergleichbar mit dem British und Canada Council spielten auch in Australien die Institutionen wie AFC eine nicht unwichtige Rolle in der Förderung der nationalen Medienkunst im weitesten Sinne und des Films sowie der computergestützten Kunst im Besonderen. AFC organisierte z. B. 1994 die erste „Multimedia Conference“, während bereits 1992 das Australian Network for Art & Technology (ANAT) in Sydney das wichtige dritte Symposium of Electronic Art (TISEA) und entsprechende Ausstellungen in Sydney organisierte.

Das erste australische Videofestival (gegründet 1986, seit 1990: The Australian International Video Festival [AIVF]) gehört ebenfalls zu den wichtigen Institutionen, die insbesondere auch die Videoinstallationen von Anfang an gefördert und ausgestellt haben. Brian Langer beschrieb zu Recht den Zeitpunkt der Gründung dieses Festivals als „timely event“, als ein Ereignis, das die etablierte Generation australischer „Videokünstler“ mit ihren jüngeren Kollegen zusammengebracht und so einen Beitrag zur Kontinuität dieser damals immer noch neuen Kunstform geleistet hatte. Allein zwischen 1986 und 1992 wurden in diesem Kontext ca. 50 Videoinstallationen und -Performances ausgeführt, eine gewaltige Zahl, die eindeutig vom Enthusiasmus und Engagement der Organisatoren, Kuratoren und natürlich Künstlern zeugt. Die von Brian Langer zusammengestellte Chronologie dieses Festivals gibt einen ersten systematischen Einblick in die veranstalteten Events (vgl. Langer 1994), bestätigt jedoch die Feststellung, dass die CC-Videoinstallationen in der Tat zu den Raritäten, wenn nicht zu den Ausnahmen gehörten (z. B. Nan Hoover 1998, vgl. oben und im Materialteil/DVD). Die Medienausstellungen wie „Experimenta“ (Melbourne 1992) brachten weitere Impulse für die sich etablierende Medienkunst in Australien (vgl. Burt 1994), gefolgt von Projekten wie z. B. die „Biennale of Electronic Arts Perth“ (vgl. Perth Biennale URL).

Nicholas Zurbrugg (1947–2001) gehörte zu den besten Kennern der hiesigen Medienkunstszene, der seine besondere Vorliebe für die Sound-Kunst auch in seiner Benennung und Kategorisierung von CC-Videoinstallationen erkennen ließ: In seinem Text mit dem Titel „Sound art, radio art, and post-radio performance in Australia“ bezeichnete Zurbrugg jene als „LiveMultimedia Installations“ und ordnete sie zum „post-radiophonic material“ – eine etwas gewöhnungsbedürftige, aber medientechnisch und -historisch durchaus vertretbare Definition (vgl. Zurbrugg 1989 [& URL]).

Die gesellschafts- und medienkritischen Ansätze finden sich in den Kritiken und theoretischen Rekursen des Medienkünstlers und Autors John Conomos wieder, der seine Aufmerksamkeit insbesondere auf die Komplexität von Videoinstallationen richtet und oft auch polemisch die Schnittstelle zwischen Video und Computer befragt:

“As we rapidly enter into an era of digitalised image storage and high-definition electronic media, artists who use video as a medium of postmodern creativity are facing many issues salient to their practice. What is happening to real-time creativity in experimental video now that we have, for the first time, the replacement

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

of the camera by the computer?" (Conomos 1994, S. 137).

Abgesehen davon, dass die hier zitierte Formulierung („Austausch“ der Kamera durch den Computer) nicht buchstäblich genommen werden darf, stellt Conomos in der Tat (in Anlehnung an Peter Wollen (1993) die hochrelevante Frage über die „video-computer integration“ und auch darüber,

“how the ‘old’:analog media are being re-defined in relation to the new digital media” (Conomos, ebd.).

Mike Leggett zitierte neben Pennys auch Conomos’ Skepsis im Hinblick auf das Neue an den neuen „interaktiven“ Medien“:

“Interactivity that merits its name [...] is more about self-directed creativity, connectivity and transformability than using the computer-screen interface as a means of reconsolidating the logocentric, masculinist and technophilic features of Western representation.” He also raises two questions for the potential interactive multimedia artist: “Why am I using this particular media technology? What advantages does interactivity offer me not already evident in other relevant media?” (Conomos, nach Leggett 1999, S. 16).

In seinem Text über die Videobeiträge der zwölften Sydney-Biennale (2000) beschrieb Conomos die generell durch ihre Komplexität gekennzeichneten Videoinstallationen als eine Kunstform, die paradigmatisch für die „postmoderne“ Kunst des ausgehenden 20. Jahrhunderts stünden („the postmodern art form *par excellence* of the nineties“, Conomos 2000). Conomos stützt sich auf die oben mehrfach zitierte M. Morse und ihre Teilung von Videoinstallationen auf den „Closed Circuit“- und „Recorded“-Typus (Morse 1991; vgl. auch in: Kacunko 1999).

“This is possible in that video installations usually display two basic planes of language – a here and now (i.e. where people can be present to each other experiencing the art form’s ‘liveness’ as a non-commodity art) and an elsewhere and elsewhere (where events and people are absent from the act of enunciation)” (Conomos 2000).

Jeffrey Shaw gehört zu den Medienkünstlern, die sich systematisch mit den Möglichkeiten der Erschaffung von virtuellen Bild- und Raum- und Erlebnis- sowie Erkundungsplattformen beschäftigen und in dieser Hinsicht, insbesondere im Bezug auf seine „kartographischen“ Installationen (z. B. „Legible City“, 1988–1991) ist ein Vergleich mit Michael Naimark durchaus angebracht. Wie Naimark oder auch wie Bill Seaman und Grahame Weinbren, die sich überwiegend mit den Möglichkeiten des digitalen „interaktiven Kinos“ auseinandersetzen und dementsprechend wenig mit dem Closed Circuit Video arbeiteten, realisierte auch Jeffrey Shaw kaum CC-Videoinstallationen. Dabei muss von einem konsequenten Vollzug des dazugehörigen künstlerischen Konzeptes gesprochen werden.

Die CC-Videoinstallation mit dem Titel „Disappearance“ (1993) befindet sich heute in der Sammlung des ZKM in Karlsruhe, an dessen Institut für Bildmedien Shaw als Leiter tätig war. Die Arbeit besteht aus einem Gabelstapler, auf dem ein großer Monitor befestigt ist. Der Gabelstapler rotiert auf einer runden Metallplatte um die eigene Mittelachse und seine Bewegungen verlaufen parallel mit den Drehungen einer Ballerina, so dass der Eindruck der Aufeinanderbezugs der realen und virtuellen Ebene entsteht. In der Tat befindet sich im Motorraum eine Miniaturpuppe der Ballerina, die von einer dort montierten CC-Videokamera aufgenommen wird und ihr aktuelles Bild auf den Monitor überträgt. Technisch gesehen kann diese Arbeit als Vorgänger einer exakt auf dem selben Prinzip funktionierenden CC-Videoinstallation des italienischen Künstlers Michelangelo Frammartino („Ora“) angesehen werden (vgl. oben). Die vergleichbare „Interpenetration“ der Materialität des medialen Trägers und immateriellen Bildinhaltes baute Shaw auch in seine partizipativen Installationen „Revolution“ (1990) oder „Golden Calf“ (1994). Damit demonstrierte Jeffrey Shaw die Potenziale der Betrachter/WerkInteraktion, die sich aus den Möglichkeiten der Schöpfung virtueller Räume ergeben, welche mit der Entwicklung der digitalen Technologien, darunter vor allem die Computergrafik und die Trecking-Software, seit den späten achtziger Jahren zur Realität geworden waren.

Denis Paul Beaubois gehört zur jüngeren Generation der mit Performance und elektronischen Medien arbeitenden australischen Künstler. Er realisierte seit 1996 eine Anzahl öffentlicher CC-Videoperformances, die sich direkt oder indirekt mit der „Überwachungsproblematik“ auseinandersetzen. In der CC-Videoperformance-Reihe mit dem Titel „In the event of Amnesia, the city will recall ...“ (1996 ff.) nahm Beaubois eine unbewegte Haltung vor der Überwachungskamera an einem öffentlichen Platz ein (z. B. am Eingang eines Einkaufskomplexes (Cleveland, Ohio, USA, „Tower City“) und nahm mit seiner Anwesenheit sowie mit Hilfe darauf gerichteter, verbaler Botschaften Kontakt mit dem Überwachungspersonal auf: Sie setzen sich aus kurzen Sätzen zusammen, wie z. B. aus den Namen des Künstlers oder Fragen wie: „May I have a copy of the video footage?“, „Move the camera up & down to agree“ etc. – also aus einem einseitigen „Kommunikationsangebot“ mit einem „vermeintlichen Partner“, der in seiner Funktion ein Interesse an das Geschehen im Blickfeld der Kamera haben muss, dem jedoch ein direktes, physisches Eingreifen (z. B. Entfernen des Künstlers von seinem aktuellen Ort) in der Regel verboten bleibt.

Seine Performances führt Beaubois in der Regel an den Orten mit genug Publikumsverkehr aus, so dass die in seinem künstlerischen Konzept vorgesehenen Situationen mit dem „primären“ und „sekundären“ Publikum (Beaubois in: Levin 2001, S. 81) auch regelmäßig auftraten: Einerseits die optisch fixierte Überwachungsvorrichtung – eine Art „Äquivalenzerstellung“ zwischen zwei „überwachten Überwachungssystemen“ – und andererseits die zufällig in der Nähe befindlichen Passanten, die auf die ungewöhnliche Situation mit dem in Richtung der CC-Videokamera starrenden jungen Mann aufmerksam geworden sind. T. Levin erwähnte in seinem Text einige rezente künstlerische Vergleichsbeispiele (z. B. W. Kirkup), die durch die CC-Video Konzepte und -realisationen auch aus den siebziger und achtziger Jahren ergänzt werden können (vgl. z. B. oben den Vorschlag für eine CC-Video performance mit dem

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

Titel „Target“ [1988] von Brenda Miller [USA] für die nicht realisierte öffentliche Ausstellung: „Caméras de surveillance du trafic routier du centre ville connectées pour l'occasion au réseau cablé de la télévision locale RTC-Liège“).

Das hier angesprochene sowie die weiteren Projekte von Denis Beaubois sind ausführlich dokumentiert in: Beaubois URL.

An dieser Stelle kann die dynamische australische (Medien-)Performance-Szene nicht näher behandelt werden, genau so wie die zahlreichen interessanten Medienkünstler, die sich mit den Schnittstellen zwischen den digitalen und lebenden sowie „halb lebenden“ („semi-living“) Systemen beschäftigen, wie z. B. „TC & A“ (The Tissue Culture & Art Project, 1996 ff., vgl. TC & A URL), der oben zitierte Paul Brown (vgl. Brown URL), Jon McCormack (vgl. seine CC-Videoinstallation im Materialteil/DVD und McCormack URL), aber auch D. V. Rogers (vgl. Rogers URL) oder Lynne Sanderson (vgl. CC-Videoinstallation im Materialteil/DVD).

Über die „Cyborg“ Performances von Stelios Arcadiou (geb. 1946, vgl. einige CC-Videoprojekte und URLs im Materialteil/DVD), weltweit bekannt als STELARC, ist im Unterschied zu einigen hier erwähnten australischen Medienkünstler international ausführlich berichtet worden. Im hier relevanten Kontext ist auf seine CC-Videoperformances und auch theoretischen Texte zu verweisen (vgl. Materialteil/DVD und URLs).

Schlussbetrachtung

„Materialität“ der Medien

Subjekt/Objekt-Verhältnis, Wirklichkeitskonstruktionen, Systemmodelle und Verhaltensmuster, Spielkonzepte und Lernprozesse, Datenerfassung und -kontrolle sowie Telekommunikation – alle angesprochenen künstlerischen und theoretischen Forschungsfelder beziehen sich direkt auf die im historischen Teil besprochenen CC-Videoinstallationen. Zugleich weiten sie sich auf die gesamte Kunst mit elektronischen Medien aus. Daraus wird ersichtlich, dass nicht nur die formaltechnischen und medialen, sondern auch die inhaltlichen Erfassungsinstrumente die CC-Videoinstallationen als eines der besten Untersuchungsmodelle für die Medienkunst bestätigen.

Die Formulierung von übergreifenden „inhaltlichen“ Forschungsfeldern (1–6) darf als die auffälligste „Schwachstelle“ der vorliegenden Abhandlung angesehen werden, auch wenn ihr gegenseitiger Bezug aufeinander und ihre Relativität hinsichtlich der themenübergreifenden Arbeitsweise der Künstler mehrfach betont worden ist. Verstanden als „Schwerpunkte“ und „bewegbare Rahmen“ dürfen die sechs genannten Forschungsfelder gleichzeitig – und dies dürfte ihr Vorteil sein – als grobe und in sich weiter differenzierbare Orientierungspunkte in der Fülle des ständig wachsenden Materials identifiziert werden. In dieser pragmatischen Rechtfertigung darf auch ein theoretisches, weit weniger auffälliges Argument nicht vergessen werden, das der philosophischen Systematik: Ontologie, Epistemologie, Logik, Psychologie, Ethik und (Meta-)Physik/„Proxemik“ bezeichnen die Schwerpunkte der systematischen Philosophie, die mit den aufgeführten Forschungsfeldern der Medienkunst im Einklang stehen. Insbesondere auch an dieser Stelle lässt sich der Modellcharakter von CC-Videoinstallationen besonders gut erkennen. Wir haben es hier also mit einer flexiblen und zugleich nicht ohne weiteres relativierbaren Kategorisierung zu tun, die sich immer auf die „ungreifbaren“, immateriellen und in Relation zueinander stehenden Begrifflichkeiten bezieht: Die „Immaterialität“ elektronischer Medien wird dadurch jedoch nicht bestätigt, sondern vielmehr verworfen – der Bezug der Medien zur Realität, die „Realität der (Massen-)Medien“ (Luhmann 1995, vgl. Kacunko 2001a, S. 126) wird als eine der wichtigsten Konstanten in ihrem künstlerischen Gebrauch aufgefasst. Sie erfüllen die sensible Aufgabe der (Re-)Präsentation der Realität und Virtualität, in der die „potenziellen“ und „aktuellen“ Aspekte der Welt gleichermaßen zutage treten. Die CC-Videoinstallationen liefern indessen in ihrer Vielfalt sichtbare und glaubwürdige Argumente für das Festhalten am Kunstbegriff, und zwar am eindringlichsten an der Schnittstelle, welche die Einheit der Technologie in ihrer Vielfalt entdeckt und die Vielfalt der Kunst in der „Einheit“ ihrer Interventionen in ihre Medien aufbewahrt. Die CC-Videoinstallationen nehmen eine exponierte Stellung zwischen dem künstlerisch-technologischen „Input“ und „Output“ ein, nicht jenseits, sondern diesseits der Unterscheidung zwischen dem Realen und Virtuellen, dort, wo das Gleichgewicht am schwierigsten zu halten ist.¹⁰⁷²

Schlussbetrachtung

Die Materialität der Medien wurde im Kontext der CC-Videoinstallationen nicht nur an den zahlreichen Beispielen der direkten Konfrontation der realen und medialen Realitätsebenen unter Beweis gestellt, sondern u. a. auch in jenen Arbeiten, die das „Einbrennen“ des Lichtes in die elektronische „Retina“ der Vidicon-Aufnahmeröhre demonstrierten: Mary Lucier, David Hall, Bill Viola, Bart Robbett, Hartmut Skerbisch, Ingo Günther nahmen unter anderen dieses Thema und Motiv in ihr künstlerisches Repertoire auf.

In seiner Geschichte der Blickveränderung unterschied Régis Debray zwischen drei Zeiträumen des Blicks: der Logosphäre, die der Entdeckung der Schrift folge, der Graphosphäre, die sich an die Entdeckung des Buchdrucks anschließe, und dem heutigen allgegenwärtigen Zeitraum der Videosphäre, die mit dem Regime der audiovisuellen Medien beginne. Die linearen und zyklischen Zeitformen würden von der punktuellen Zeitform abgelöst, und das Sichtbare würde infolgedessen dem Wirklichen und Wahren gleichgesetzt (Nowotny 1994, S. 17; vgl. auch Debray 1992, S. 396). An diesem und vor allem am Beispiel Baudrillard's beobachtete Helga Nowotny, wie sich

„die Medienphilosophie schwer tut, die Hartnäckigkeit und Resistenz des Materiel-
len in der alles blendenden [...] Immaterialität der neuen Medien einzuordnen.“¹⁰⁷³

Unter Einbeziehung von CC-Videoinstallationen zeigt sich, wie die reale, kontinuierlich verlaufende Zeit paradoxerweise zu einem wichtigen „Garant“ dafür wird, dass die „Realität“ nicht mit ihrem eigenen Bild verschmilzt, wie es Norbert Bolz und davor u. a. Jean Baudrillard¹⁰⁷⁴ proklamiert haben: Das „Reale“ und das „Imaginäre“ werden nicht zu einer „operativen Totalität“ verschmelzen, solange der realen „Zeit“ ihr irreversibler und kumulativer Charakter nicht abgesprochen werden kann; es gibt kaum ein geeigneteres Mittel als das Video-Feedback und die seinen Eigenschaften entsprungenen audiovisuellen Modelle, darunter CC-Videoinstallationen, die diesen Charakter veranschaulichen können.

Nicht nur die „Realität der Medien“, sondern auch die Realität der Medialität beschäftigt nach wie vor die Medienkünstler im besonderen Maße: Die Kategorie der „fake“-CC-Videoinstallationen – jene, die eine CC-Videoverbindung nur vorgeben – verdient eine gesonderte Analyse. Künstler wie T. Sjøborg, N. J. Paik, E. Cameron, D. Froese, T. Oursler, J. Scher, G. Minkoff und M. Olesen, G. Hill, B. Nauman, J. Scott, D. Back, H. Haagsma, D. Garcia, S. A. Collins, H. Mark, K. Pamminger, A.-S. Sidén und viele andere beschäftigten sich mit den so wichtigen psychologischen Auswirkungen der Medien auf die Menschen und ihr Verhalten, ihre Prioritäten und ihr Verhältnis zueinander.

Eine Einzelanalyse der historischen medialen Innovationen im Hardware- wie im Software-Bereich und ihr Einfluss auf die einzelnen Künstler und Werke konnte ebenfalls im Rahmen dieser Untersuchung nur an herausragenden Beispielen unternommen werden. Eine systematische Analyse der entsprechenden Innovationen im hier behandelten Zeitraum und ihr Bezug auf die zeitgleich entstandenen Medienkunstwerke wird die hier aufgestellte Kontinuitätsthese in der künstlerischen Entwicklung zusätzlich festigen können: Die trotz der überaus wertvollen Publikation über die „Eigenwelt der Apparatewelt“ noch nicht genügend systematisierte Geschichte des Videosynthesizers mit seiner Fähigkeit, das Gesamtbild auch in Realzeit zu bearbeiten und synthetisch zu erzeugen¹⁰⁷⁵, der 1972 eingeführte „Scanimate“-Computer, der es erstmals ermöglichte, Bildausschnitte zeilenweise zu bearbeiten¹⁰⁷⁶, die Verbreitung

des Chroma-Key-Verfahrens seit Mitte der siebziger Jahre, Bildbearbeitungstechniken wie die „Paintbox“ von Quantel (statische Bilder) von 1983, „Harry“ von Quantel (bewegte Bilder) von 1988, DVE und viele andere oft eingesetzte analoge und digitale Geräte, welche die Ästhetik der Medienkunst noch vor der Massenausbreitung des PCs wesentlich mitgeprägt haben – all dies sind nach wie vor Missing Links in der kunsthistorischen Aufarbeitung der Medienkunst, die zur realistischeren Einschätzung der Leistung von drei Generationen von Medienkünstlern beitragen dürften.

„Immaterialität“ der Kunst: das „Performative“

Im ersten Teil der vorliegenden Untersuchung sind einige aktuelle Fragestellungen und Dilemmas angesprochen worden, die in Zusammenhang mit dem äußerst uneinheitlich definierten Begriff des „Performativen“ stehen. Die oben aufgestellte Definition der „Closed Circuit Videoinstallation“ nahm auch explizit Rücksicht auf die formaltechnisch schwierig unterscheidbaren Begriffe „Installation“ und „Performance“ und stützte sich angesichts dessen auf die relativen Größen „Publikum“ und „Künstler“: So findet man im traditionellen Theater in der Regel die Situation vor, dass der Künstler-Schauspieler die Rolle von jemandem spielt, während in der „Performance“, so wie sie seit den frühen siebziger Jahren bekannt ist, der Künstler sich selbst „spielt“, auch wenn „Rollenspiele“ (vgl. J. Jonas u. a.) keineswegs eine Ausnahme sind. Ferner spielt das Publikum in den „Happenings“ zusammen mit dem Künstler, die „vierte Wand“ des traditionellen Theaters ist nicht mehr vorhanden, wenn auch die Gesamthandlung nach einer unterschiedlich streng verfassten „Partitur“ abläuft.

Zum so genannten Performativen gehören weiterhin die „Events“ (u. a. Yoko Ono), „Metaperformances“¹⁰⁷⁷, „Aktionen“ im breitesten Sinne (u. a. Beuys, Fluxusaktionen), „Handlungen“ (K. Rinke), insgesamt eine breite Palette künstlerischer Ausdrucksformen, die in einem mehr oder weniger engen Verhältnis zur „Installation“ und zum „Environment“ stehen.

Die spezifischen Unterschiede zwischen den Manifestationsarten des „Performativen“ lassen sich weder auf Begriffen ohne jeglichen Konsens – wie z. B. „Interaktion“ – noch auf dem Medienspezifischen allein begründen: Das intendierte und aktuelle Performer/Publikum-Verhältnis ist neben den medialen und formaltechnischen Fragen eine wesentliche Komponente in einer transmedialen und fachübergreifenden Auslotung der Möglichkeiten und Grenzen des „Performativen“.

Die Unterscheidung von „Happening“ und „Performance Art“ von Theateraufführungen anhand der (Nicht-)Existenz schriftlich fixierter Dialoge trifft bei vielen experimentellen und improvisationsbetonten „Aktionsformen“ nicht zu und weist auch nicht auf die Übergangsformen und Potenziale der medial unterstützten Einbindung des Publikums in das Geschehen, noch weniger auf die Nuancen dieser Einbindung (freies, exploratives Verhalten oder Einnahme einer festgeschriebenen Rolle etc.) hin (vgl. Dreher 2001, S. 15). Die Öffnung theatralischer Konzepte und die „Entliterarisierung des Theaters“ hat eine längere Vorgeschichte, die hier nicht aufgerollt werden kann (vgl. Rosiny 1999, S. 11, Meyerhold 1982).

Mittlerweile kursieren verschiedene, ebenfalls uneinheitliche und in der Regel nicht explizit definierte Bezeichnungen für die verschiedenen (Medien-)Installationsarten, wie z. B. „responsive“, „reaktive“ und „interaktive“ Installationen/Environments. Die Verbindung des „Perfor-

Schlussbetrachtung

mativen“ mit dem Einsatz elektronischer Medien bringt die „Immaterialität der Kunst“ im Sinne ihrer konzeptuellen Fundierung stärker als zuvor zum Vorschein. Die „Ausblendung“ körperlicher Erfahrung gehört jedoch keinesfalls zu den notwendigen Konsequenzen dieser aktuellen Entwicklung: Das Theater kann keinen Exklusivanspruch auf die körperliche „Live-Performance“ erheben, und dies ist an sich keine Neuigkeit; die Trennung zwischen Publikum und Bühne im traditionellen Theater ist dagegen der kritische Punkt, der einer sinnvollen und innovativen Einbeziehung der „Realzeit“-Medien oft im Wege steht. Ob und wann die hergebrachten institutionellen und „gattungsspezifischen“ Trennungen zwischen verschiedenen Bereichen des „Performativen“ zu einem integrativeren Kurs gezwungen werden, bleibt abzuwarten.

Die komplexe Lage des heutigen Theaters, das wie viele andere, nicht nur „performative“ Kunstformen einem „massiven Innovationsdruck“ ausgesetzt ist, manifestiert sich in einem „nachhaltigen Funktionsverlust“ in der „telematischen Kommunikationsgesellschaft“ (Weber 1999, S. 146).

Der Begriff der „Performanz“, wie sie von Paul Zumthor, Sybille Krämer und anderen definiert und verwendet wird (vgl. ebd.), zeigt sich in der Tat fruchtbar für die Bestimmung der „Medialität“ und lässt darüber hinaus bedeutsame Fragen zur Materialität der Medien und Immaterialität der Kunst insgesamt zu. Die Spuren des Körperlichen im Medialen und *vice versa* lassen sich in den CC-Videoinstallationen und -Performances wie in kaum einem anderen Gebiet der Kunst systematisch beobachten. Gleichwohl muss die historische Tatsache unterstrichen werden, dass gerade aus den künstlerischen Befreiungsgesten dem traditionellen Theater gegenüber die neuen Formen des „Performativen“ entstanden sind:

F. Wedekind, Dada-Vorführungen, CC-Videoübertragung im Theater von J. Polieri (vgl. oben), „Videotheater“ von R. Wilson, „Videotheater“ im Italien der achtziger Jahre (u. a. „Studio Azzurro“ und ihre Zusammenarbeit mit dem Theatermacher Giorgio Barberio Corsetti, vgl. Rosiny 1999) sind die bekannten Beispiele, die ergänzt werden können durch die „Videotheater“ der frühen Videokollektive in New York, das „Videotheater“ von Otávio Donaschi (Brasilien), das „Videotheater“ der frühen siebziger Jahre von Vlado Kristl (München) oder das „Vidéo théâtre“ von Michel Jaffrenou (vgl. unten), „Videotheater“ von Miroslaw Rogala sowie das Video- und Medientheater von Kain Karawahn (vgl. oben) oder auch von Rob Moonen und Arndt – dies sind nur einige Modelle, in denen die Einbeziehung des Publikums und/oder die (Live-)Videoübertragung zur Erweiterung des „Performativen“ und folglich auch zur Neudefinition des „Theaters“ führen, genauso wie es zu ihrer Zeit R. Wagner, O. Schlemmer und andere taten.

Die Liste der hier erwähnten, auch im Bereich des „Medientheaters“ arbeitenden und oben im CC-Videoinstallationskontext besprochenen Medienkünstler kann weiter fortgesetzt werden: Judith Barry, Howard Fried, Fabrizio Plessi und Christina Kubisch, Stephen Jones, Mao Kawaguchi, Michael Rodemer, Miguel A. Cárdenas, Bruno Cohen, Susan A. Collins, die Gruppe „F44“ (Belgien) etc. Das trotz seiner präzisen und engen Definition sehr umfangreiche Forschungsfeld der CC-Videoinstallationen lässt es an dieser Stelle nicht zu, weitere Exkurse in den Bereich der „CC-Videoperformance“ oder gar „Medien-Performance“ im weiteren Sinne vorzunehmen. Die Symposien zum Themenbereich wie z. B. „Future Theatre“ im ZKM in

Karlsruhe (Januar 2003) dienen nicht zuletzt dazu, hier eine Orientierung zu verschaffen.

Die seit den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts in Bewegung geratenen medialen und institutionellen Rahmenbedingungen sollten an dieser Stelle künftig stärker berücksichtigt werden, um das „Performative“ vor jeglichen monokausalen Anbindungen an institutionell motivierte „Geschichtsschreibungen“ zu schützen. Auch der so genannte „Videotanz“ (Rosiny 1999) mit seiner besonderen Ausbreitung seit dem Beginn der achtziger Jahre und viele andere intermediale und multimediale Kunstformen zeugen insofern von der „Materialität“ der elektronischen Medien (nicht im Sinne des „Medienmaterialismus“ à la Kittler) und der „Immaterialität“ der Kunst, als die an ihrer Schnittstelle entstehende Medienkunst immer von dem künstlerischen Einsatz des Mediums abhängt – was umgekehrt in Relation zu den Dispositionen des gleichen Mediums steht: „Idealer Interaktionsbegriff“, „ideales Interaktionsmedium“, „perfektes Interface“ etc. können als „Chimären der interaktiven Medienkunst“ angesehen werden, die insofern nützlich sind, als sie zeigen, dass in diesem Kontext die „Interaktion“ nur als „Zielbegriff“ jenseits der Medientheorie und diesseits der individuellen Kunsttheorien aufgefasst werden kann. Einige theoretische Positionen zu diesem Thema, vertreten durch die hier im CC-Videoinstallationszusammenhang vorgestellten Künstler, werden im abschließenden Abschnitt des folgenden Kapitels angeführt. Zuvor jedoch einige kritische Anmerkungen zu medienphilosophischen Äußerungen, die sich nicht zuletzt an der „Kontrollinstanz“ CC-Videoinstallation messen lassen können.

„Suprematie des Scheins“: Der falsche Spiegel

Bilderwächter

Am Anfang des 19. Jahrhunderts versuchte die geschichtsphilosophische Ästhetik¹⁰⁷⁸, die Identität des Kunstwerks – seines „Wesens“ und des mit ihm nicht identischen Materials – unter der Suprematie der (idealen) Wirklichkeit zu erzwingen. Am Ende des 20. Jahrhunderts ließ sich eine parallele Entwicklung im Rahmen der Begründung einer medienphilosophischen Ästhetik beobachten, diesmal unter der Suprematie des „Scheins“. Genauso wie Hegel die Rolle des Propheten der Industrierevolution spielen konnte (Wyss 1997 [1985], S. 224), übernahmen die Zeitgeister der frühen neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts die Rolle von Propheten der „digitalen Revolution“.

Ein geradezu modellhaftes Beispiel für ein derartiges Skizzieren von Konturen der Medienästhetik als neuer „Leitwissenschaft“ stellt der 1991 erschienene Band „Eine kurze Geschichte des Scheins“ von Norbert Bolz dar. Die für die Umschlagabbildung des Buches gewählte Vorlage – ein Gemälde von René Magritte aus dem Jahr 1927 mit dem bezeichnenden Titel „Le faux miroir“ – lässt die Hauptabsicht des Autors erkennen, die traditionelle Differenzierung zwischen dem Realen und Imaginären zu annullieren und ihren Austausch philosophisch neu zu bestimmen. Die Medientheorie und die Theorie der Computergrafik seien die Bausteine der neuen „Leitästhetik“, die sich offenbar als eine Art Wächterin über die Bildbedürftigkeit des Menschen verstand.

Schlussbetrachtung

Gegenüber den allesamt aus dem rigorosen jüdischen Monotheismus stammenden ikonoklastischen oder ikonophobischen Angriffen sowie neuzeitlichen und modernen Theorien des Bilderverbots¹⁰⁷⁹ gelte es die „polytheistische Bilderwelt“ zu verteidigen und zu behaupten; die eigentliche Waffe lieferten die „Technologien der Simulation“, während die wichtigste philosophische Absicherung die Artistik Nietzsches (und Heideggers) darstellen soll. Die Aufhebung der „narzisstischen“ Apperzeption („der Mensch ist nicht das Maß der Kunst – und gerade das macht ihren metaphysischen Wert aus“ (Bolz 1992 [1991], S. 93) und die Distanz der Anschauung des unbewusst Bildsüchtigen würde dem ehemals anthropologischen Materialisten den Horizont des wahren ästhetischen Menschen eröffnen, nämlich die Möglichkeit, endlich mit seinen Bildern zu verschmelzen:

„Aus Subjekten werden Medien, die sich nicht mehr als Weltschöpfer verkennen, sondern sich selbst als ‚Bilder und künstlerische Projektionen‘ des Gesamtkunstwerks Welt wissen.“ (ebd., S. 100).

Von den neuen Medien und den Computertechnologien in die Zone der Indifferenz von Sein und Schein, von Wirklichkeit und Bild „katapultiert“, bliebe den Menschen als vorrangige Aufgabe, die Logik der Simulation (des Realen) zu dechiffrieren, um daraus eine neue, „digitale Ästhetik“ als Erkenntnisinstrument und Lifestyle zugleich lernen zu können.

In der von Bolz (nach)konstruierten Welt als Spiegelspiel der Massenmedien stellten die computertechnisch simulierten digitalen Bilder die nominalen Bezugspunkte in einer allumfassenden Synergie des Menschen und der Technologie dar:

„Die Simulation bringt Imaginäres und Reales zur Deckung“ (ebd., S. 107).

Das von Bolz angeführte starke Argument für die Selbstbegründung einer „digitalen Ästhetik“ liegt in der „notorischen Analogie zwischen Computer und Gehirn“ (ebd., S. 122). Die fortschreitende Emanzipation des Computers von der Basis arithmetischer Operationen soll in diesem Prozess u. a. auf der Basis der „assoziativen Speicher“ vollbracht werden. Das bereits angesprochene Problem der medialen „Zuständigkeiten“ – der Speicherung vs. Übertragung – kann hier in seiner ganzen Brisanz dargelegt werden: Die auf die „Speicherung“ fixierte und die „Übertragung“ vernachlässigende medientheoretische Reflexion kann nicht nur die (historisch und technologisch) zwischen dem analogen und digitalen Code postierten „Übergangsmidien“ wie Video medienspezifisch begreifen, sondern sie scheitert an den Wurzeln des auf dem digitalen Computer basierenden „Medienverbundes“ selbst.

Rückkoppelung als Pseudoargument

Die Rückkoppelung zieht sich als durchgehendes Argument durch die Bolzsche „digitale Ästhetik“ hindurch. Begründet wird die „Welt als Regelkreis“ und die Subjekt/Objekt-Beziehung in einem pseudokybernetischen Argument als „Rückkoppelung des Regelkreises Mensch–Welt“ (ebd., S. 127).

Die starke These von der Welt als Medium menschlicher Projektionen und dem entsprechenden Synergismus von Traum und Rausch, die N. Bolz 1991 aufgestellt hatte, wiederholte er 1993 in dem Band mit dem Titel „Am Ende der Gutenberg-Galaxis“.¹⁰⁸⁰ Nachdem die Bilderflut zunächst im Allgemeinen durch die Logik der Simulation begriffen und in der

digitalen Ästhetik beschrieben worden war, boten sich zwei Jahre später bereits konkrete Lösungsvorschläge an, etwa in der Entwicklung von Darstellungsformen des hypermedialen Wissensdesigns. Die aus dem damals aktuellen Stand der Hypertext-Entwicklung herausgefilterten „Bausteine zu einer Theorie der Hypermedien“ bauten auf der Kommunikationstheorie Niklas Luhmanns und seinem auf die sozialen Systeme angewandten „operativen Konstruktivismus“ auf. Das Problem der bereits angesprochenen (Un)Zulässigkeit der Übertragung der radikalkonstruktivistisch-bioepistemologischen These Humberto R. Maturanas – die keinen „Input“, keinen „Output“ und damit auch keine „Informationstheorie“ erlaubt – auf soziale Systeme lässt sich besonders gut am entsprechenden medial-ästhetischen Ansatz von N. Bolz beobachten:

Das Pseudoargument der „Rückkoppelung“ und „Selbstreferenz“, verwendet zunächst in einer eher metaphorischen Bedeutung, wurde dort auf eine kybernetische Input/Output-Folie projiziert: Die Rückkoppelung als der Anfang und die Bedingung der Möglichkeit einer biologischen (die Funktionsweise des menschlichen Gehirns einbeziehenden) Erkenntnistheorie spielt auch für die Entwicklung der digitalen „Teletechnologie“ eine entscheidende Rolle und soll eigentlich zur Überwindung des hergebrachten biologischen und kybernetischen Essentialismus beitragen. Ein Schönheitsfehler dieses durch die Erfahrungen der „digitalen Revolution“ geprägten medienphilosophischen Ansatzes liegt in seinem ästhetischen Rationalismus und Eklektizismus, der sich hinter den Schlagwörtern „Traum“ und „Rausch“ verbirgt. Der Synergismus von Traum und Rausch nivelliert die Unterschiede und distanziert zugleich die Gemeinsamkeiten: Das kunsthistorische Argument für die pointierten Aussagen („Am Anfang war Rauschen [...] random noise“ [Bolz 1993, S. 138] oder: „Rauschen meint zunächst Abweichung, Störung, Entfernung vom Gleichgewicht; und so beginnt die irreversible Zeit.“ [ebd., S. 145]) stellt die „suprematistische“ Kunst der gegenstandslosen Welt dar – Kasimir Malewitsch ist nach wie vor ein beliebtes Beispiel der „Mediafiction“. Die eindeutig nietzscheanisch interpretierten Konnotationen des „Suprematie“-Begriffes bezeichnen das Ende der Repräsentation (ebd., S. 149) und zeugen von einer „sehr starke[n] Konzeption der ontologischen Differenz“ Malewitschs, dessen Suprematismus das „religiöse ‚Null-Heil‘“ zum „ästhetischen ‚Heil Null‘“ säkularisierte (ebd., S. 142). Durch die mediale Abkoppelung von Zeichen und Bedeutung am Beispiel Malewitschs besteht die Kunst nur noch in der Darstellung des Nicht-Darstellbaren (Reck 1998, S. 154), ohne Aussicht auf Rettung vor dem Ersticken in der Tautologie. Die systemtheoretisch strapazierte Selbstreferentialität, gepaart mit der globalisierten Cyborg-Fantasie und dem Fetischismus des Immateriellen, reflektiert sich unglaublich im falschen Spiegel der „Ikone der neuen Medienästhetik, Malewitschs weiße[m] Quadrat auf weißer Fläche“.¹⁰⁸¹ Der wahre ästhetische Mensch erfährt die mediale Abkoppelung von Zeichen und Bedeutung im Rausch der eigenen, auf Videomonitoren dargestellten Traumbilder. Diese medientechnische Rückkoppelung des Unbewussten bringt „eine Kunst mit Rückkoppelung“¹⁰⁸² hervor, die nur noch als Abbild der sich verselbstständigenden technologischen Prozesse fungiert.

Rausch, Rationalität und Reversibilität: Apollo und Hermes

Vom Kollaps des Subjekt/Objekt-Paradigmas „gelähmt“ und diesen auf das Zusammenfallen der Wahrnehmung mit der Interpretation übertragend, vertritt die Bolzsche Position eine me-

Schlussbetrachtung

chanistische Sichtweise, die suggerieren soll, „daß eine ‚tolerante‘ Ästhetik einer toleranten Gesellschaft, eine kompromißlose Ästhetik dagegen einer intoleranten Gesellschaft entspricht“ (Millet 1995). Dem „Zauberwort“ Rückkoppelung werden weiterhin auf dem Weg des Menschen zum globalen Rausch magische Kräfte eingeräumt:

„In der technischen Wirklichkeit der neuen Medien ist der Mensch nicht mehr Herr der Daten, sondern wird selbst in Rückkoppelungs-Schleifen eingebaut“ (Bolz 1993, S. 114).

Für das wichtigste Ziel seiner an der Position von Jürgen Habermas exemplifizierten Angriffe fand N. Bolz die Bezeichnung „Die unerträgliche Leichtigkeit des Neins“¹⁰⁸³.

Auf der künstlerisch-praktischen Ebene lassen sich insbesondere im Bereich des so genannten „Schamanismus“ und „Techno-Schamanismus“ vergleichbare Positionen auffinden, die jedoch im Einzelnen eine weitaus differenziertere Analyse verlangen, als folgende Hinweise in Bezug auf die wenigen unten vorgestellten Künstler bieten können:

Barbara London schrieb bereits 1987 über Bill Violas

“longstanding interest in death and in animal mythology, particularly in shamanism, in which animals function as power sources and serve as the shaman’s guide on missions through the spirit world [...] Thematically he draws from the rituals of his own Christianity, as well as from Buddhism and shamanism” (London 1987).

Violas Religiosität und Mystizismus mit ihren hinduistischen, sufistischen, zen- und tibetisch-buddhistischen sowie judenchristlichen Bezugsquellen haben einen begrenzten Bezug zum Schamanismus, das Gleiche gilt für Nam June Paiks auch durch die eigenen kulturellen Wurzeln geprägten „Avantgarde-Schamanismus“.

Ihren ebenfalls von ethno-kulturellen Merkmalen geprägten Schamanismus verbindet Diana Domingues (vgl. oben) mit einem wohl nur auf diese Weise begründbaren technologischen Optimismus in Bezug auf die digitalen Technologien. Symptomatisch für einen entsprechend offensiven Einsatz ist ihre 1997 zusammen mit Roy Ascott, Gilberto Prado, Tania Fraga, Maria Luiza Fragoso und Virginia Haeser unternommene „Xingu Expedition“ in das brasilianische Amazonasgebiet.

Die Frage, inwieweit der Schamanismus und Techno-Schamanismus in Verbindung mit „Eskapismus“ gebracht werden kann, muss m. E. in Einzelüberprüfungen entschieden werden: In ihrem Text über Schamanismus und telematische Kunst weist Tania Fraga ausdrücklich auf den fehlenden Dialog zwischen „schamanischen“ und westlichen Gesellschaften hin; während die Ersteren den Übergang („portal“) zwischen dem Bewussten und dem Unbewussten nicht zuletzt durch ihre Schamanen immer noch offen halten, haben die westlichen Gesellschaften diese Art von „Techniker“ nicht mehr. Tania Fraga diskutiert unter Bezug auf den italienischen Schriftsteller Italo Calvino die Möglichkeit der Einführung einer neuen „Leichtigkeit“ in die wissenschaftlichen Diskurse und zitiert auch Roy Ascott und seine Wortschöpfung „shamantic“, eine Bezeichnung für die schamanischen Erfahrungen im telematischen Kontext.

Ein Rückblick auf das künstlerische Werk des bereits vorgestellten chilenischen Künstlers Juan Downey und seine Expedition sowie seinen sechsmonatigen Aufenthalt bei den Yanomamis muss wiederum vor dem entsprechenden kulturellen und zeitpolitischen Hintergrund „gelesen“ werden.

Dieses interessante Thema behandelte Dave Green in seinem Text zum Techno-Schamanismus (2001, vgl. Lit.), in dem er die Verbindungen zwischen den zeitgenössischen kulturellen „Überschreitungen“ (transgressions) und traditionellen wie auch techno-schamanischen Praktiken untersucht. Unter Einbeziehung des Foucaultschen Konzeptes der „Heterotopie“ – einer existierenden Utopie – (vgl. Kacunko 2001b und oben in Bezug auf C. Pujol, F. Naranjo und A. Robbins) betrachtet Green den Techno-Schamanismus als einen festen Bestandteil der gegenwärtigen medialen Praxis mit einer langen Tradition, welche die intermediären und performativen künstlerischen Praktiken seit den sechziger Jahren prägt.

Die Rationalisierung des Imaginären geht Hand in Hand mit der Wegrationalisierung seiner wichtigen Grundlagen. Das medienspezifisch mit dem Phänomen des Spiegels vergleichbare Problem der Rückkoppelung spiegelt den scheinbar unversöhnlichen modernen Gegensatz zwischen dem Croceanschen „Intuitionismus“ und dem logischen Positivismus (G. Frege und seine Nachfolger, vgl. oben, Kategoriale Bestimmungen) wider, der wiederum in der Differenz zwischen dem Apollinischen und dem Dionysischen ihren Ursprung hat. In seinem Beitrag zur ästhetischen Mentalität der Moderne lieferte B. Wyss eine auf die Terminologie Nietzsches gestützte Interpretation des Mythos von Apollo und Marsyas, die sich auf den vermeintlichen „digital-vs.-analog-Streit“ übertragen lässt:

„Marsyas ist nur deshalb geschlagen, weil Apollo mehr Tricks kennt – er kann die Kithara umgedreht spielen und dazu noch singen. Das geht mit der Flöte nicht [...] Apollo, der Hinter-, Unter- und Nebentöne zu erzeugen weiß, ist der Gott des Metiers, der einstudierten Fertigkeit. Daher hat sein Triumph einen schalen Geschmack. Nach der Schindung des Marsyas bleibt dem apollinischen Ich das Eingeständnis, daß der Sieg der Bewußtheit über das Unbewußte nur durch faulen Zauber geglückt ist. Daraufhin widerruft Apollo sein Urteil und zerreißt die Saiten der Kithara. Nietzsche macht es ihm in der Theorie nach: er widerruft die Idee der Subjektautonomie, die die Ästhetik der Aufklärung vertrat.“ (Wyss, 1996, S. 16/17)

Apollo vertritt eine medienspezifisch als „*digital avant la lettre*“ zu bezeichnende Position, deren vermeintliche Vorteile sich u. a. in der Umkehr (der Zeit, des Mediums) und Gleichzeitigkeit (des Singens und Spielens) manifestieren.

Als Gott der Diebe, der Träume und des Schlafes, der Redner und des glücklichen Gelingens nahm Hermes, ein Sohn des Zeus, einige der wichtigsten und zugleich geheimnisvollsten „Posten“ im „alten Himmel“ an. Im „wonne-reichen Hirtenland“ Arkadien geboren, triumphierte dieser ungreifbare und doppelgesichtige Jüngling und Greis im ersten und zweiten Jahrhundert unserer Zeitrechnung in den Schriften des *Corpus Hermeticum*. Bis heute überlebte Hermes (Mercur, Hermes Trismegistos) als Sinnbild des Unzugänglichen und Symbol des Irrationalen.

Schlussbetrachtung

Es ist kein Zufall, dass die „Geschichten des Scheins“ der achtziger und neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts in der alten hermetischen Tradition zunächst mit dem *tertium non datur* abrechnen mussten, bevor sie ihre Visionen als mediale Wirklichkeiten postulieren konnten.

Ich möchte den Bezug auf den griechischen Gott in einem etwas „konkreteren“ Sinn nehmen, und zwar als Verkörperung einer fortwährenden Metamorphose, wie es Umberto Eco 1987 zur Eröffnung der Frankfurter Buchmesse in seinem Vortrag über das „Irrationale gestern und heute“ dargelegt hat.¹⁰⁸⁴ Noch etwas pointierter aufgefasst, kann die Idee der unendlichen, fortwährenden Metamorphose nicht nur als Metapher für den Bruch mit der Linearität der Kausalketten (oder für die Rückkoppelung der Wirkungen mit ihren Ursachen) im Sinne Ecos interpretiert werden, sondern auch als Grundidee des gegenwärtig gern diskutierten medientheoretischen und künstlerisch-gestalterischen Problems oder Prinzips des „Morphing“.

Es handelt sich dabei gleichzeitig um eine spezielle Anwendung der entsprechenden Auffassung und Einstellung zum „Analogen“ bzw. „Digitalen“. Für Eco verbindet sich der „hermetische“ Einfluss

„mit der Überzeugung, daß die Welt nicht durch eine Logik der Qualität beschrieben werden darf, sondern durch eine Logik der Quantität. So trägt das hermetische Modell paradoxerweise zur Entstehung seines neuen Gegners bei, des modernen wissenschaftlichen Rationalismus [...] und es ist nicht schwierig, in vielen postmodernen Konzepten der Literaturkritik die Idee des permanent wegschlittrnden Sinnes zu entdecken“ (Eco 1988, S. 18).

Die aus der Literaturwissenschaft entstandene Medienwissenschaft beobachtet seit einiger Zeit das Phänomen des Morph(ing)s auch in Bezug auf seinen Stellenwert im kinematographischen und analogen sowie digitalen Videobild. Im „Morph“ wird ein einzigartiges Beispiel, ja der einmalige „applikative“ Beweis für „ein konkretes Phänomen der Ent-Linearisierung von Zeit“ erkannt (Spielmann/Winter 1999, S. 9) – eine Art Erfüllung des hermetischen Versprechens von der Umkehrbarkeit des Zeitflusses. Im Hintergrund solcher Ansätze steht die Frage, wie digitale Ästhetik bestimmt werden kann. Ich möchte dagegen der Frage nachgehen, ob sie anhand von Phänomenen wie Morph(ing)¹⁰⁸⁵ und der ihm zugrundeliegenden Technologie überhaupt begründet werden kann. Damit äußere ich auch den Verdacht, dass sich hinter der Annahme mancher digitalen Ästhetik möglicherweise eine technologisch determinierte Sichtweise verbirgt.

In ihrem Morphing-Aufsatz (Sobchack 1999, S. 85–106) zielt Vivian Sobchack auf die „Ent-Linearisierung“ der Zeit ab, die sich im reversiblen Charakter des digitalen Morphs als einer diskreten Gestalt besonders deutlich manifestiert. Die Autorin fasst den Morph¹⁰⁸⁶ als ein besonderes Moment in der Geschichte der Repräsentation auf, an dem sich nicht nur das Unheimliche (the uncanny) seiner Erscheinung, sondern auch der historische Übergang von filmischer zu digitaler „Repräsentation“ beobachten lässt. Sobchack bezieht sich deshalb fast ausschließlich auf die Differenz zwischen dem „Schnitt“-Prinzip der filmischen Montage und dem scheinbar gegensätzlichen Morph-Prinzip, in dem die Übergänge durch die Bewegung

innerhalb der Bildeinstellung die Richtung des Zeitpfeils in Frage stellten. In dieser Hinsicht unterschieden sich die beiden prinzipiell konträren, auch am Gegensatz Tarkowskij-Eisenstein beobachtbaren Montageverfahren in ihrer „Irreversibilität“ nicht wesentlich.¹⁰⁸⁷ Der endlos wiederholbare, „unheimliche“ Morph dagegen zeichnete sich durch die zeitliche Reversibilität seiner Transformationen aus. Da auch im Film die Wiederholung der Sequenzen, das Rückwärtsabspielen und die „fließenden“ Arten von Einstellungskonjunktionen wie Überblendungen und Splitscreening durchaus zum gängigen formalen Repertoire gehören, versucht Sobchack – den Arbeitsprozess (Morphing) ausdrücklich ausklammernd – die „ontologische Differenz“ des Morphs auf seiner *Erscheinung* zu gründen:

“in contrast to its occasional and uncanny appearance in the cinema, temporal reversibility in the realm of the digital seems not only common, but also strangely ‘natural’ [...] in particular, as a visible figure, the morph confronts us with a representation of Being that is intellectually familiar yet experientially uncanny [...] the morph is not merely a visible representation of quick and easy transformations of matter in time and space: it is always also an oxymoron, a paradox, a *metaphysical object* [...] unlike its cinematic predecessors, digital morphing as transformative figuration and specific narratological figure of transformation both constructs meaning as reversible and visibly represents transformation” (ebd., S.88/89).

Durch das dreifache Ausklammern – der Funktionsweise des Morphs (Morphing), des nicht-figurativen („abstrakten“) und „nichtnarrativen“ Bildes sowie des entscheidenden „Zwischenmediums“ Video – wird ein zweifelhaftes Erscheinen substantiviert in ein „metaphysisches“, jedoch wahrnehmbares, also „paradoxes“ Objekt, das die Assimilation von Unterschieden zulässt und infolge dessen auf die zeitliche Umkehrbarkeit abzielt.

Als Gegenbeispiel für Sobchacks Grundthese vom Gegensatz des filmischen und digitalen Bildverknüpfungsprinzips sei an die folgende medienhistorische Tatsache erinnert: Die 1995 auf den Markt gekommenen non-linearen Schnittsysteme bedeuteten für den Sektor der Video-Post-Production keineswegs den Abschied von der herkömmlichen linearen „Montage“ (eine solche Behauptung in Bezug auf die diachronischen Wahrnehmungsformen wäre an sich absurd), im Gegenteil: Mit den entsprechenden Montage-Systemen trat eher eine Rückkehr zum traditionellen Filmschnitt ein. Es wird noch festzustellen sein, ob und in welcher Weise die kommerziellen und nichtkommerziellen „Morphing-Spiele“ (die faszinierenden und technisch perfekten MTV-Videoclips sind die besten Beispiele) zur (Ent-)Standardisierung der ästhetischen Wahrnehmung beigetragen haben. Festzustellen gilt, dass es sich im Fall „Morphing“ genauso wie in der Stil- und Gattungsgeschichte der Künste kaum um die Ablösung der älteren Modelle und Verfahren handelt(e).¹⁰⁸⁸ Die Geschichte der Wiederkehr von mehrfach für tot erklärten künstlerischen Techniken (Malerei) und Ausdrucksmodalitäten (realistisch, abstrakt, expressionistisch etc.) in der zweiten Hälfte des vergangenen Jahrhunderts zeugt genauso wenig von der (ewigen) Wiederkehr des *Gleichen*, wie die Geschichte der künstlerischen Anwendungen neuer Technologien von einem (einmaligen) Auftritt des Wesensneuen berichten kann. Es ist eine Frage der Einstellung – buchstäblich, wie am Beispiel des „filmischen Codes“ gezeigt, und zugleich die Kunst- und Medienwissenschaft in ihren Intentionen (und ihrer gegenseitigen „Hassliebe“) betreffend –, an der sich der Zustand und die Zuständigkeit

Schlussbetrachtung

der Kunst und der Medien im „digitalen Zeitalter“ ablesen lässt. Die Frage des Morph(ing)s und der (Ir)Reversibilität der Zeit bedarf einerseits einer differenzierteren Beobachtung der komplexen Verflechtungsverhältnisse zwischen Medien, Zeit und Wahrnehmung, andererseits bedarf es einer „Feineinstellung“ bei der Einschätzung der Gesamtlage der Mediendebatte, in der sich phantasievolle „mediafiction“ und seriöse Medienwissenschaft in einem Zustand wechselseitiger Nichtbeachtung befinden (vgl. Sandbothe/Zimmerli [Hrsg.] 1994, Einleitung, S. VIII). Mehr als das – auch hier kommt es auf die unsichtbaren Übergänge und bestimmte, auch historische Kontinuität(en) an, wie folgendes Beispiel bezeugt:

In ihrem Aufsatz über die Selbstreflexion im Videobild bewertet Yvonne Spielmann insbesondere den Ansatz von Friedrich Kittler (vgl. Kittler 1989, S. 57–80) „für den Diskussionsstand der technischen Bilder“ als „weiterführend“, in dem der Berliner Philosoph die doppelte Struktur im Simulationsbegriff im Sinne der Simulation als Vortäuschung und der Dissimulation als Verstellung vorschlägt. Auf dieser Basis kann die Medienwissenschaftlerin einen „harten Schnitt“ zwischen dem Analogen und Digitalen, eine „unüberwindbare“ Spaltung zwischen beiden ziehen:

„während die Funktion der Analogmedien in der Affirmation dessen besteht, was ist, verfügen die Digitalmedien über eine zweifache Option, weil, wie Kittler hervorhebt, die Negation zur Simulation gehört.“¹⁰⁸⁹

Wie es Mike Sandbothe und Walther Ch. Zimmerli anmerken, sieht Kittler (und von ihm abhängige Teiltheorien) von den konkreten Formen menschlicher Zeiterfahrung (und ästhetischer Wahrnehmung, wie es das vorliegende Buch am konkreten Phänomen zeigen will) rigoros ab und plädiert dafür, im Rahmen seiner „informatischen Ontologie“¹⁰⁹⁰ das Konzept der „aufgeschobenen Zeit“, das Paul Virilio der simultanen Echtzeit entgegenstellt, durch das Konzept einer „Simulationszeit“ zu ersetzen, „bei der es entweder unmöglich oder unnötig wird, mit der Geschwindigkeit des Simulierten mitzuhalten“¹⁰⁹¹.

Die auf der Basis der analogen Rückkoppelung realisierte und erst danach medientheoretisch konzipierte „Realzeit“ zeigte sich medien- und kunsthistorisch an der „Genealogie des Mediumspezifischen“ im Beispiel der Videorückkoppelung dagegen als weitaus nachvollziehbarer und weniger spektakulär und „paradox“ als von den „mediafiction“-Ansätzen aufgefasst. Ausgerechnet der „spatial effect“ und die „Instabilität der Transformation“ im Morphing sind die von Spielmann und Sobchack hervorgehobenen Phänomene, die wir an der Videorückkoppelung beobachten konnten und die zumindest in dieser Hinsicht wohl mehr als bloße „Präfiguration“ des Morphing und „seiner Folgen“ anzuerkennen sind.

Mike Sandbothe und Walther Ch. Zimmerli kritisierten den – den Überlegungen Kittlers zugrunde liegenden – „informationstheoretischen Materialismus“ und die Destruktionstheorie von Paul Virilio nicht zuletzt deswegen, weil sie den Beobachterbezug eliminieren und die Geschwindigkeit „vorkritisch-materialistisch“ interpretieren.¹⁰⁹² Der zitierte, kritische kommunikationswissenschaftliche und medienpsychologische Aspekt der Untersuchung mit seiner Konzentration auf die bewusste und auch objektiv messbare Zeiterfahrung scheint sich mit dem ästhetischen und kunsthistorischen Zugang zu den konkreten Phänomenen der „diachronischen“ Kunstformen gut zu ergänzen.

„In der Epoche unbeeirrter Virtualisierung des Wirklichen, schier grenzenloser Si-

mulation und synthetischer Zeitumkehr, von ‚cyberspace‘ und Ent-Historisierung ist die Erörterung der Zeitkonzepte ein Angelpunkt für die Kritik der Imagination als Simulation [...] Die phantasmatische Auflösung der Bindung an innere wie äußere Natur, die Abtrennung des Körpers von den Zeichenflüssen wird sich als eine Suggestion medialer Selbstspiegelung jenseits von Wirklichkeitserfahrung herausstellen [...] Die über visuelle Mittel vollzogene Affektsteigerung der Wirklichkeitserfahrung und ihr Gegenpol, die zivilisatorischen Modellierungszwänge, markieren Erfahrungen poetischer wie mimetischer Bildschöpfung, die nur innerhalb eines umfassenden Ästhetik- und Kulturbegriffs als Momente des künstlerischen Gegenwartsschaffens angemessen verstanden werden können. Nur Sondierungen der Erfahrungsfelder, nicht begriffliche Definitionen scheinen sinnvoll“ (Reck 1991., S. 63).

Am Beispiel des Morphings wurde ein Argument für eine solche Position verfolgt und sowohl in Bezug auf ihre „hermetischen“ erkenntnistheoretischen Eigenschaften als auch auf das technische Verfahren kritisch eingeschätzt. Der dort einbezogene mythologische Vergleich mit Hermes und seiner kulturhistorischen Leistung zeigt sich in der Einschätzung der „ästhetischen Sphäre“ bezüglich des Dualismus des Apollinischen und Dionysischen sowie der Spezifika des Digitalen und Analogen ambivalenter und zugleich differenzierter:

„Das Amt des Hirtenbeschützers gab Apollon bald an Hermes ab, den hohen Götterboten mit den geflügelten Füßen [...] Kurz nach seiner Geburt entführte er dem Apollon eine herrliche Rinderherde, die ihm der zürnende Lichtgott jedoch überließ, als ihm Hermes dafür die von ihm soeben erfundene Leier anbot, auf deren Saiten Apollon fortab so wunderbar spielte. Auch die gelochte Flöte erfand Hermes, und Apollon bot ihm dafür einen zaubergewaltigen Stab“ (Schwab/Eigl 1955, S. 17).

Die beiden Ausdrucks-, Darstellungs- und Vorstellungsweisen, symbolisiert durch die Kithara und die Flöte (die so genannte Pan-Flöte wurde nach Hermes' bocksbeinigem Sohn benannt), stammen von Hermes, der in seiner Funktion des Götterboten als „Gott der Vermittlung“ und „Gott aller Medien“ zu bezeichnen ist.¹⁰⁹³

Die auszuhaltende Differenz¹⁰⁹⁴ zwischen dem Apollinischen und dem Dionysischen ist eine Herausforderung an die kunst- und medienhistorische und -theoretische Reflexion gleichermaßen. Sie manifestiert sich in dem – durch die Differenz und Ambivalenz der hier behandelten Begriffe und substantivierten Adjektive wie Repräsentation-Präsentation und Analoges-Digitales – zu schärfenden Bewusstsein ihrer Kontinuität (nicht nur) in den entsprechenden Kontexten.

„Videosphäre“ und Irreversibilität

Der Terminus „Videosphäre“ wurde 1969 von Gene Youngblood in einer Auffassung geprägt, die der oben kritisierten medienphilosophischen Position von N. Bolz in dieser Zeit nicht unähnlich war. Youngblood zufolge stellen Fernsehen und Computer damals eine mächtige Verlängerung des zentralen Nervensystems des Menschen dar. Genauso wie das Nervensystem

Schlussbetrachtung

in einem bestimmten Verhältnis zum Gehirn stünde, so stünde auch das Fernsehen in seiner Symbiose mit dem Computer zum Nervensystem der Menschheit (Youngblood 1970). Die beiden Ansichten sollen jedoch in ihrem geschichtlich und geographisch grundverschiedenen „Optimismus“ nicht weiter aufeinander bezogen werden: Vielmehr soll die Aufmerksamkeit auf die Wiederaufnahme (Debray, vgl. oben) und Kritik (H. Nowotny) des Terminus „Videosphäre“ gerichtet werden, wie sie in den neueren empirischen Untersuchungen der Medienforschung zustande gekommen ist. Obwohl mit anderer Zielsetzung, teilt sie mit einer an der Medienkunst interessierten Kunstgeschichte die Kritik an der medienphilosophischen Einschätzung der Zeitdimension in den Medien und ihre starke These von der medialen Destruktion der Zeitverfasstheit.

„Es sind [...] nicht die Ereignisse, die in Streik getreten sind, sondern die Zentralmacht ist nicht mehr in der Lage, die Ereignisse in ihren Dienst zu zwingen [...] Solange die Ereignisse irreversibel sind, kann nichts ungeschehen gemacht werden“ (Nowotny, 1994, S. 20).

In seinem Bestseller „Dialog mit der Natur. Neue Wege naturwissenschaftlichen Denkens“ führte Ilya Prigogine einige wichtige Argumente an, weshalb sich die Unterscheidung zwischen Zukunft und Vergangenheit nicht aus zeitlich reversiblen Gesetzen ableiten lässt. Die Richtung der Zeit als Unterscheidung zwischen Vergangenheit und Zukunft sei ein „ursprünglicher“, vorwissenschaftlicher Begriff, eine „Voraussetzung aller Formen des Lebens“. Am Beispiel einer Amöbe, die nach Nahrung sucht, macht er deutlich, dass diese dazu nicht in der Lage wäre, hätte sie nicht den Unterschied zwischen Vergangenheit und Zukunft „gekonnt“ (Prigogine/Stengers 1986 [1980], S. 268).

Die auch im zweiten Hauptsatz der Thermodynamik ausgedrückte Irreversibilität gab den Physikern (A. Einstein) und auch Philosophen (A. N. Whitehead¹⁰⁹⁵) den Anlass und die Bestätigung für die entsprechenden Zeittheorien, die im Gegensatz zu den Theorien der Reversibilität und/oder „Zeitlosigkeit“ aller Elementarprozesse (Gödel) standen. Das Argument Einsteins, dass man nicht in die Vergangenheit telegraphieren kann und dass das Senden eines Signals ein nicht umkehrbarer Prozess im Sinne der Thermodynamik sei, scheint sich im Hinblick auf die vermeintlichen reversiblen Rückkoppelungsprozesse zu bestätigen (vgl. Prigogine/Stengers 1986 [1980], S. 313; vgl. auch: Schilpp [Hrsg.] 1955, S. 511). Ob dieser Eindruck oder diese Erkenntnis letztendlich mit den Mikroprozessen kompatibel ist, erscheint hier zweitrangig, denn die Zeiterfahrung und die ästhetische Wahrnehmung scheint nur auf einer „altmodischen“ irreversiblen Zeitachse interpretierbar. Eine möglicherweise kongruente philosophische Lösung zitiert Prigogine aus dem von J. A. Wheeler vorgetragene Konzept des Universums als eines selbstangeregten Kreislaufs:

„Während es expandiert, abkühlt und sich entwickelt, läßt es Beobachter-Partizipation entstehen. Die Beobachter-Partizipation läßt wiederum das entstehen, was wir ‚fühlbare Realität‘ des Universums nennen“ (Prigogine/Stengers 1986 [1980], S. 267; aus: Wheeler 1979).

„Closed Circuit“ als „Open System“: Zielbegriff Interaktion

Im ersten Teil des Buches wurden einige Aspekte des Begriffes „Interaktion“ im Kontext der Medienkunst diskutiert und dort bis zu einem gewissen Grad als eine logische Folge oder als Horizont von „Input“, „Interface“, „Immediacy“ und den übrigen „kategorialen“ Bestimmungen dargestellt.

Abschließend sollen einige der im historischen Teil vorgestellten Künstlerpositionen angesprochen werden, die im Hinblick auf die dort konsequent vermiedene explizitere und ausführlichere Behandlung der Interaktionsfrage in der Medienkunst eine besondere Relevanz aufweisen. Ihr Bezug sowohl auf die kybernetischen als auch auf die biologischen Regelkreise macht sie in inhaltlicher wie methodologischer Hinsicht zu vertrauenswürdigen Vermittlern zwischen den konfrontativen Ansätzen und Positionen der Kritiker und Befürworter des „digitalen“ bzw. „analogen“ Weges in der Medienkunst.

Paul Ryan entwickelt seit den späten sechziger Jahren eine kybernetisch-ökologische Theorie, die – zunächst aufgebaut auf den inhärenten Eigenschaften des Videosystems – zu praktischen Modellen für ein steigendes Bewusstsein der Notwendigkeit der Koexistenz ökologischer und humaner Systeme auf globaler Ebene führen soll. Ryan stützt sich vor allem auf die kybernetische Theorie von Gregory Bateson, die besagt, dass alle uns bekannten Lebenssysteme in einem komplexen kybernetischen Netzwerk existieren und seine formalen Charakteristiken teilen. Diese Applikation der Kybernetik auf das soziologische und ökologische Gebiet kann gewissermaßen als „antidarwinistisch“ bezeichnet werden, denn sie widersetzt sich der Theorie der natürlichen Selektion und schlägt dagegen eine Theorie der Koexistenz der Menschen auf der Basis eines bewussteinsteigenden Umgangs mit der Natur vor. Die Grundsätze dieser Theorie verband Ryan mit der Semiotik von Charles S. Peirce, die zu einer Art „Vidosemiotik“ führte (Ryan 1992, S. 3).¹⁰⁹⁶ Im Unterschied zur frühen kybernetischen und Videosynthesizerphase von Nam June Paik und seinen Experimenten mit dem Zufall sprach sich Ryan für ein eher kontrolliertes, auf der experimentellen Basis zu entwickelndes Modell der Zusammenführung des kybernetischen und biologischen Paradigmas aus, eines Paradigmas, in dem der Gegensatz „analog vs. digital“ prinzipiell als unbrauchbar erklärt werden kann (Ryan/Yal-kut 1973, S. 15). Zwischen 1973 und 1976 erprobte Ryan auch praktisch, anhand des von ihm konzipierten Modells einer „intentionalen Gemeinde“ die Möglichkeiten und Grenzen eines freiwilligen, nichthierarchischen Kollektivs. In dieser Kommune sollten anstatt eines oder mehrerer Anführer die vorgefassten triadischen Verhaltensmuster akzeptiert werden, die zu einem bewussteren und stabilisierenden, konfliktfreien Zusammenleben führen sollen. In seiner „Betaphase“ sollte das Medium Video der Beseitigung der Fehler und Irrtümer im System dienen. An dieser wichtigen Stelle fügte Ryan das Video-Feedback ein, die beinahe unmittelbare Wiedergabe des Aufgenommenen als ein unerlässliches Mittel für das Erreichen seiner frühen utopistischen Ziele, die z. B. auch als Reaktion auf den Vietnamkrieg und die zeitgleich in Gang gesetzten technologischen und gesellschaftlichen Veränderungen interpretiert werden kann.

Das Denken in rekursiven Mustern und das damals neue Medium als Modell solch einer nichtlinearen Denkart führten bereits zuvor zur einer frühen Formulierung von Ryans These vom portablen Video als Waffe für die kulturelle Transformation: Sein Text „Cybernetic guerilla warfare“, veröffentlicht 1971 in „Radical Software Vol. 1, No. 3“, wurde eine der theoretischen

Schlussbetrachtung

Grundlagen für das im gleichen Jahr veröffentlichte Buch und eine wichtige Forschungsquelle zum frühen Video „Guerilla Television“ von M. Schamberg und der Raindance Group. Auch wenn Ryan später von der Heftigkeit der eigenen Worte und Forderungen im genannten Text einen gewissen Abstand nahm („the writings of an angry young man in an angry time“, Ryan 1992, S. 15), lassen sich seine Ideen über eine Medienökologie als Teil eines umfassenden ökologiebewussten Denkens und Handelns auch in späteren Theorieentwürfen und Analysen erkennen: „Video Mind, Earth Mind. Art, Communications and Ecology“ (1992), „Gender and Threeing, ecology and cyberspace“ (2001), „Eartscore for Artists“ (2001) u. a.

Seine kybernetischen Kriterien, die dazu führen sollten, unsere „intentions“ mit unseren „extentions“ im Sinne McLuhans miteinander in Kongruenz zu bringen, beinhalten im Grunde die formalen Charakteristika der nichttrivialen Interaktion, wie sie auch als Zielbegriff im Bereich der Medieninstallationen angewandt werden könnte:

“1. There must be a complete circuit [...] 2. In order for the circuit to operate self-correctively, there must be at least one relation in the circuit such that more of something means less of something else [Beispiel Thermostat] 3. The circuit must be capable of transforming differences that make differences” (Ryan 1992, S. 79/80).

Auch wenn Ryans Theorie und Versuchsanordnungen der so genannten „Threeing“ und „Eartscore“ und ihrer Anwendbarkeit an dieser Stelle nicht ausführlich behandelt werden können (vgl. Abb./DVD), bleibt festzuhalten, dass die inhärenten Eigenschaften des Mediums Video für Paul Ryan eine entscheidende Bedeutung und, wenn man so will, die „Denkhilfe“ in allen Phasen seines künstlerischen und philosophischen Tuns darstellten. Ryan:

“Video can cultivate reflective intelligence based on sharing perceptions of commonplace events in nature without the rootless cruelty associated with literacy. Electronics can be used to create an ecology of mind proper to a culture of place. Monitoring ecosystems with television could also give us a way to judge technologies in general [...] If the figures of regulation for the technology accord with the figures of regulation in nature, then we can judge the technology to be okay. If not, then no... I want to suggest that there are other ways to judging technologies besides demonizing and moralizing” (Ryan 1997, S. 119).

Das auch in diesem Buch nicht gelöste Problem der *Formalisierung* des gegenseitigen Bezugs zwischen dem radikal-kybernetischen und -autopoetischen Zugang zu den hier relevanten Fragen der Medienkunst nimmt sich Paul Ryan in seinem Text „Eartscore for Artists“¹⁰⁹⁷ vor und definiert sein „Eartscore“-Notationssystem (vgl. Abb./DVD) als „an autopoetic approach to generating art“. Sich explizit auf H. Maturana und den eigenen „triadischen Code“ und „Threeing“ stützend, hält Ryan auch in diesem neuen theoretischen Entwurf seine Distanz zum „in sich geschlossenen“ binären Code.

Der im Zusammenhang mit dem digitalen „Videotheater“ erwähnte Künstler Miroslaw Rogala beschrieb in seiner Dissertation (2000) und in einigen anderen Texten die Elemente der

„Erfahrung der interaktiven Kunst“: Diese Erfahrung charakterisiert eine Orientierung zum „Multi(v)user“-Erlebnis¹⁰⁹⁸, im Idealfall an öffentlichen Orten. Rogala identifiziert die folgenden Erfahrungselemente der „interaktiven Kunst“:

- Common Ground („konzeptueller Kunstraum“)
- Interface (impliziert Design)
- Boundaries (impliziert die physischen Limitationen)
- Space
- Time
- Scale
- Improvisation/Spontaneity/Freedom
- Scripting/Artist Control
- Learning Curve
- Repetition (ermöglicht die grundlegende Struktur für die Erfahrung, z. B. Feedback)
- Rhythm
- Flow
- Behaviour
- Gesture
- Proximity
- Vividness (zwei Arten: die erste geht aus der „repetition“ hervor, die zweite formiert die Überraschung)
- Randomness (die Überraschung integriert in eine kontrollierte Struktur)
- Dynamic Mapping

Die von Rogala beschriebenen Stufen der Interaktion im geteilten physischen Raum (vgl. Rogala URL) beinhalten vor allem auch die „soziale Interaktion“, die der polnische, in den USA lebende Künstler in seinem „Manifesto“ aus eigener künstlerischer und Lebenserfahrung heraus mit den gesellschaftlich relevanten Themen der Zeit verbindet:

“I believe that the contemporary artist is currently engaged in re-defining his or her role. Aesthetic is shifting from passive to active [...] The concepts of freedom and democracy change in a changing world [...] My artistic practice emphasizes the differences between single and multi-(v)users interacting with the artwork in public space, and interaction among the (v)users [...] My art questions the spatial and temporal limitations and social parameters of interactive experience, and it develops propositions concerning the new role of the artist in the new society emerging into the 21st century)” (Rogala 2000, S. 14/15).

Schlussbetrachtung

Im Zusammenhang mit den „Spielkonzepten und Lernprozessen“ wurden bereits einige Herausforderungen erwähnt, die sich den Künstlern im Prozess des Bezugs der „Interaktivität“ und „Narrativität“ aufeinander stellen (vgl. Furtwängler 2001). Dort, wie auch im Abschnitt über die „Wirklichkeitskonstruktionen“, erwähnte ich die „interaktiven Erzählsysteme“, die im gleichen Kontext und im vorliegenden Buch nur angeschnitten werden konnten, insofern, als sie der Kategorie der CC-Videoinstallationen angehören (z. B. T. Dove, L. Hershman).

Das künstlerische Werk von Grahame Weinbren konnte aus diesen Gründen im Rahmen der vorliegenden Studie nicht berücksichtigt werden. Gleichwohl muss seine Theorie über den Einfluss der neuen elektronisch basierten Technologien auf das Kino und die entsprechende interaktive sowie narrative Erfahrung an dieser Stelle erwähnt werden.¹⁰⁹⁹

Ken Feingold stellte in seinem Vortrag „The Interactive Art Gambit“ („Do not run! We are your friends!“) vom 07.04.1997 im MoMA in New York einige interessante Thesen über die kulturelle und historische Bedeutung und Reichweite von digitalen Systemen für die Interaktion auf: Seiner Ansicht nach werden die Videospiele, Simulatoren und vergleichbare kommerzielle und militärische Anwendungen oft monokausal als die einzigen Vorgänger der „interaktiven“ Medienkunst interpretiert, was eigentlich nur die technologische Seite des gesamten Problemkomplexes um die „Interaktivität“ berührt. Der Kunstkontext müsse an dieser Stelle viel stärker berücksichtigt werden, und Feingold führt mehrere Beispiele aus dem frühen 20. Jahrhundert bis in die siebziger Jahre an, die nicht zuletzt die psychologische Seite des Problems einbeziehen (Duchamp, die Surrealisten, Jasper Johns); auch Beispiele aus dem experimentellen Kino und der frühen „Videokunst“ der sechziger und siebziger Jahre verwendet der amerikanische Künstler für die präzisere Bestimmung der eigenen Position:

“The majority consensus would show that most media, if not all media, except for some artists uses, are conceived of as within the affirmative culture: as Cornwell says: ‘corporate, military, consumer, and pedagogical sectors’. And the mainstream audience, trained on cash-dispensing computers and information kiosks, wishes to affirm the qualities Cornwell says are valued in mass culture forms of interactive media: Efficiency, simplicity, logic, clarity. That essential negativity, this rebellion or break Kristeva discussed, is no longer at work in a world where we talk or care about ‘users’, where we measure ‘hits’ on our websites, where we want our so-called ‘interfaces’ to be ‘friendly’ or ‘intuitive’, efficient, simple, logical, clear. When works strive to be completely understandable, they cannot produce any sort of break, and cannot create any new meanings. And the effect – that it is easy to forget that even those media forms which appear efficient, simple, logical, and clear are expressions, constructions, ideologies which reinforce known structures of economics, power, and agency” (Feingold 1997).

Infolge dessen und auch angesichts der eigenen Künstlerposition spricht sich Ken Feingold eindeutig gegen die vermeintlich interaktiven Formen der Medienkunst aus, wie sie aus den Wissenschaftsmuseen und ähnlichen Kontexten bekannt geworden sind:

“much of what is called ‘interactive art’ or techno-art borrows or derives from this science museum demo-aesthetic. Push a button, something happens. Put in the money, out comes the candy bar [...] also, I wanted to be quite clear that I was not offering people ‘choices’, ‘menus’, or any of the other fare well known at that time from commercial kiosk applications and training videodiscs” (ebd.)

Feingold sprach im gleichen Zusammenhang einen wichtigen Punkt seiner eigenen Kunst-auffassung und Auffassung von der Interaktivität in der Medienkunst an, als er seinen Abschied von den Möglichkeiten der „Kontrolle“ und Zielausrichtung in diesem Prozess ankündigte: Darin liegt offenbar ein starker Widerspruch der Definition gegenüber, die Norbert Wiener in den vierziger Jahren des 20. Jahrhunderts der „Kybernetik“ gab, in der die Steuerung und Kontrolle die entscheidenden Elemente darstellen. Zugleich nimmt Feingold keinen Abschied von den entsprechend strukturierten digitalen Computern und den darauf basierten Technologien, im Gegenteil: Er stellt eine These auf, welche die kybernetischen, biologischen und psychologischen „Regelkreise“ einschließt und so die Möglichkeiten einer „offenen“, unvorhersehbaren Interaktion im Medienkunstkontext beschreibt:

“Interacting with an unpredictable artwork is something far more unknown than interacting with a welloiled functional machine. While the computer-driven work is not truly unpredictable, in fact, mathematically, it is the opposite – the subjective experience of it is that it is unpredictable, complicated, mysterious [...] Using computers to control works is not simply a more advanced form of what has come before” (ebd.).

Die Komplexität des Zusammenspiels zwischen der „inneren“ und „äußeren“ Ansicht der Dinge, den verschiedenen Ebenen der Funktionalität eines Medienkunstwerkes muss also auch angesichts des kunsthistorischen Systematisierungswillens berücksichtigt werden. Sowohl das Alte, aber auch das Neue am Neuen gilt es hier anzuerkennen: Im vorliegenden Buch wurde versucht, eine Balance zwischen der „äußeren“ und „inneren“ Funktionalität des Medienkunstwerkes beizubehalten, also das Interface (das „Auge“, die CC-Videokamera) und das Steuerungssystem, soweit extern vorhanden (das „Gehirn“, der digitale Computer), in einem gleichberechtigten Bezug aufeinander zu behandeln. Dies hat u. a. zur positiven Folge, dass die historischen und zeitgenössischen einseitigen Einschätzungen der Bedeutungen, „Erstrechte“ und Prioritäten des „Analogen“ und „Digitalen“ insgesamt einer nüchterneren Analyse unterzogen werden können. Eine *kunsthistorische* Analyse größerer medienkünstlerischer Zusammenhänge mit dem Schwerpunkt auf ihrer „inneren“ Funktionalität – aus der Perspektive eines (auch:) Programmierers, wie es Lev Manovich 2001 auf einer allgemeineren, auch genealogischen Ebene demonstrierte – bleibt eine Herausforderung für die kommende Zeit. Die Komplexität und Unvorhersehbarkeit werden vermutlich auch dann als integrale Bestandteile der Interaktion, verstanden als Zielbegriff, fungieren.

Seine im historischen Teil vorgestellte rechnergestützte CC-Videoinstallation „Where I can see my house from here so we are“ nahm Feingold als Exempel für die potenzielle „Rebellion der Maschinen“, die sich der strikten Steuerung entziehen, und dies kann als die Kehrseite der rezeptionsästhetischen „Rebellion“ dem Künstler gegenüber betrachtet werden, welche die Instanz des „impliziten“ wie „expliziten“ Betrachters im Werk anerkennt und so die Anforderung

Schlussbetrachtung

an die Kompetenzen der Medienkünstler wie ihres Publikums auch zeitgemäßkontextbezogen und nicht nur hermeneutisch um einiges erhöht. Feingold:

“The complexity in these works provides the path upon which a participant can find these inner qualifications, in a dialog between the work and their own subjectivity. Art is a social form of the imagination [...] The goal is to get beyond the vending-machine menu-driven forms of interaction. The efficient, simple, logical, clear work – ‘if viewer does this then computer does that’ – is too fixed, and as a result lacks mystery, complexity, or paradox, which I consider to be essential qualities of a good work of art” (ebd.).

Auf dem Hintergrund der eigenen künstlerischen Ausbildung entwickelte Judith Barry den Begriff der Architektur als Manifestation von gelebten sozialen Relationen,

“the notion of how social life has been effected by the de-materialization of certain kinds of physical relations, as well as increasingly determined by new technologies and medias” (Barry 2001).

Von dieser Ausgangsposition aus definierte die amerikanische Künstlerin ihre konsequente, reflexive und „multivalente“ Haltung gegenüber der „Interaktion“ im Medienkunstzusammenhang:

“I think more than resisting or altering any of the attitudes around ‘the technological’: I try to make technology in its many guises visibly part of a larger *ideological* context so that how it works and what it means in a particular instance is inscribed directly in the work [...] In terms of my own work, I have done what I consider truly interactive works where the viewer has input into the choices that are made [...] In terms of what I said about most interactivity being fake, I am referring to the fact that most interactivity is predetermined and not really interactive in the sense of allowing the viewer to make a contribution other than choosing among an array of choices. One of the issues to raise with interactivity is the notion of why an artist is using it. In terms of my work I often use narrative codes and architectural displacement to affect an interactivity on the part of the participant which has the same effect but is perhaps less obvious than more computer-based interactivity.” (Barry 1997, S. 20/22)

Die angesprochene und hier nicht weiter ausführbare Problematik des Verhältnisses der Interaktivität und Narrativität grenzt an ein weiteres Problemfeld, an den Sachverhalt „Interaktion-Navigation“. Howard Rheingold beschrieb 1991 in seinem VR-Manifest die Ideen der „Navigation“ und „Immersion“ als zwei Grundlagen der „Virtual Reality“ (Rheingold 1991, S. 112); die Überlegungen von Simon Biggs zu Navigation und Interaktivität mögen also auch für den VR-Kontext (hier als Teil des Forschungsfeldes „Wirklichkeitskonstruktionen“ behandelt und z. T. bereits zitiert) relevant sein:

“Both the term ‘navigation’, and the sense in which it is used, represents a narrowing of the possibilities for interactive media. The idea of navigation is primarily founded on a very traditional notion of what an artwork might be. Fundamentally,

the use of this word implies work which is more or less fixed in its content, and through which the reader can 'navigate' in a non-linear fashion. This allows the emergent illusion that the reader is experiencing a dynamic and interactive work. Such work however is not interactive. What in fact the reader is experiencing is an advanced form of channel-hopping. The author has allowed the reader to read in a non-linear fashion and to follow their interest in the work along a number of lines [...] although all these reading-lines are pre-defined by the author. An interactive work is significantly different" (Biggs URL).

Seine Auffassung von Interaktivität definiert Biggs also in einem scharfen Gegensatz zum

"unresponsive character of non-linear navigable work" (ebd.)

und bringt die Interaktivität in Bezug zu jenen Werken,

"which feature some form of responsiveness to the reader, where that responsiveness causes the content of the work to be altered" (ebd.).

Im historischen Teil zitierte ich eine längere Passage aus einer E-Mail an den Verfasser, in der sich Simon Biggs zur strukturellen Verwandtschaft zwischen den analogen und digitalen CC-Videoinstallationen äußert, auch wenn er zwischen den analogen „Signalen“ und digitalen „Daten“ nach wie vor eine scharfe Grenzlinie zieht (vgl. oben). Diese und andere Fragen, die direkt und indirekt um die Interaktivität im Medienkunstkontext kreisen, wie z. B. die Frage der Intention, des Status des medialen Designs an der Grenze zur Medienkunst und der Autorenschaft in der poststrukturalistischen Tradition und ihren populären Auslegungen, behandelt Biggs in mehreren seiner Schriften, die hier nicht weiter analysiert werden können (vgl. Biggs, URL).

Die Interaktion als Zielbegriff in- und außerhalb der (Medien-)Kunst taucht bei den kulturkritisch als pessimistisch zu bezeichnenden Künstlern zum Teil nur als eine sich weit am Horizont abzeichnende Möglichkeit auf. Paul Garrin (vgl. den historischen Überblick) vertritt eine resolute, ja radikale Position in Bezug auf seine eigene Tätigkeit, wenn er die Konsequenz zieht, nicht mehr als „Künstler“ bzw. innerhalb des „Systems Kunst“ agieren zu wollen.

„Denken Sie immer daran, daß ‚digital sein‘ unter anderem bedeutet, für die Aufrechterhaltung jener Kriegsmaschinerie zu bezahlen, die das Internet und den Computer in Ihr Wohnzimmer, Ihr Schlafzimmer, Ihr Büro und auch in die Museen gebracht hat. Dieselbe Kriegsmaschinerie, der es gegebenenfalls ein leichtes ist, über weite Distanzen hinweg effizient ‚Opferzahlen‘ zu liefern, kann noch viel leichter und – es kommt noch besser – viel billiger ‚Daten-Opferzahlen‘ liefern [...] Starren Sie nur ehrfürchtig auf den Bildschirm, jenen heiligen Ort der Immaterialität, jenes göttliche Tor zu den Freuden der nächsten Version, zur Welt der ‚Verkabelten‘, die kritiklos den Wundern der virtuellen Unsterblichkeit huldigt, dem Triumph des Willens der technischen Wunder, die Erlösung und Utopie

Schlussbetrachtung

mit sich bringen werden [...] Das ‚World Wide Wasteland‘ ist das Schlachtfeld, auf dem einer der jüngsten Kriege gegen den menschlichen Geist ausgetragen wird. Die Informationsüberlastung verhüllt die offensichtlichen Verbrechen gegen die Menschlichkeit, die klar sichtbar vor uns verborgen liegen [...] Wer die Kunst beherrscht, beherrscht das Volk [...] Wer die Datenleitungen besitzt, besitzt gleichzeitig die Datenkörper, die sie bevölkern [...] Trotz aller uns zur Verfügung stehenden Kommunikationsmittel, trotz unseres Zugangs zu Informationen, trotz allen technologischen und begrifflichen Fortschritts sind die Kriege, die heute ausgetragen werden, immer noch dieselben wie in der Vergangenheit“ (Garrin 1997).

Auch wenn die zitierten Worte äußerst heftig (und dennoch sachlich) klingen und in ihrer radikalen Wortwahl wohl kaum etwas mit der aphoristischen Ausdrucksweise von Nam June Paik, dem frühen Technologieskeptiker und Befürworter der „Humanisierung der Technologie“, gemeinsam haben, handelt es sich hierbei, wie im historischen Teil bereits erläutert, um zwei künstlerische Positionen, die sich trotz äußerlicher Unterschiede sehr nahe stehen – nicht oder nicht nur aufgrund der gemeinsamen Arbeit, die fast zwei Jahrzehnte andauerte. Bevor ich die Frage der Interaktion als Zielbegriff mit der Position von David Rokeby, dem einstigen Mitstreiter von Paul Garrin, abschließe, möchte ich dieselbe Frage aus dem „künstlerisch-ingenieurischen“ Blickwinkel zweier oben ebenfalls vorgestellten Medienkünstler noch einmal stellen:

In seinem Text „Embodied Agents, Reflexive Engineering and Culture as a Domain“ vertrat Penny eine Position, deren kritische Schärfe vor allem gegen den „engineering point of view“ gerichtet war: In seiner Erklärung der eigenen kinetischen Installation „Petit Mal“ (vgl. den historischen Teil) beschreibt Penny das „Herz“ dieser Maschine als einen unvorhersehbaren Mechanismus, der stellvertretend für das Prinzip der maschinellen Unvorhersehbarkeit insgesamt stehen soll, und seinen „ontologischen Status“, genannt „a little ‘out of control‘“:

“In neurological terminology Petit Mal is an epileptic condition, a short lapse of consciousness. The humour of this notion originates in the way in which it is contrary to the conventional idea of ‘control’ in robotics. This is not a unique position by any means, it places it in the grouping of ‘reactive’ robots as opposed to ‘goal based’ robots” (Penny 1996).

Das Verständnis der „Interaktion“, das aus dieser Beschreibung hervorgeht, widersetzt sich abermals dem konstituierenden Prinzip der Wienerschen „Kybernetik“, der Kontrolle und Steuerung.

Penny kritisiert die vor allem im Bereich der Robotik und Computerwissenschaft vorgenommene Grundunterscheidung von Software und Hardware, die seiner Ansicht nach die historische Idee des cartesianischen Dualismus direkt widerspiegelt (ebd.).

Durch die Auswahl von „under-engineered“ Hardware-Komponenten für seine mit „Fehlern“ behafteten Roboter weist Penny auf die Vernachlässigung der „Hardware“ in bestimmten Bereichen der Wissenschaft, Industrie und Gesellschaft hin, und zwar unter Verzicht auf den Anthropomorphismus, Zoomorphismus oder Biomorphismus. Ähnlich wie es Simon Biggs in Anlehnung an John Baldessari getan hatte, stützt sich auch Simon Penny auf eine vergleichbare, von Allan Kaprow stammende Definition von („experimenteller“) Kunst, die besagt

“that action or object whose identity as art remains forever in doubt” (ebd.).

An gleicher Stelle kritisiert Penny ausdrücklich die Rhetorik von so genannten „intuitiven Interfaces“ und schlussfolgert, ähnlich wie es L. Manovich an einigen oben zitierten Stellen auch getan hatte, dass das Interface als ein in der jeweiligen kulturellen Erfahrung verwurzeltes Modell verstanden werden soll. An dem Gegenbeispiel des „Engineering World View“ zeigt Penny, auf welche Art und Weise dieser kulturelle Ursprung des Interface (und folglich auch der Interaktion) durch die „Amalgamierung“ von Kunst und Ingenieurwesen vonstatten geht: In Kürze beinhaltet die Argumentation des australisch-amerikanischen Künstlers, dass der Gipfel des Ingenieurwesens der Computer ist und dass der Gipfel dieses Gipfels die Artificielle Intelligenz darstellt; Penny sieht darüber hinaus eine klare genealogische Verbindung zwischen den Misserfolgen des kybernetischen Zugangs in der Modellierung von organischen Systemen aus den sechziger Jahren und den späteren „Triumphen“ und Rückschlägen der AI angesichts ihrer Verwendung in der Realität, also außerhalb von „Modellwelten“. Das entsprechende algorithmische „top-down“-Paradigma setzt Penny anschließend in Verbindung zu jenen Problemen, die im Abschnitt über „Datenerfassung und -kontrolle“ angesprochen wurden, darunter zum Problem der zentralisierten Überwachungsgesellschaft (vgl. ähnlich und explizit auch Bogard 1996).

Über die Analogie zum Ausbildungssystem für die Künstler und vor allem zur Ökonomie kommt Penny schließlich zur folgenden Schlussfolgerung:

“Put in economic terms, the issue is this: if the measures and definitions for human faculties are modeled on the computer, and the computer is an embodiment of a value system predicated on industrial methods of control and production for profit and efficiency, then the person has been successfully reduced to an entity only assessable within these criteria, ie: its worth is determined by its productivity, its worth is purely economic. We seem to accept the disciplinary regimes of engineering voluntarily. I have begun to observe that my relationship to time itself has taken on the qualities of the Engineering World View. I divide my day into units of time for tasks, the day is a succession of such blocks. I measure myself in terms of tasks achieved per unit time. I subject myself to a rigorous discipline of efficiency and optimisation” (ebd.).

Das „Engineering World View“ findet seine Anwendung weiterhin im „Informatikvokabular“ von James D. Watson und Francis Crick, mit dem die DNA und ihre Molekülstruktur, die „Doppelhelix“, beschrieben wurden als „Code“ bzw. „Erbinformation“. Die strikte cartesianische Trennung des „materiellen Substrats“ des Lebens und seines „Informationsinhaltes“, die infolge dessen u. a. Chris Langton im AL-Gebiet vertritt, sind weitere Angriffsflächen der Kritik von

Schlussbetrachtung

Simon Penny, die in dieser Hinsicht auch eine starke Affinität zu den Ansichten der zitierten Katherine N. Hayles (in ihrer Kritik von Hans Moravec), Margaret Morse und anderen aufweist. Auf diesem Wege führt die Argumentation Pennys schließlich zur Kunst und Interaktion hin:

“In engaging the computer as an artistic tool, the artist must consider the potential conflict of interests between the value systems reified in the architecture of the machine and the logic of the software; and the interests of artistic practice. The very existence of artistic practice with the computer must be seen in the context of these ideas as a kind of ‘intervention’ which brings into question issues such as those I have been discussing: the conflict of world views inherent in digital art practice, the demise of bodily knowledge, etc.” (ebd.).

Die Ganzheitlichkeit der Körper- und auch Kunsterfahrung und ihre Nichtreduzierbarkeit auf bestenfalls pragmatische, reduktionistische Simplifikationen in der „computer science community“ erscheinen infolgedessen in der Tat als ein in seiner Tiefe und Breite kaum auszutragendes Paradoxon:

“Art speaks to the body, artistic ‘information’ must be presented in a form amenable to the senses. Art is about sensuous engagement with matter, or at least with complex sensory experience, it is about learning through the process of physical realization, through the utilisation of kinaesthetic and proprioceptive ways of knowing.

The effects of art practice ‘going digital’ include the ephemeralization of the art object and elimination of substantial dimensions of bodily involvement. The making of and the consuming of ‘art’ has traditionally been both kinaesthetically broad-bandwidth and synesthetically complex. The reductive method, combined with the limitations of an interface never designed for art production or consumption, causes the eradication of a great range of the intelligences which have been central to art” (ebd.).

Wie definiert sich dann, im Kontext solch eines konfrontativen Ansatzes, die Interaktivität in der Medienkunst? Penny:

“An interactive system is a machine system which reacts in the moment, by virtue of automated reasoning based on data from its sensory apparatus. An Interactive Artwork is such a system which addresses artistic issues. A painting is an instance of representation. A film is a sequence of representations. Interactive artworks are not instances of representation, they are virtual machines which themselves produces instances of representation based on real time inputs” (ebd.).

Die essenzielle Bedeutung des visuellen Realzeit-Inputs für die CC-Videoinstallationen und die Anerkennung der Untrennbarkeit der Input- und Output-Instanz in den Medieninstallationen insgesamt sind im Verlauf dieser Abhandlung ausführlich argumentiert worden. Sie zeigen sich auch im Hinblick auf die Definition von „interaktiven Kunstwerken“ von S. Penny als *conditio sine qua non* der Interaktivität.¹¹⁰⁰

Auf der Suche nach einer angemessenen Umschreibung der Interaktion als einen „bottom-up“-gerichteten, vielleicht gar kumulativen Zielbegriff in der Medienkunst ist eine metaphorfreie Darstellung der Rolle des digitalen Computers vonnöten, wenn es darum geht, die Bedeutung von CC-Videoinstallationen insgesamt fundierter als bislang einzuschätzen. An dieser Stelle erscheint es mir höchst angebracht, einem Ingenieur *und* Künstler das Wort zu überlassen, Jim Campbell. Das abgebildete Diagramm(DVD) zeigt die wesentlichen Elemente eines Computersystems, wie sie Campbell in einem Vortrag im MoMA in New York 1997 präsentierte. Im Hinblick auf die oben mehrfach betonte Notwendigkeit, den digitalen Computer mit Input- und Output-Systemen auszustatten, um ihm irgendeinen „Sinn“ zu geben, erscheint der Satz des amerikanischen Künstlers sehr plausibel:

“A computer can be thought of as an empty structure into which a concept is inserted” (Campbell 1997).

In seiner Annäherung an den Interaktionsbegriff unterscheidet Campbell die „controllable systems“ von „responsive systems“ und fügt an, dass das Thema der Kontrolle in der computerunterstützten Kunst schon deshalb kaum zu vermeiden sei, weil die Computer grundsätzlich als „Kontrollvorrichtungen“ entworfen und bestimmt seien. Diese bereits angesprochene „Werkzeugmetapher“ funktionierte in Bezug auf den Computer so lange, bis sie mit der Kunst zusammengestoßen ist. Campbell:

“I’ve often wondered why most interactive work feels contrived and designed for a calculated response, like bad art school art.

I’ve seen so many cd roms and interactive video discs that have felt like my interaction was completely scripted and predetermined within the pretext of a few choices.

The degree to which a work feels like a game instead of a dialogue or the degree to which a work feels like an answer instead of a question is the choice of the artist and not a limitation of the medium or the technology” (ebd.).

Die Rolle des Computerprogramms, die Inputs und Outputs (Aufnahme und Wiedergabe) sowie das interne „Gedächtnis“ (Speicherung) zu verwalten, wird im künstlerischen Zusammenhang insofern erweitert, als die expressive Bedeutung bzw. Absicht innerhalb des Programms zum wichtigen Bestandteil des interaktiven Werkes wird. Der herkömmlichen repräsentativen und interpretativen Rolle des jeweiligen Computersystems fügt Campbell ein weiteres Kriterium als „Testfall“ der Interaktivität hinzu: die Aleatorik. Jim Campbell unterscheidet hierbei die triviale Art der Umsetzung des künstlerischen Konzeptes in Algorithmen, wie es z. B. bei der Benutzung von „third party software“, speziell geschrieben für die entsprechende Arbeit, am Werk ist, von der anderen Art, die sich durch eine durchgreifende Umsetzung des offenen, auch die Unvorhersehbarkeit einkalkulierten Konzeptes auszeichnet. Dafür macht Campbell eine fundamentale Unterscheidung zwischen den „diskreten“ und „kontinuierlichen“ Interfaces im computergestützten Medienkunstwerk: Während bei den Ersteren die Interaktion zwischen dem Betrachter und dem Interface geschieht, erlauben die Letzteren die Interaktion zwischen dem Betrachter und dem „work or the program“ (ebd.).

Schlussbetrachtung

“The current structure of the computer allows for the possibility of interpreting an input and subsequently storing this interpretation in memory. The original data need not be stored at all. This potential of the computer to be able to extract information from an input and store it not as raw data but as associated data is one the fundamental characteristics that allows for a work to be able to change and grow with time and even change its vocabulary with time. To me this is one of the most exciting and unique possibilities in computer art and very little work has been done in this area. Works that perceivably never repeat themselves.” (ebd.)

Im ersten Teil dieses Buches sprach ich die allgemeine Aufgabebestimmung von Medien an, die sich zwischen „Speicherung“ und „Übertragung“ bewegt und je nach der Interessenlage neu definiert. Mein Plädoyer gegen die Reduzierung von Medien auf ihre Speicherfunktion findet im Zitat von Jim Campbell seine Rechtfertigung auch im Hinblick auf die Struktur des digitalen Computers: „The original data need not be stored at all.“ – womit möglicherweise auch die grundlegende Struktur des künftigen „Quantencomputers“ beschrieben ist.

Interaktivität setzt also nicht nur die äußerlichen Veränderungen, sondern auch und vor allem eine „strukturelle“ Metamorphose des Werkes voraus, welches zusammen mit und auch unabhängig von seinem Betrachter in einem irreversiblen Prozess „quantelt“. Die Erkennung und Anerkennung von Entfaltungsmöglichkeiten der Interaktivität in der Medienkunst erfordert also auch einen konzeptuellen „Reality Turn“, der möglichst integrativ, ohne die Fehler bisheriger konfrontativer Ansätze zu wiederholen, ausgetragen werden sollte. David Rokeby erfüllte mit seiner CC-Videoinstallation „Very Nervous System“ und den theoretischen Schriften zur Interaktion die Voraussetzungen dafür, als Schlüsselfigur in diesem Zusammenhang genannt zu werden. Seine Kritik am Umgang mit den Simulationstechnologien ist durchgreifend:

“But we’re spending more and more time amongst our simulations, and we’re in danger of losing sight of the fact that our models and ideas of ‘reality’ are drastically simplified representations. If we do lose this awareness, then our experience of being will be significantly diminished. Simulations offer us formerly unimaginable experiences, but the foundations of these simulations are built up from a relatively narrow set of assumptions about the structure and parameters of experience” (Rokeby 1998).

Die „simulierte Komplexität“ solcher „geschlossenen Systeme“ (ebd.), einschließlich z. B. der Pseudozufallsgeneratoren, ist nicht in der Lage, tatsächlich Neues, Zufälliges, Unvorhersehbares zu generieren. Die Systeme von Entertainment, Infotainment, Edutainment etc. funktionieren jenseits der Interface/Inhalt-Kongruenz, und als solche erheben sie keinen Anspruch auf das Adjektiv „interaktiv“ in dem von Rokeby beschriebenen Sinn: Im historischen Teil (dritte Dekade, Amerika) erwähnte ich die von dem kanadischen Künstler explizit angeführte „Interaktionskomponente“, die „Verantwortung“, verstanden als eine nicht auflösbare, bewusste Ambivalenz und Spannung zwischen „Freiheit“ und „Kontrolle“:

“accepting responsibility is at the heart of interactivity. Responsibility means, literally, the ability to respond. An interaction is only possible when two or more people or systems agree to be sensitive and responsive to each other. The process of designing an interaction should also itself be interactive. We design interfaces, pay close attention to the user’s responses and make modifications as a result of our observations. But we need to expand the terms of this interactive feedback loop from simply measuring functionality and effectiveness, to include an awareness of the impressions an interaction leaves on the user and the ways these impressions change the user’s experience of the world” (ebd.).

Alle interaktiven Systeme beinhalten in der Interpretation von David Rokeby Feedback-Schleifen (vgl. den historischen Teil, zweite Dekade, Amerika); die offenen interaktiven Systeme haben jedoch keine stabilisierende Funktion (negative Rückkoppelung), im Gegenteil: Mit ihrer eingebauten positiven Rückkoppelung müssen sie als strukturell unvorhersehbar sowohl in ihrem Verhalten als auch im Resultat angesehen werden, wobei das „Resultat“ nicht mit einem „Ziel“, sondern vielmehr mit einer der unendlich vielen unterschiedlichen Durchgangsstationen verglichen werden darf. Rokebys VNS ist ein frühes praktisches Manifest dieser Auffassung, die historisch am Übergang von der analogen zur digital unterstützten Medienkunst erscheint und die hier vertretene Kontinuitätsthese in jeder Hinsicht bestätigt.

„Very Nervous System“ demonstriert darüber hinaus das „Closed Circuit“ als ein „Open System“ und definiert die „Interaktion“ als einen Zielbegriff, der (jenseits der vorgefassten, algorithmischen oder andersartigen Bestimmungen) nur proxemisch avisiert und erfahren werden kann.

Medienkunstgeschichte: Strategien und Perspektiven

Eine der wichtigen strategischen Aufgaben der Medienkunstgeschichte liegt darin, den bislang konfrontativen Kurs zwischen der Kunst- und Medienwissenschaft in einen integrativen umzusteuern. Die beharrlichen Widerstände und die ungerechtfertigten Kompetenzansprüche auf das jeweilige Gesamtgebiet der „benachbarten“ Wissensdisziplin gilt es vor allem im Interesse des Forschungsgegenstandes – der Medienkunst insgesamt – bloßzustellen und zu relativieren.

Die Medienkunstgeschichte in der hier vertretenen Bedeutung verfolgt das Ziel der Registrierung, Dokumentation und der Analyse entsprechender „Artefakte“ samt ihrer historischen und geographischen Kontextualisierung. Die „Medienkunst“, hier in ihrer Definition auf die Kunst mit elektronischen Medien begrenzt, bezeichnet ein breites Forschungsgebiet mit den oben skizzierten, aufeinander bezogenen medien- und kunsttheoretischen und -historischen Forschungsfeldern. Der Grund für diese Beschränkung auf die elektronischen Medien liegt zunächst in der Hoffnung, dass die Behandlung eines solchen, bedingt und perspektivisch überschaubaren Gebietes zur Orientierung in der vorhandenen Vielfalt beitragen könnte. Nicht weniger wichtig ist die dafür gewählte Methodenrichtung anzuschlagen, die darin besteht, die Kunstwerke als historische Basis für mögliche Medientheorien zu interpretieren, und nicht umgekehrt, „up-to-bottom“. Ein solches „bottom-to-up“-Modell beinhaltet insofern eine wichtige Vorgabe, ein „Selbstkorrektiv“, als die Medientheorien und -philosophien darin immer wieder unter Einbeziehung zahlreicher praktischer Beispiele evaluiert werden müssen: Nur die

Schlussbetrachtung

von Künstlern selbst entworfenen Theorien enthalten das unmittelbare Einzugsrecht in die jeweilige Werkinterpretation.

Die bislang praktizierte, offenbar asymptotische „Annäherung“ von Kunst *und* Medien im akademischen Umfeld spiegelte sich nicht zuletzt in den Bezeichnungen wider, mit denen der „Spagat“ zwischen Kunst und Medien in Forschung und Lehre hätte bewerkstelligt werden sollen: Die „Kunstgeschichte und Medientheorie“, genauso wie „Mediengeschichte und Kunsttheorie“ zeichnen sich – von wenigen Ausnahmen abgesehen – durch Einseitigkeiten vor allem in der Wahl der Schwerpunkte aus, die wiederum auf den Mangel an *kunsthistorischen* Ergebnissen im Bereich der Medienkunst zurückzuführen sind.

Die Medienkunstgeschichte mit ihrem Fokus auf der Medienkunst, verstanden als Kunst mit elektronischen Medien, kann und will nicht ihre Kompetenzen auf alle denkbaren Felder des „technischen“ Bildes ausbreiten; noch weniger kann sie das „Bild“ („an sich“?) als ihr Kompetenzgebiet beanspruchen, denn das „Bild“ umfasst viel mehr als die „Kunst“ und zugleich viel weniger als „Medienkunst“: das „Bild“ kommt nicht nur in der „Kunst“ vor, und die „Medienkunst“ drückt sich nicht nur durch das „Bild“ aus.

Die Kette derartiger „Unschärferelationen“ setzt sich in der „Medienkunst“ fort, oder präziser: die Medienkunst kann als Modell der Ersteren bezeichnet werden. Nicht nur als Modellfall innerhalb der Medienkunst, sondern als ihr „Rückgrat“ gewissermaßen fungieren wiederum die CC-Videoinstallationen, mit ihrer Eigenschaft, die künstlerischen, formaltechnischen und inhaltlichen „Unvereinbarkeiten“ medial unter einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Die CC-Videoinstallationen setzen sich über die medien- und kunsttheoretischen und -philosophischen Trennungsversuche zwischen „analog“ und „digital“ hinweg und sind als signifikante Zeugnisse der historischen Kontinuität in der Medienkunst zu betrachten: Gerade die Medienumbrüche fungieren als die eindrucksvollsten Zeugnisse der Irreversibilität der Geschichte, sie fungieren also nicht als Alternativen zur kunsthistorischen Kontinuität, sondern als ihre Bestätigung.

Die Rhetorik der scheinbaren Gegenvorschläge zwischen „Brüchen“ und „Neuanfängen“ beruht zwar gelegentlich auf Überzeugungen, in der Regel ist sie jedoch durch den medialen „Pointenzwang“ getrieben, der zum beständigen Erkennungsmerkmal der Werbung, Religion, Politik, Wissenschaft und auch der Kunst geworden ist. Die Opferung von *offensichtlichen* Gemeinsamkeiten zugunsten der „feinen Unterschiede“ ist ein unverkennbares Symptom der Richtungslosigkeit in einer Welt, in der die Frage nach der Qualität im Sinne nachvollziehbarer (aber nicht „hermeneutischer“) Relationen zunehmend trivialen Effekten zum Opfer fällt. In einer solchen Atmosphäre spaltet sich die Theorie und Praxis immer mehr auseinander, was spätestens Mitte der sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts zu einer zunehmenden Orientierungslosigkeit in der Kunst der Gegenwart geführt hat.¹¹⁰¹

Die Forderungen nach einer „unabhängigen Zone“ für die (Medien-)Künstler (Wilson 2002 u. a.) sind ein Spiegelbild der theoretischen wie praktischen Ambivalenz und Zerrissenheit, die sich zwischen dem Außenseitertum der Prätendenten und dem Opportunismus der „Gatekeeper“ angesiedelt hat. Stephen Wilson zeigt diesen Status quo deutlich auf, wenn er behauptet,

„Artists are not really independent in the world of the arts“ (Wilson 2002, S. 26)

und etwas später prophezeit,

„The arts can function as an independent zone of research“ (ebd., S. 36).

Die „Welt der Kunst“, personifiziert durch zahlreiche, weltweit abgehaltene Biennale-Veranstaltungen, und die „Welt der Forschung“ mit ihrem Netzwerk von hoch dotierten Forschungsinstituten mit Anbindung an die High-Tech-Medienfestivals stehen nach wie vor für zwei parallele Existenzmodi in einer in sich zerstrittenen Interessenwelt. Die Rhetorik der vermeintlich angestrebten „Transparenz“, die im gleichen Zuge weit in die Zukunft verlagert wird, wurde zur erprobten Taktik der „Medienentwickler“, die sich nach wie vor in ihrer Ablehnung einer fundierteren, auch (kunst-)historischen Elaborierung der Ereignisse und Zusammenhänge auf die Propheten der „digitalen Ästhetik“, verstanden als „Leitwissenschaft“ (vgl. oben, N. Bolz) stützen, nicht zuletzt um den klaren Blick auf die Wurzeln und Ergebnisse ihres eigenen Tuns zu verschleiern.

Bereits 1994 warnte Geert Lovink vor einer Amnesie, die durch das Rauschen, das die neuen Apparate generieren, zur Überschätzung ihrer Kurzeffekte und zum Übersehen von Langzeiteffekten führen kann. Eine fundierte und im interdisziplinären Dialog geführte kunsthistorische Auseinandersetzung mit der Medienkunst, ihren Grundlagen, Folgen und Perspektiven kann dazu beitragen, die möglichen „Traumdeutungen“ des medialen und künstlerischen „Traumrauschs“ an den Phänomenen zu überprüfen.

Im Jahr 2000 stellte G. Lovink einen rapiden Verlust an utopischer Energie der frühen, mythologischen Phase der digitalen Kultur fest:

„Es gibt inzwischen kaum noch Anzeichen, die darauf hindeuten, dass der Cyberspace einen autonomen, supranationalen, geschlechterübergreifenden Raum darstellt [...] Wir leben im Zeitalter des Unternehmers als kulturellem Helden, vor dem Hintergrund einer puren Virtualität, eines pur spekulativen Spektakels, das jeglicher Lokalität beraubt ist [...] Das heutige Motto lautet: Greif' dir die Jugendlichen, presse die Kreativität aus ihnen heraus, mache aus dem Team Projektsklaverei, bis du flott bist und schwimmst – und verkauf', so schnell du kannst. Dem elektronischen Goldrausch fehlt jegliches Verständnis für Ästhetik. Es bleibt einfach keine Zeit dafür“ (Lovink 2000, S. 34/45).

Es bleibt abzuwarten, ob die grundlegende Kritik der globalen Autonomie finanzieller Netzwerke und der dahinter stehenden neoliberalen Programme ins „bequeme Gefängnis selbstreferenzieller Diskurse“ (ebd. S. 38) eindringen werden. Die bisherigen „Ausflüge“ aus den „vorübergehenden autonomen Zonen“ in den virtuellen Raum der „neuen Ökonomie“ lieferten aus Mangel an Rückkoppelung dem Imaginären nur wenig Beweise für einen möglichen Verstärkungseffekt.

Die Kunsthistorikerin Beatrice von Bismarck beschrieb den tiefen Spalt zwischen „Video-“ und „Computerkunst“, zwischen der künstlerischen „Avantgarde“ und der „Art-&-Technologie“-Bewegung, wie sie bereits Mitte der sechziger Jahre durch die Formierung des „E.A.T.“ in den USA und die ersten Ansätze der Konzept-, Performance- und „Videokünstler“ exemplifiziert werden kann (vgl. von Bismarck 1997). Im September/Okttober 1966 gehörte der Künstler Les Levine für eine kurze Zeit beiden „Lagern“ an, und mit seiner ersten CC-Videoinstallation in Toronto und seinem gleichzeitigen Engagement an den „9 Evenings“ in New York begann die hier vorgelegte Historie. Vier Dekaden später ist es an der Zeit, den damals angelegten konfrontativen Kurs in einen integrativen umzusteuern.

Anmerkungen

- 1 „Gerade die Zusammenschau von modernen und alten Bildmedien und damit verbunden ein Dialog zwischen den Zeiten und zwischen Kunst- und Medienwissenschaften wäre dringend geboten. Um einen solchen Dialog aber sinnvoll führen zu können, müssten sich die angesprochenen Wissenschaften stärker füreinander interessieren, was im Augenblick nur in Ansätzen zu beobachten ist. Genauer gesagt, das Verhältnis von Medienwissenschaft und Kunstgeschichte ist eher durch eine Art angestrebter Gleichgültigkeit gekennzeichnet.“ Vgl. Winter 1999, S. 26.
- 2 Als Beispiel kann das DFG-Projekt „Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien“ (Siegen, 1987–1999) genommen werden.
- 3 Wie zum Beispiel das ebenfalls von der DFG unterstützte Projekt „Kunstgeschichte und Medientheorie(n) der Virtuellen Realität“ (seit 1998).
- 4 Zum Beispiel die traditionellen dreidimensionalen Nachstellungen der Christi-Passionswege mit mehreren Stationen oder die Illusionsräume/„Immersionen“ des römischen Barock/der Gegenreformation.
- 5 Genau an dieser Stelle, an der die (Medien-)Kunstwissenschaft einen Schritt in Richtung der Medienwissenschaft erwägt – und die historischen Beweise für die ideologischen Motivationen der Tendenzen zur Verschmelzung aller Bild-, Ton- und Textträger im Hypermedium Computer liefern will –, taucht der sozialwissenschaftlich zwar korrekt motivierte Einwand auf, der allerdings mit dem kritischen Blick auf den „digitalen Medienmaterialismus“ à la Kittler auch jedem „medienkunsthistorischen Materialismus“ seine Legitimation pauschal entziehen will (Schmitz, S. 124).
- 6 Vgl. Sandbothe 2001, in Anlehnung an (u. a.): Rorty, Richard (ed.), *The Linguistic Turn. Essays in Philosophical Method*; Chicago 1967.
- 7 Vgl. Schanze, 2001. Das Problem der (Aus-)Wertung im Umfeld der Medien wird von Helmut Schanze als „die zentrale Handlung“ beobachtet (vgl. oben, S. 8) – und in der Tat, der Zugang zu diesem Problem determiniert die Auswertung der Quellen wesentlich. Schanze sieht z. B. zwischen Theorien des 18. Jahrhunderts fundierte Kritik der „Bildenden Künste“ traditionell der Kritik der „Audiovision“ (Schallplatte, Film, Hörfunk, Fernsehen) entgegengestellt: Der ästhetisch-kritische Apparat der auf die traditionellen Medien konzentrierten Kritik wäre auf das überschaubare Einzelprodukt, das „Werk“ gerichtet, so dass von dieser Seite üblicherweise eine Medienkritik hervorginge, die meint, „immer nur gegen oder für den ganzen Medienapparat argumentieren zu müssen“ (S. 8).

Dem hier mit Recht kritisierten kunsthistorischen „Medienpessimismus“ steht allerdings oft der medientheoretische „Kunstpessimismus“ gegenüber. Keine von beiden Seiten fühlt sich in der Regel verantwortlich für die Medienkunstwerke, die sowohl der Kategorie „Kunst“ als auch der Kategorie „Audiovision“ angehören: Während der Kunstwissenschaft (implizit auch auf neueste, interaktive Kunstformen konzentrierte) grundsätzlich eine anachronistische Auf-das-Werk-Konzentrierung vorgeworfen wird, beansprucht die gegensätzliche Position „eine kritische Kompetenz innerhalb der Medien“ allein für sich – und bleibt ausdrücklich im Rahmen der ebenso anachronistischen Teilung auf die Medienproduktion und -rezeption, so wie sie auch praktisch im „Broadcasting“-Medium Fernsehen üblich ist. Die oben zitierte Studie „Medienwertung“ beschäftigt sich darüber hinaus ausschließlich mit den „Fiction“-Filmen, geht also noch einen Schritt weg von den interaktiven medialen und künstlerischen Praktiken – die der Untersuchungsgegenstand des vorliegenden Bandes sind – und beansprucht jedoch die „kritische Kompetenz innerhalb der Medien“ im Allgemeinen. Die Theorie der literarischen Wertung „als die am weitesten entwickelte“ (S. 11) begründet im Wesentlichen diesen Zugang, der zusätzlich mit der Kant'schen Ethik als Kritik der praktischen Vernunft und einer Ästhetik als Kritik der Urteilskraft legitimiert wird: „Die Frage nach einer Theorie der Medienwertung [...] kann durchaus in der Tradition der ästhetischen Theorie, wie sie Baumgarten, Kant, Schelling und Hegel entwickelt haben, mit ihren Grundsätzen einer *oratio sensitiva perfecta* und ihrer ‚Zweckmäßigkeit ohne Zweck‘ formuliert werden“ (S. 11).

Anmerkungen

- Der „Leitfaden zur Auswertung von Wertungstexten“, insbesondere die „Kriterien“ der Bildästhetik (S. 548) beinhalten für unseren Kontext der Medieninstallationen nicht ohne weiteres verwendbare Kategorien, z. B. „Intensität“, „Schönheit“, „Referenz“, „Modernität“. Hierzu sind einige Anregungen zu finden u. a. in: Dorfles, Gillo, *Im Labyrinth des Geschmacks. Kunst zwischen Technik und Konsum* (orig.: „Le oscillazione del gusto“, Einaudi, Torino 1977), P. Kirchheim Verlag, München 1987.
- 8 „Es gibt Leute, die schreiben, weil sie der Meinung sind, dass das noch einen Sinn hat. Und Leute, die nicht mehr schreiben, sondern in den Kindergarten zurückgehen. Und dann gibt es Leute, die schreiben, obwohl sie wissen, dass das keinen Sinn hat. Dieser Essay ist zwar an den ersten und zweiten Typ von Leuten gerichtet, aber dem dritten gewidmet.“
- 9 Vgl. Honneth 1991, S. 38 ff.; vgl. auch: Wedewer (Hrsg.) 1992, S. 145. In seinem Text über Montage als ästhetisches Prinzip lehnt sich Honneth an Erwin Panofskys plastische Formel von der „Perspektive als symbolische Form“ an, welche auch Manovich zitiert.
- 10 Vgl. die Position von J. Crary in Crary 1999, unter dem Begriff „perception“ werden Sinneseindrücke in ihrem Zusammenspiel betrachtet.
- 11 Dieter Daniels: „Dahinter steht eigentlich eine andere Frage: wenn ich ein Stück Medienkunst mit komplexer Technik vor mir sehe, wessen Erfindungsgeist soll ich bewundern, den des Technikers, der dieses spezielle Gerät entwickelt hat, oder den des Künstlers, der mit diesem Gerät eine spezielle Idee realisiert hat?“ (in: Kat. *Mixed Pixels*, 1996, S. 14)
- 12 Vgl. etwa „The Innocent Eye“ von Herbert Read (1932).
- 13 Zum Beispiel die Bilddefinition von H. Bredekamp, zitiert aus einem Interview (Bredekamp/Huber URL):
„HUBER: Haben Sie dennoch einen Begriff, was für Sie ein Bild ist?
BREDEKAMP: Den Hegelschen Begriff von Kunst – sinnliches, visuelles Scheinen von Idee würde ich im Sinne einer Kunst- als Bildwissenschaft für übertragbar halten.
HUBER: Das ist für Sie ein Bild?
BREDEKAMP: Ja, in Ermangelung einer besseren Definition. Ich verstehe ‚Idee‘ natürlich nicht hegelianisch als Teil des absoluten Weltgeistes, sondern, pragmatisch, als Sinnangebot der gestalteten Form. In diesem Sinn halte ich Hegels Diktum für eine tragfähige Definition auch für ein Bild. Eine visuelle Konstitution, die sich mit einem Sinn verbindet, und sei dieser sinnlos, ist für mich ein Bild.“
- 14 Andererseits: Sich erneut mit fremden Federn zu schmücken, wie es auch vor zehn Jahren in Bezug auf die Filmanalyse der Fall war, wird perspektivisch einen weiteren Rückschlag für die Kunstwissenschaft mit sich bringen (vgl. Fleiß 1994, S. 19).
- 15 Elisabeth Jappe zählt Performance kategorisch zur bildenden Kunst – „wenngleich weit entfernt von der traditionellen Vorstellung. Auch eine Handlung ist ein ‚Bild‘ [...] das visuelle Erlebnis steht im Zentrum fast jeder Performance [...] Den Arbeitsvorgang als das wichtigste Element eines Werkes zu sehen – das ist neu“ (vgl. Jappe 1993, S. 10). Dieser Verdeutlichung kommt im vorliegenden Kontext eine weitere Differenzierung hinzu, nämlich die Antwort auf die Frage, ob (nur) der Künstler die Handlung ausführt oder ob (auch) das Publikum zu einer Handlung/Partizipation aufgefordert ist. Im Anbetracht der chronologisch und systemtheoretisch verfolgbaren Entwicklung der Avantgarde-Kunst dieses Jahrhunderts lässt sich eine solche Hervorhebung der visuellen Komponente als ein Argument zur Bestimmung der wesentlichen Charakteristika und der historischen Stelle der Performance m. E. nicht ohne weiteres belegen. Nicht das „ausgedehnte“ Bild, sondern die serielle und parallele Aneinanderreihung der Bilderfolgen war das Wesentliche, das den endgültigen Durchbruch des Prozesses in das (nur) Visuelle gebracht hat. Nur in diesen Termini lässt sich eine Zeitstrukturierung, eine Folge wahrnehmen unandensein des Simultanen und der „vierten Dimension“ (z. B. in der kubistischen Malerei) beruht auf Darstellungswerten, die spätestens mit Jasper Johns, Robert Rauschenberg oder Yves Klein und Christo radikal in Frage gestellt wurden. Noch teilweise auf der Ebene eines Bildes, wurde bei diesen Künstlern eine „hierarchische“, „subjektive“ oder „willkürliche“ Kompositionsweise sowie die Komposition an sich in Frage gestellt.
- 16 Vgl. internationale Fachtagung: „Performance und Bild“, Kunsthaus Dresden, 12.–14.04.2002 und: *Performance und Bild* URL, insbesondere den Begriff der „Pictureperformance“ (P. I. P.; P = Performance = Picture), von Katrin Deufert/Thomas Plischke (Frankfurt a. M.), auch Christian Janecke (Dresden/Frankfurt).
- 17 In dem dazwischen stattfindenden „Immaterialisierungsprozess der Umwelt“ sah dieser Autor einen Anlass, den von Lacan als „Spiegel-Stadium“ beschriebenen Separationsprozess zwischen Subjekt und Objekt um ein Stadium der Immaterialisierung zu erweitern. Dieses Stadium wurde „Monitor-Stadium“

- genannt.
- 18 Der Terminus kommt aus: L. Couffignal, *Que peut apporter la Cybernetique à la pédagogie*, in: *Cybernetica, Journal of the International Association for Cybernetics*, Namur, 1964, Nr. 1.
- 19 MIT Press, Cambridge, Mass., 1948. Erstmals benutzt wurde der Terminus „Kybernetik“ wahrscheinlich von André Marie Ampère (1775–1836): vgl. auch Packer/Jordan (Hrsg.) 2001, S. 314.
- 20 Von der „realen“ (analogen, auf Signale bezogenen) Videorückkopplung kann die „simulierte“ (digitale, auf Daten bezogene) Videorückkopplung unterschieden werden. Das mathematische Modell wurde ausgearbeitet von J. P. Crutchfield 1984.
- 21 In „The Global Village“ (1976–1984 zusammen mit Bruce Powers geschrieben und 1989 [dt. 1995] erschienen) beschrieb McLuhan eine direkte Fernsehübertragung der Mondansichten durch die Apollo-Astronauten von 1968, also noch einige Monate bevor der erste Mensch die Mondoberfläche betrat: „Nachdem die Apollo-Astronauten im Dezember 1968 die Mondoberfläche umkreisten sie auf ihre eine Fernsehkamera und richtete sie auf die Erde. Alle, die wir damals zuschauten, erlebten eine gewaltige reflexive Resonanz. Wir ‚entäußerten‘ und ‚verinnerlichten‘ zur gleichen Zeit. Wir waren gleichzeitig auf der Erde und auf dem Mond. Und es war unsere je individuelle Wahrnehmung, welche jenem Ereignis seine Bedeutung gab“ (zit. nach Baltès 1997, S. 224). Zum Thema „Mondlandung und Simulation“ vgl. die frühen Äußerungen von G. Youngblood in: Youngblood 1970, S. 46.
- 22 Vgl. Thirtieth International Congress of the History of Art, London, 02.–08.09.2000, Section 22, „Speed and Pace“ (László Beke, Budapest; Paul Overy, London).
- 23 „Zu denken, daß das philosophische Problem des ‚Jetzt‘ sich einem naturwissenschaftlichen Ansatz erschließen könnte, erscheint vermessend. Ausgenommen sind natürlich physiologische Untersuchungen zur Dynamik der Kurzzeitrepräsentation der Welt im sogenannten ‚working memory‘ des Gehirns [...] Sie können nur zeigen, wie das Gehirn als eine bestimmte makroskopische Maschine arbeitet. Das ‚Fenster des Jetzt‘ kann hierbei quantitativ charakterisiert werden“ (Rössler 1992, S. 173).
- 24 „Wie dann Bell und Deutsch deutlich machten, ist jedoch Everetts Theorie erst recht eine ‚solipsistische‘ (vollständig beobachterzentrierte) Theorie. Es gibt genau ein Universum für jeden momentan Erfahrungs-machenden Beobachter“ (ebd., S. 175).
- 25 Fragment 49a: „In dieselben Flüsse steigen wir und steigen wir nicht, wir sind und wir sind nicht“; Fr. 91: „Man kann nicht zweimal in denselben Fluss steigen“; auch Fr. 12: „Denen, die in dieselben Flüsse hineinsteigen, strömen andere und wieder andere Wasserfluten zu.“
- 26 „Immer geben unsere Eindrücke die Differenz des neuen Status gegenüber dem früheren wieder, nie die eingetretene absolute Veränderung, die nicht unter die Sinne fällt [...] so schreiben wir die ganze Veränderung Objekten zu, die außer uns liegen“ (Bošković 1992, S. 144).
- 27 Die Physiker wie I. Prigogine und I. Stengers (Prigogine/Stengers 1986 [1980]) und ihre philosophischen Vorgänger wie A. N. Whitehead (vgl. „presentational immediacy“ in Whitehead 1929, erw. auch in: Kacunko 2001a) leisteten ebenso wichtige Beiträge zum heutigen differenzierten Diskussionsstand.
- 28 Aufbau-Verlag, Berlin und Weimar 1966, S. 125–147.
- 29 Vgl. dazu auch die Fachtagung in der Reihe „interfiction“ im Rahmen des 18. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofests, Kassel, 15.11.–18.11.2001.
- 30 Vgl. auch die Unterscheidung bei Huffman 1996:
 “Live television and satellite performances were designed to combine two or more places. Spaces were first attempted by artists under the concept of event and spectacle. Interactive and live broadcasts were, however, usually closed circuit, or broadcast to a limited number of homes or limited market” (S. 204).
 Vgl. auch die Auffassung von G. Youngblood (1970), welche die telekommunikativen Potenziale der zugrunde liegenden Technologie reflektiert:
 “Television reveals the observed, the observer, the process of observing. There can be no secrets in the Paleocybernetic age. On the macrostructural level all television is a closed circuit that constantly turns us back upon ourselves. Humanity extends its video Third Eye to the moon and feeds its own image back into its monitors” (S. 78).
- 31 Die Vielfalt von ideologischen Positionen im Diskurs über das „interface“-Paradigma spiegelt sich sowohl in den künstlerischen wie in den theoretischen Lösungen wider. Vgl. Halbach 1994; Johnson 1999; auch Lanier URL usw.
- 32 Dazu gehört auch das Gebiet des so genannten Kunst-Spiels (*yugei*), wie es etwa im Teeweg, Blumenweg oder Duftweg ausgeführt wird; weiterhin das Gebiet der Bühnenkünste (*butai geino*) wie des

Anmerkungen

- Puppentheaters (*yoruri*), des *kabuki* oder *no*, schließlich das Gebiet der Kampfkünste (*bugei*); vgl. Ohashi 1998:
„Man findet keine andere Kunstlehre in der Geschichte von der Antike bis heute, die ein so breites Spektrum besitzt“ (S. 149).
- 33 Wilson 2002, inhaltliche Buchteilung:
- Biology: Microbiology, Animals and Plants, Ecology, and the Body
 - Physics, Nonlinear Systems, Nanotechnology, Materials Science, Geology, Astronomy, Space Science, Global Positioning System, and Cosmology
 - Algorithms, Mathematics, Fractals, Genetic Art, and Artificial Life
 - Kinetics, Sound Installations, and Robots
 - Telecommunications
 - Digital Information Systems/Computers
- 34 “A new media object may be a digital still, digitally composited film, virtual 3-D environment, computer game, self-contained hypermedia DVD, hypermedia Web site, or the Web as a whole” (Manovich 2001, S. 14).
- 35 Vgl. hierzu detaillierter in seinen Texten: „Automation of Sight from Photography to Computer Vision“, in: Druckrey (Hrsg.) 1996, S. 229–239, und in: „Mapping Space: Perspective, Radar, and Computer Graphic“, in: Siggraph 1993, S. 143–147.
- 36 Übernommen und neu interpretiert vom chinesischen *tao (dao)*.
- 37 Vgl. Faulstich/Rückert 1993, S. 1:
„Wer sich um Mediengeschichte bemüht, stößt auf fundamentale Defizite in der vorliegenden wissenschaftlichen Literatur [...] das hängt mit [...] dem jugendlichen Alter der stärker historisch ausgerichteten ‚Medienwissenschaft‘ zusammen, aber auch mit einem noch wenig geklärten Medienbegriff.“
- 38 Beat Wyss benannte dies als „pragmatische“ Klärung des Wortes „Medium“ (vgl. Wyss 1995, S. 17).
- 39 Dieses Modell der Medien-Klassifikation (Helge Pross, 1972) erscheint mir hinsichtlich ihrer Einfachheit durchaus sinnvoll. Vgl. Faßler/Halbach (Hrsg.) 1998, S. 31.
- 40 Ebd., S. 362–372: Der Abschnitt „Ausgewählte Daten einer ungeschriebenen Geschichte der Medienrevolution“ teilt sich in zwei Spalten: „Speichern“ und „Transportieren“ (S. 362–372; bis 1935); danach in „Speicherung und Transport rücken technologisch zusammen“ (S. 373–375; 1941–1995). Ab 1941 werden die „Speicherung“ und „Übertragung“ also nicht weiter eingehend differenziert.
- 41 Als eigentliches Novum wurde die Kompensation der Zeitzone-Unterschiede bei den US-amerikanischen Fernsehanstalten CBS und NBC (30.11.1956) durch die MAZ-Konserven dargestellt (vgl. ebd.).
- 42 Vgl. Zielinski 1989, S. 232:
„Der Videorecorder ist essentiell eine solche audiovisuelle Zeitmaschine. In dieser Gebrauchswertorientierung ist wesentlich seine Durchsetzung als weit verbreitete Kulturtechnik seit Mitte der siebziger Jahre begründet. Er ist in dieser Hinsicht ein zentrales Artefakt für den filmischen Diskurs auf dem besonderen Niveau der fortgeschrittenen Audiovisionen geworden.“
- 43 Von der grundsätzlichen Unmöglichkeit solcher „Übersetzungen“ zeugt der „Misserfolg“ von Freges „Begriffsschrift“ – ein Versuch, die Logik (und das ihr innewohnende Mitteilungsuniversum) auf Arithmetik zu reduzieren. Russel wies auf das darin bestehende Paradox hin, nämlich auf die Unmöglichkeit, etwas über alle Zugehörigen einer Gruppe mitzuteilen, bzw. über die Unmöglichkeit einer allgemeinen Aussage, die alles Intuitive ausschließt. Dadurch ergibt sich das Problem der Gründung einer seinem „Tractatus Logico-Philosophicus“ die radikale Konsequenz, indem er das Universum des „Sagbaren“ auf die Beschreibung der „Tatsachen“ reduzierte. Spätestens dann wurde deutlich, dass eine praktische Anwendung des Fregeschen Modells mit größten Schwierigkeiten rechnen muss (vgl. Kacunko 1999).
- 44 Goodman/Elgin 1993 (1988), S. 162, Anm. 1:
„‚Repräsentation‘ ist ein in besonderer Weise mehrdeutiger Ausdruck. In ‚Languages of Art‘ wird er ausdrücklich für piktorale Repräsentation gebraucht. Diese nenne ich jetzt lieber Abbildung und reserviere ‚Repräsentation‘ für einen weniger strengen und flexibleren Gebrauch.“
- 45 Es handelt sich um eine Definition der Computerkunst des Computerkunst-Pioniers H. W. Franke (zit. nach: Steller, 1992, S. 8).
- 46 Vgl. Reck (Hrsg.) 1991 und den dortigen Versuch einer Neubestimmung des Mimesis-Begriffs im medialen Kontext:

„Eine angemessene begriffliche Beschreibung von Mimesis – der Vermögen, des Vollzugs, des Resultats – muß mindestens vier Momente unterscheiden: die Darstellung, das Medium des Dargestellten (das Modell des ‚Bildschirms‘ von den geschichtlich ersten bis zu den bisher letzten Zeichenträgern), das im Medium zur Darstellung Gebrachte und schließlich das die Darstellung verinnerlichende oder entäußernde Bild, das auf dem jeweiligen Bildschirm erscheint. Realismus ist deshalb nur vordergründig ein auf analogische Reizkonfigurationen festgelegtes Gegenmodell zur Abstraktion. Denn selbst die Darstellung von Begriffen kann mit einem so differenzierten Mimesis-Konzept als genuine Aufgabe von Kunst begriffen werden [...] Erst die zweckfreie Anverwandlung der Verschränkung von Ungeformtem und Form eröffnet eine im Dreischritt von Erinnerung, Wiederholung und Durcharbeitung an sich selbst erprobte Mimesis. Die Vergewisserung des bereits Geleisteten im Modus der Nachahmung belegt, daß zwischen Imitation und Neuschöpfung weder ein wertphilosophischer noch ein ästhetischer Bruch klafft. Die Kraft der Neuschöpfung erscheint hier als in die Geschichte hineinwirkende verändernde Kraft. Mimesis ist insofern nicht Antizipation. Sie ist aber auf die stetig erneuerbare Öffnung aller gesetzten Bedeutungen, Interpretationen und Regulierungen, auf das Antizipierende hin, angelegt.“

47 In dieser Hinsicht verdient die Position von D. Sretenovic eine ausführlichere Darstellung in Form des folgenden Zitats:

“For years the concept of ‘video’ had signified the video signal in television technology, until, through improvement and widespread use of the magnetoscope, it started to signify a system for recording and reproduction, which became emancipated from its original attachment to television technology. In a technological sense, video will always keep a memory of ‘the video signal’ since that is what it de facto is (no matter whether the technology is analogue or digital), but its emancipation as a new technical medium, with its historical oscillations and transformations, has shown that video is a complex system of mediation which cannot be reduced to the domain of the visual only [...] That is why video can be compared to the nervous system, which controls and coordinates various functions of the organism, but as a whole cannot be reduced to any of its parts [...] Today, when we sum up the brief but nevertheless rich history of video art, we inevitably come to the conclusion that video does not solely signify a process of seeing or a visualisation procedure, but rather that it completely fulfills all the meanings of its Latin root in such a way that it itself acts as a dynamic aggregate of cognition, experience and action. In other words, relations between art, technology and identity have not been explored in any other analogue medium with such consistency and critical awareness as is the case with video [...] (Lat. video, vidi, visum: 1) see, notice, recognize; 2) live at the same time as somebody, experience; 3) observe, consider, visit, take care of something; 4) feel, understand, comprehend, have in mind, consider, think; 5) know, deal with, intend, aim.)“ (Sretenovic 1999).

48 “Since the [...] beginning in the 19 c. [...] modern media technologies have developed along two distinct trajectories. The first is representational technologies film, audio and video magnetic tape, various digital storage formats. The second is real-time communication technologies, that is, everything that begins with tele-telegraph, telephone, telex, television, telepresence. Such new twentieth-century cultural forms as radio and, later, television emerge at the intersections of these two trajectories. In this meeting, the technologies of real-time communication became subordinated to the technologies of representation” (Manovich 2001, S. 162).

49 Eine „Absicherung“ von möglichen „unscharfen“ Rückprojektionen können (als Zwischenstand) historische Sondierungen leisten. In seinem Vortrag über 50 Jahre Analogcomputer (unveränderter Abdruck einer Rede, die 1992 am Berliner Museum für Verkehr und Technik gehalten wurde) berichtete Helmut Hoelzer über seine Arbeit an der Entwicklung des analogen Computers, die als Idee bereits in seiner Dissertation von 1946 dokumentiert worden war. Den Kern der technologischen Verbesserung, die zum analogen Computer führte, bildete die Lösung des Problems der Fernsteuerung im Rahmen der Raketenentwicklung in Peenemünde während des Zweiten Weltkriegs. Die Antwort auf die Frage „Woher kriegt man nun einen Echtzeitgenerator und einen Echtzeitdifferentiator?“ war die (zunächst Gleichstrom-, dann Wechselstrom-) Verstärkung der Leistung von Kondensatoren, die durch die positive Rückkopplung erreicht worden ist (vgl. Hoelzer 1994 [1992], S. 73).

50 Manovich unterscheidet drei „unrelated“-Konzepte: analog-digital-Konversion (Digitalisierung), der „übliche“ Repräsentationscode und die numerische Repräsentation (2001).

51 Die „Metapher“ wird in diesem Prozess genauso wie die Farben, Formen, Klänge und Inhalte als „Bilder“ im traditionellen, auch übertragenen Sinn aufgefasst und mit „Einfühlung“, „Identifikation“ etc., also eher

Anmerkungen

- mit „Filmsprachenrepertoire“ in Beziehung gesetzt.
- 52 Mit diesem „Elektrischen Teleskop“ hatte Nipkow ein Verfahren vorbereitet, das knapp vier Jahrzehnte später den Siegeszug des Fernsehens ermöglichte. Die Patentanmeldung vom 06.01.1884 verfiel bereits zwei Jahre später und zahlreiche Erfinder beanspruchten seitdem das „Erstrecht“, z. B. Shelford Bidwell, Lazare Weiler, Henry Sutton, Louis Marc Brillouin, Leon de Pontois, Quierno Majorana, Charles Francis Jenkins und Carly Nystrom. Vgl. Schnell 2000, S. 186, auch Reetze 1993 und z. T. detailliert über die (Nach-)Geschichte vergleichbarer Erfindungen in: Abramson 1955.
- 53 Eine Reihe von theoretischen Schriften, die das „Digitale“ als eine Art Befreiungsschlag betrachten, meistens unter einem resoluten Ausschluss von davor existierenden medialen (Re-)Präsentationsmöglichkeiten, werden in diesem Buch nicht explizit behandelt werden können: Sie haben sich mittlerweile zum „Mainstream“ etabliert und sind überall verfügbar. Vgl. z. B. Binkley, Domingues u. a.
- 54 „Während die Closed-Circuit-Installationen mittels einer Live-Kamera das aufgenommene Objekt fast gleichzeitig mit dem Monitorbild erscheinen lassen und so durch die Darstellung der Realzeit meist an das Fernsehen in seiner Funktion als Übermittler von gleichzeitigen Ereignissen erinnern, sind Installationen mit mehreren Monitoren, die ein oder mehrere Videobänder zeigen, aufgrund der technischen Gegebenheiten thematisch variabler.“ (Decker 1994, S. 14)
- 55 “Time delay [...] The distance between the two video recorders (or, more exactly, between the recording head of the first and the playback head of the second) determines the time lapse. The use of this technique leads us, thus, to the formal simultaneity of present and past, and to new. More complex perceptions which are only possible through the use of video technology” (Bonet 1980, S. 30).
- 56 “[...] something extraordinary is occurring today, in the 1980s, which ties together all these threads. The computer is merging with video. The potential offspring of this marriage is only beginning to be realized [...] After all these years, video is finally getting ‘intelligence’, the eye is being reattached to the brain [...] We are proceeding from models of the eye and ear to models of thought processes and conceptual structures in the brain: ‘Conceptual Art’ will take on a new meaning.” (Viola 1982, in: Packer/Jordan 2001, S. 293/294)
- 57 Ihr fiel zum Beispiel eine der ersten Installationen Nam June Paiks mit Einbeziehung eines Fernsehgeräts fallen, „Participation TV (I)“ von 1963, „zum Opfer“.
- 58 Schwerpunktmäßig als ontologisch (1) (2), epistemologisch (1) (2) (3), logisch (4), ethisch (5), politisch (5), soziologisch (5) bzw. psychologisch (3) (4) orientiert.
- 59 Für Richard Rorty,
“A metaphor is, so to speak, a voice from outside logical space, rather than an empirical filling-up of a portion of that space, or a logical-philosophical clarification of the structure of that space. It is a call to change one’s language and one’s life, rather than a proposal about how to systematize either” (Rorty 1995, zit. nach: Burnett 1995, S. 168).
- 60 Vgl. oben, Kategoriale Bestimmungen.
- 61 „Entia non multiplicanda sunt sine necessitate“, Ockham (gest. 1347).
- 62 Mittlerweile existiert eine beträchtliche Anzahl von medienhistorischen Studien/Chronologien und Texten mit weiterführenden Hinweisen. Einen Einstieg mit dem Institutionsüberblick und Sponsorensystem bietet Brad A. Myers in: Myers 1998; vgl. auch Myers URL.
- 63 Die Einzelgeschichten der medialen VR-Vorläufer wie des Panoramas (vgl. Oettermann 1980) gehören zu den fruchtbaren Quellen für die kunst- und medienhistorische Erforschung von „Immersionstechniken“ (vgl. u. a. Packer/Jordan, Grau, Dinkla, auch Cray). Der in der vorliegenden Studie verfolgte Entwicklungsstrang der Medienkunst basiert auf einer bislang nicht angewandten Beschreibungs- und Interpretationsmöglichkeit, die sich durch die elektronische Eingabe- und Ausgabegeräte technisch definiert. Die weniger präzise aufgefassten und durch Metapher durchdrungenen Forschungsfelder wie VR, „Immersion“ oder „Interaktion“ versprechen dagegen wenig Erfolg, wenn es sich darum handelt, eine kunsthistorische Klassifizierung und Evaluierung von Phänomenen aus dem Bereich der Medienkunst (elektronische Medien) vorzunehmen.
- 64 Roy Ascott schreibt z. B. über drei VRs: „Validated“, „Virtual“ und „Vegetal Reality“ (Ascott 2001b, S. 13).
- 65 Vgl. Moreno, Emmanuel/MacIntyre/Bolter/Jay 2001:
“AR (augmented Reality) [...] combines the physical world with virtual elements. Typically, the user wears a head-mounted display that mixes the view of the physical environment with computer-generated

elements through the use of semi-transparent HMDs or opaque video-mixed HMDs (real-time video of the physical environment is mixed with virtual elements and displayed on an opaque HMD“ (S. 149).

AR kommt wie hier oft auch als Synonym für MR (Mixed Reality) vor; im hier zitierten Fall handelt es sich technisch um eine CC-Videovorrichtung.

- 66 Das im deutschen Sprachgebrauch verwendete Wort „virtuell“ bedeutet eher das Gegenteil: „möglich“ oder „potenziell“, also die bei Aristoteles eingeführte Spaltung zwischen den Modalitäten des Potenziellen und Aktuellen scheint im letzteren Fall aufbewahrt worden zu sein.
- 67 Dabei handelt es sich um einen kurzen Text aus den sechziger Jahren, der nach seinem etwas verwirrenden zwischenzeitlichen „Abtauchen“ u. a. unter dem Titel „Andere Räume“ im Buch zur documenta X 1997 erschienen war.
- 68 Übernommen von A. J. Greimas und Ronald Schleifer u. a.:
 Virtuality and the Semiotic Square:
 materiality
 Presence Absence
 (mutation) (hyperreal)
 Randomness Pattern
 (Die „Information“ fungiert dabei zwischen Presence und Pattern sowie zwischen Absence und Randomness jeweils als Querverbindung; vgl. Hayles 1996)
- 69 Vgl. Rieser/Zapp (Hrsg.) 2002 und die dort enthaltenen, weiterführenden Hinweise von verschiedenen Autoren.
- 70 Vgl. dazu „Kunstforum International“ 103/1989. Die Einzelpositionen von Bourdieu, Maturana, Luhmann, S. J. Schmidt u. a. können hier nicht ausführlicher behandelt werden.
- 71 Eine radikale Kritik des kybernetischen Input/Output-Modells und der informationstheoretischen Position überhaupt kann H. Maturana (als Vertreter des radikalen Konstruktivismus) abgenommen werden. Sie basierte im Wesentlichen auf den neurophysiologischen Experimenten in Bezug auf die Farbwahrnehmung von Tauben (vgl. Maturana 1990, S. 11–13).
- 72 Vgl. oben die vergleichbare Verfassung und den Bezug auf die Modellwelten in der „Endophysik“ von Otto Rössler.
- 73 Die Entwicklung des „Quantencomputers“ und anderer Systeme, die jenseits derzeitiger algorithmischer Einschränkungen und Simulationen von neuronalen Netzwerken etc. eingesiedelt ist, wird die These von der Exklusivität der „analogen“ Feedback-Systeme möglicherweise relativieren, mit Folgen, die für die hergebrachten Definitionen des „Lebens“ und der „Kunst“ noch nicht abzuschätzen sind.
- 74 Trotz der expliziten Bezugnahme tut es m. E. der „gemäßigte“ Konstruktivismus von Siegfried J. Schmidt auch nicht.
- 75 Brief von David Finkelstein an Otto E. Rössler vom 23. Juni 1983:
 „Ich stimme Deiner Unterscheidung zwischen ‚innerer‘ und ‚äußerer‘ Physik zu, und halte Ausschau nach guten eingängigen Namen. ‚Exophysik‘ und ‚Endophysik‘“ (in: Rössler 1992, S. 48).
- 76 Hierzu vgl. C. Reas und Reas URL.
- 77 Zum Weiterstudium empfiehlt sich die umfangreiche Sammlung von Weblinks und die Strukturierung von aktuellen Forschungsagendas, vorgelegt in: Wilson 2002.
- 78 Die wichtigsten Vertreter sind Friedrich Schiller (1759–1805), Sören Kierkegaard (1813–1855), John Ruskin (1819–1900), Friedrich Nietzsche (1844–1900), Johann Huizinga (1872–1945) und Roger Caillois (1913–1978).
- 79 Unter Bezug auf Scheuerl (1975) und Kauke (1992).
- 80 Das Gesamtkonzept und die rezeptions- bzw. interaktionsästhetischen Fragen des weiter unten mehrfach zitierten VNS-Systems von David Rokeby wurden im historisch-geografischen Einblick vorgestellt, jedoch bei weitem nicht in aller Ausführlichkeit behandelt; im Hinblick auf diese wichtige rechnergestützte CC-Videoinstallation und ihre Nachfolger in den neunziger Jahren empfiehlt sich die Lektüre des oben zitierten Buches von Todd Winkler (vgl. Literaturverzeichnis).
- 81 Der Philosoph Matthias Vogel interpretierte „Aufklärung“ als einen offenen Lernprozess, „der weder als abgeschlossen noch als unkorrigierbar ‚gewaltätig‘ gelten muss [...] Denn als Wesen, die sind, was sie sind, weil sie sich selbst interpretieren, sind wir auf artikulierte Selbstverständnisse angewiesen, bleibt uns nichts anderes, als sie lernend – in einem Prozess der Aufklärung – zu überarbeiten.“ (Vogel 2001, S. 10)

Anmerkungen

- Die Voraussetzung dafür sei ein in diesem Lernprozess mitentwickelndes Konzept von Rationalität.
- 82 Furtwängler bezieht sich „aus Gründen der einfacheren Darstellung“ (Furtwängler 2001, S. 371, Anm. 7) in seinen Ausführungen über die Computerspiele auch auf die analogen Videospiele und räumt zugleich das Bedürfnis einer genaueren Untersuchung von Letzteren, einschließlich ihrer spezifischen Unterschiede, ein. In diesem Fall verständlich, kommen aber derartige „Verkürzungen“ oft gerade aus der Absicht, diesen Missing Link in der Geschichte zu überspielen.
- 83 Das Problem von „Neuronalen Netzen“ kann hier auch nicht näher diskutiert werden. Die für die vorliegende Abhandlung relevanten Künstler wie z. B. Ursula Damm oder Nicolas Anatol Baginsky sind oben und im Materialteil besprochen.
- 84 Das Wort „Datenerfassung“ ist hier so ausgelegt, dass die strikte Trennung zwischen (analogen) „Signalen“ und (digitalen) „Daten“ nicht übernommen wird: Die „Datenerfassung“ umfasst hier dementsprechend sowohl Signal- als auch Datenerfassung.
- 85 Kat. Surveillance.
An Exhibition of Video. Photography, Installations; Los Angeles Contemporary Exhibitions, 1987; The Art of Detection: Surveillance in Society; MIT Visual Arts Center, Cambridge, Mass. 1997; Achim Mohné. Surveillance Works 1996–2001 „Panopticon“ (Ausstellungskatalog); Ludwig Forum für Internationale Kunst, Aachen 2001; Kat. Ctrl Space. Rhetorik der Überwachung von Bentham bis Big Brother, ZKM, Karlsruhe 2001; Norris, Clive, The maximum surveillance society: the rise of CCTV as social control; Oxford, New York: Berg, 1999.
- 86 Dt.: „Überwachen und Strafe“, Fischer, Frankfurt/M. 1977.
- 87 Über die Geschichte des weltweiten Überwachungssystems, des von der US-amerikanischen NSA (National Security Agency) entwickelten „Echelon“ vgl.: Echelon URL.
- 88 Brenda Miller ist die Autorin des „Videoüberwachungsklassikers“ „L.A. Nickel“ von 1983; aus dem gleichen Jahr stammt ein international noch bekannter gewordener „Videoklassiker“, „Der Riese“ von Michael Klier.
- 89 Der Terminus wurde geprägt durch den Computerwissenschaftler Roger Clarke (Australien).
- 90 Bill Viola, Michel Jaffrenou, David Hall, Al Wong, Christin Lahr, „Human Control“, Werner Klotz, Marikke Heinz-Hoeck, Maria Virkkala etc.
- 91 Vgl. die online verfügbare Geschichte der Netz- und Telekommunikationskunst in deutscher Sprache unter: Telekommunikationskunst URL.
- 92 “‘Communication Art’ can claim its own identity and specificity. It is taken to emanate from electrophotography or copy art, and to include telematics, interactive networks and satellite art.” (Popper 1997, S. 125) Popper zieht in diesem Zusammenhang vor allem die Künstler aus dem Umfeld der „Aesthetics of Communication Group“ in Betracht, wie: Fred Forest, Christian Sevette, Stéphan Barron, Natan Karczmar, Robert Adrian u. a.
- 93 Den Terminus „Telematik“ prägten Simon Nora and Alain Minc 1987, um die Konvergenz der Computer- und Telekommunikationstechnologie zu beschreiben (vgl. ebd.).
- 94 Ebd., S. 126. Popper bezieht sich auf D. de Kerckhove und seinen Terminus „Transinteractivity“ (1988) und auf das Buch „Transinteractive Artists“ (1990, vgl. auch Online-Kurzinformation in: T. A. URL).
- 95 E. Kac, J. Lanier u. a.; siehe weiter unten.
- 96 M. Costa, F. Forest u. a.
- 97 Zum Beispiel die Online-Foren wie <http://www.nettime.org> (seit 1995).
- 98 Japanisches „Renga“ wurde z. B. oben im dritten Abschnitt der dritten Dekade des historischen Einblicks angesprochen und mit konkreten (CC-Video-)Installationsbeispielen belegt. Gerade darüber vermittelte Roland Barthes wichtige Erkenntnisse (vgl. Literaturverzeichnis). Vgl. auch O’Rourke 1993, S. 98 und Popper 1997. R. Ascott widmete sein frühes kollaboratives Netzprojekt „La plissure du Texte“ (1983) R. Barthes. Vgl. Plissure du Texte URL.
- 99 Auch das Problem des Zugangs zum künstlerischen Material – in diesem Fall zu den Gerätschaften und schnellen Internetverbindungen – erscheint nicht mit der weltweiten Ausbreitung digitaler Technologien – auch hier kann man das Alte im Neuen sehen: Kunst in der Medienkunst, Medienkunst in der digitalen Medienkunst (unter dem Titel „Unplugged“ stellte das „Ars Electronica“ 2002 sein Leitthema vor).
- 100 “Kac is well aware that when describing in lay terms the nuances of recent genomic mapping, whether mathematical algorithms or New Age biorhythms are your operative metaphor of choice, ultimately you must face the fact that metaphors simplify. They reduce. What was once a dynamic concept, merely

becomes a static literary conceit. A double-helix described as a Mobius strip, or an M. C. Escher painting, or even some kind of primitive aquatic radiolarian, might help you to visualize the process of a chain of amino acids folding itself up into a unique protein, but a metaphor, no matter how inventive or well phrased, doesn't allow you to become a part of that process" (Hunt 2001 URL).

- 101 "'Rara Avis' integrated personal telepresence (point-to-point) and networked participation" (vgl. Rara Avis URL).
- 102 Ganz anders O. Grau:
 „Telepresence amalgamiert drei technologische Prinzipien: Robotik, Telekommunikation und Virtual Reality [...] eine sinnliche Erfahrung des fernen Geschehens: Telepräsenz virtualisiert das, was eigentlich physikalisch-berühmbare Existenz besitzt“ (Grau 2001, S. 39).
 Dieser Versuch, nachzuweisen, dass alle drei genannten „Quellen der Vision Telepräsenz“ auf einer dezidiert kunstgeschichtlichen Tradition beruhen (S. 43), erweist sich aufgrund der dürftigen und zum Teil sehr allgemeinen Parallelen (die traditionellen dreidimensionalen Nachstellungen der Christi-Passionswege mit mehreren Stationen oder die Illusionsräume/„Immersionenräume“ des römischen Barock/der Gegenreformation, u. a.) m. E. kunsthistorisch eher als kontraproduktiv. Insbesondere der m. E. unkritisch übernommene und nicht weiter geklärte Begriff der „Telepräsenz“ verhindert einen nüchterneren Blick auf die Hunderte von dokumentierten Beispielen im vorliegenden Buch, die ihrerseits eine Voraussetzung für die spezifische Begründung der kunsthistorischen Kontinuitätsthese sind.
- 103 Vgl. die von Jaron Lanier geleitete National Tele-Immersion Initiative – NTII und TIDE: Tele-Immersive Data Explorer (vgl. TIDE URL).
- 104 Vgl. dazu Huber (Huber/Netzkunst URL), Prado (zu den kamerabasierten Internetinstallationen vgl. Literaturverzeichnis), insbesondere auch den interessanten Aufsatz von David McIntosh (1996, vgl. Lit.), und natürlich die entsprechenden Ausstellungskataloge. Eine medientheoretische „Feineinstellung“ in der Aufnahme von der Diskussion zwischen den „pragmatischen“ Auffassungen von „Verbreitungsmedien“ (vgl. M. Sandbothe, sich auf R. Rorty beziehend) einerseits und den „theoretizistischen“ Positionen in Bezug auf die „Interaktionsmedien“ andererseits wird im gleichen Zusammenhang noch zu erforschen sein.
- 105 Vgl. den Text der Rede in voller Länge in: MLK URL.
- 106 “I believe that video art emerged when it did not because of the invention of the portapak but because video held out the possibility of escape from a crisis of modernism, a vain attempt to keep alive the optimism and belief in progress which lie at the heart of the modernist enterprise. Video, before all other arts, took on this function because its intrinsic attributes” (Burris 1996, S. 6).
- 107 “The tools of scholarly criticism-stylistics, iconographical analysis, historical context, and formal analysis in the last 50 years-remain as trusted now as ever. Yet they explain with diminishing clarity what has happened after 1800, and almost nothing of what has happened in sculpture in the last 60 years. I am sure that my lack of success with the tools of art scholarship is in part responsible for the present book. Had the tools served their purpose, I might not have sought others less respected.” (Einleitung, zit. nach Penny 1999)
- 108 Corcoran Gallery in Washington D. C.; Reese Palley Gallery, New York; Everson Museum, Syracuse N. Y.; Contemporary Art Museum, Houston, Texas. Organisatoren: Max Bense und Jasia Reichardt.
- 109 Organisiert durch Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O’Grady, Willard van Dyke.
- 110 Jerrold Morris Gallery zeigte die Lithographien von Jasper Johns, Robert Rauschenberg, Jim Dine und James Rosenquist aus der Werkstatt von Tatyana Grossman, während in der Pollock Gallery die Briten Richard Hamilton, Allen Jones und David Hockney zu sehen waren (The Telegram, Toronto, 24.09.1966).
- 111 Es handelte sich um kleine Plastiken aus Styropor, die im Galeriekontext ausgestellt und für geringe Summen von ca. 5 \$ pro Stück zum Verkauf angeboten worden waren. Vgl. Levine-Interview durch D. Gigliotti vom 09.12.1999 in: Gigliotti URL.
- 112 Finanziert durch Canada Council und kuratiert von Brydon E. Smith. Smith war der Kurator von Frühling 1964 bis März 1967 in AGO, Toronto.
- 113 “The temple simile persists as one walks up a gleaming strip to the octagonal gallery’s entrance, which is in reality a wide television screen which catches the reflection of people at a second entrance. To enter Slipcover, then, one passes through the figures on a television screen” (Spezifikation für

Anmerkungen

- Levine's Environment, 04.08.1966 in: Exhibition File for Slipcover: A New Theatrical Work by Les Levine; Collection E. P. Taylor Research Library & Archives, Art Gallery of Ontario, Toronto).
- 114 "The walls and ceiling are covered with a heavy silvery plastic material able to reflect with almost mirror-like clarity – but in wild distortion. The floor is covered with the same material in a shade I can only describe as magenta. Lights programmed at 30-minute intervals flash on and off constantly in cool colors of green, orchid, yellow and blue" (Hale 1966, S. 31).
- Die Geräusche außerhalb der Galerie waren durch die dort angebrachten Mikrofone über die Lautsprecher im Inneren ebenfalls übertragen worden. Vor dem Eintritt in den Ausstellungsraum wurden die Besucher dazu aufgefordert, ihre Schuhe auszuziehen und spezielle Pantoffeln zu benutzen, um die mit der silbernen Folie überzogene Bodenoberfläche nicht zu beschädigen. Bis zu zwanzig Besucher konnten sich gleichzeitig im Innenraum aufhalten.
- 115 Einige offenbar faszinierte und mehrmals zum Ausstellungsort Zurückkehrende nutzten die ausreichende Größe der Löcher fürs Luftausblasen dazu, in diese hineinzukrabbeln, so dass eine Person zum Beispiel eine halbe Stunde in der „wachsenden“ Box aushalten/verharren musste, bevor sie nach dem anschließenden Schrumpfen der Box befreit werden konnte.
- 116 „Air Art“ (1968), Ausstellungsorte:
1. Arts Council, Philadelphia, PA, 31.03.1968
 2. Contemporary Arts Center, Cincinnati, Ohio, 25.04.–19.05.1968
 3. Lakeview Center, Peoria, Illinois, 07.–28.06.1968
 4. University Art Museum, Berkeley, CA, 13.01.–16.02.1969
 5. Lamont Gallery, Exeter Academy, New Hampshire, 25.02.–18.03.1969
 6. The Edmonton Art Museum, Edmonton, Canada, September 1969
- 117 "I see an enormous relationship [...] I feel that Slipcover relates very strongly to the show at the Mirvish Gallery that I did in 1964, the all silver show, where I attempted to change the whole space of the gallery by having things jutting out and so forth [...] Slipcover is really a fusion of the silver show, which was a place you went into, and the sculpture I submitted for Expo, which was to be a part of the building (the Ontario pavillion), not a separate work of art [...] In Slipcover, the piece is definitely evolved out of the shape of that room. So the room is the subject." (Levine 1966)
- 118 Ebd.
- 119 In der Ausstellung „Intermedia '68“, veranstaltet durch John Brockman und unterstützt durch das NY State Council on the Arts, in einem durch MoMA, New York organisierten Raum.
- 120 Levine 2001. Levine verglich „Slipcover“ mit einigen früheren Arbeiten, u. a.:
- "I had a large piece which has been destroyed [...] at the International Exhibition here in Washington Square Galleries, in 1964, called 'Rocker Column', which went back and forth and back and forth. It was a huge tower, eleven feet tall. It rocked towards you and just as you thought it was going to fall on you, it rocked away from you, and then it would rock back towards you. That piece was done in 1963."
- 121 Levine 1973, S. 18; außerdem:
- "Media are my materials. I am interested in using media to effect change and understanding of our environment. I want to consider media as a natural resource and to mold media the way others would mold matter. In that sense my new work could be considered media sculpture. I was forced to ask myself, are the social and political problems of a society a valid concern for art? The answer was 'Yes, of course'" (Levine in: Levine/Nahas 1990, S. 21).
- 122 69th Regiment Armory, 25th 122 Lexington (der gleiche Ort, an dem auch die Armory Show von 1913 stattfand).
- 123 „Theater Environmental Electronic Modular“, das zusammengesetzt war aus Sendeanlagen, Empfängern, Verstärkern, Verschlüsslern und Entschlüsslern.
- 124 Im E.A.T. Archiv des Getty Research Center in Los Angeles befindet sich die Dokumentation auch zu den CC-Videoprojekten von individuellen Künstlern, die im Rahmen des E.A.T. Technical Services Program erarbeitet worden sind (Klüver 2002).
- 125 Das bekannteste Beispiel: Yves Tanguy, „Homage to New York“ (1960).
- 126 "While working on the idea, my colleague at Bell Laboratories found a material called Scotchpak which was relatively impermeable to helium and could be heat sealed. It was used by the United States Army

- for wrapping sandwiches. When I brought this material to Andy he decided to make clouds and while we were figuring out how to heat-seal curves, he simply folded the material over and made these 'Silver Clouds', which were first shown at Leo Castelli's gallery in 1966." (Klüver 2001)
- 127 Die vergleichbaren Projekte haben natürlich eine lange künstlerische Vorgeschichte; Vladimir Tatlin und Leonardo da Vinci gehören zu den berühmten Beispielen.
- 128 "The silver wall pieces set on a silver-glittered floor, the whole bathed in blue light; and for the Ontario pavillion at Expo, the design he submitted was intended as an integral part of the building. The design, though not accepted, has been exhibited at the gallery." (Hale 1966)
- 129 Robert Breer, Billy Klüver, Frosty Myers, Robert Whitman und David Tudor (und Fujiko Nakaya) arbeiteten seit dem September 1968 auch gemeinsam am Pepsi Pavillion für die Expo 1970 in Osaka. Vgl. unten (Japan).
- 130 Auch Jaime Davidovich (vgl. unten) gehörte z. B. seinerzeit zur Cleveland-Abteilung von E.A.T. Dazu und zum thematischen Schwerpunkt („Systeme“) vgl. Welchans 1971.
- 131 Über das erste Happening von Allan Kaprow („18 Happenings in 6 parts“, Reuben Gallery, New York, Oktober 1959) vgl. Kaprow URL.
- 132 Ein ähnliches Schicksal werden die darauf folgenden Projekte von Ira Schneider, J. Yalkut, N.J. Paik und anderen Künstlern erleben. Vgl. unten.
- 133 Dazu vgl. Crary 1972. Vgl. auch Begriff „Actividades“, benutzt von A. Muntadas zur gleichen Zeit. Zum Vergleich bietet sich auch ein späteres, nicht ausgeführtes Stück von A. Kaprow an (CC-Videoperformance „Dritte Routine“ [1974; Herzogenrath 1974]).
- 134 Zu den Partizipationsmodi in Kaprows Arbeit vgl. Wooster 1990 (drei Modi der Publikumspartizipation [Michael Kirby]).
- 135 In einem der ersten wichtigen Performance-Reader (Bronson/Gale [Hrsg.] 1979) wurde Performance als „Terminus für eine non-verbale Aufführungspraxis mit Breitenwirkung für Vorführungen mit begrenztem Publikum“ definiert (Nabakowski in: ebd., S. 250 [Düsseldorf, Mai 1978]). Der Begriff stammte Gisind Nabakowskis Angaben zufolge aus der Disco-Szene und der musikalischen Massenkultur. Bruce Barber fand den Begriff „Performance Art“ zum ersten Mal in der 21. Ausgabe von „Art Index Issues“ 1972/73. Die „Aufführungskunst“ – dort übersetzt als „Performance Art“ – taucht auch unter dem Begriff „Body Art“ bzw. „Video Art“ auf. Barber sah darin einen Indikator für die eng verknüpften ideologischen und formalen Eigenschaften dieser „Gattungen“. In der gleichen Ausgabe von „Art Index“ findet man unter „Body Art“ einen Artikel mit dem Titel „Idea Demonstrations: Body art and Video Freaks in Sydney“ von dem australischen Kritiker Donald Brook im „Studio“ vom Juni 1973 und einen Artikel von Karin Thomas über Klaus Rinke und Franz Erhard Walther mit dem Titel „Prozessmaterialien“ im „Kunstwerk“ vom Januar 1973. Zum ersten Mal erscheint auch unter dem Begriff „Happenings“ der Hinweis für den Leser: „see also Performance art.“ (Barber in ebd., S. 187). In einer ausführlichen Bibliographie über Performance in der Zeit von 1969 bis 1977 taucht an der gleichen Stelle (S. 304–318) der Begriff auch vor 1972 auf, allerdings ausschließlich in den englischen Texten, in denen sich seine Verwendung nicht über die in den siebziger Jahren übliche Bedeutung hinausgeht.
- 136 „Stamping in the Studio“ (60 Min., s/w, Ton), „Walk with Contrapposto“ (60 min, s/w, Ton), „Slow Angle Walk (Beckett Walk)“, (60 Min., s/w, Ton) oder „Revolving Upside Down“ (10 Min., s/w, Ton).
- 137 1968 hielt Nauman seine erste Einzelausstellung in New York in der Leo Castelli Gallery.
- 138 Gesamtgröße (wie ausgestellt 1970): 335 x 1.219 x 914 cm.
- 139 Solomon R. Guggenheim Museum, New York, Panza Collection, 1992.
- 140 Seit 1970 variierte die Gesamtgröße dieses Stückes, wobei die ungefähren Dimensionen in etwa 365 x 975 x 50 cm betragen.
- 141 Eine zweite Art des „Rollentausches“ demonstrierte Nauman in seiner CC-Videoinstallation „Audio Video Piece for London, Ontario“, 1969–1970, in der der Künstler als „Performer“ die „Stage“ gegen einen für das Publikum unbetretbaren Raum eintauscht und nur mittels einer CC-Videokamera für diese nachvollziehbar bleibt. Vito Acconci thematisierte dieses Problem noch expliziter in einigen seiner CC-Videoperformances und auch CC-Videoinstallationen.
- 142 Die Kunst von Sonnier wird auch häufig mit den Begriffen „New Sculpture“ und „Post Minimalism“ konfrontiert.
- 143 Neben Richard Serra gehörten u. a. Barry Le Va, Eva Hesse und Jackie Windsor zu dieser „Gruppe“ von Künstlern, die eigentlich nie eine formale Gruppe bildete.

Anmerkungen

- 144 Zum Beispiel die Verwendung von einander gegenüber aufgestellten Wandspiegeln, die ein „naturnatürliches“ Feedback und eine virtuelle Erweiterung des Raumes erzeugen, in Castelli Warehouse in New York 1969:
“A closed circuit TV system; a system of cameras – all B/W as well as special effects generators were used. Several tapes were made on site inside Castelli Warehouse. Film 144 video ‘Negative’ as well as ‘Painted Foot’ and ‘Dis-Play’ were made in the Warehouse and a live video installation was part of the warehouse installation.” (Sonnier 2003)
- 145 “I think the *projection pieces* I did really approach that aspect of video [Dreidimensionalität, Anm. vom Verf.] It was never really possible to do them in color because of expense, but black and white projections definitely dealt with that aspect of video, which is a fascinating aspect of it [...] In a way tape was kind of a last resort for me because I was much more interested in live video than in trapped time or taped video [...] actually transmitting and receiving television is a lot more interesting to me than just making video tapes” (Sonnier/Thorburn 1976, S. 71).
- 146 Die konsequente Entwicklung und auch das Beibehalten seiner früheren Interessen hat Sonnier zuletzt im September/November 2001 in „Location One“ im New Yorker SoHo unter Beweis gestellt, als der Gedanke der Übertragung in mehreren Werken aus seiner „Tesla Series“ aus den neunziger Jahren thematisiert wurde.
- 147 In den letzten beiden Nummern der Zeitschrift im Jahr 1969 wird die thematische Interessenverschiebung deutlich: Das „Produkt Poesie“ trat in den Hintergrund, die Konzeptkünstler dieser Jahre (L. Weiner, D. Graham u. a.) waren mit Beiträgen vertreten, auch Sol LeWitts „Sentences of Conceptual Art“ wurden dort veröffentlicht (vgl. Torcelli 1996, S. 67).
- 148 Unter anderem das Buch „Strategic Interaction“ von Irving Goffman, 1969.
- 149 In gleichen Räumen stellte Les Levine bereits 1967 seine CC-Videoinstallation „Slipcover“ aus.
- 150 “To make some real change in the art distribution system. Because of the work that we were doing, that system would have to break. I think we unfortunately did the opposite” (Acconci 1984b S. 8).
- 151 Sonnabend Gallery, New York, 07.–21.04.1973.
- 152 In der Galerie wurden auch sieben Tonbandschleifen verteilt, die dort zu hören waren.
- 153 Chantal Pontbriand schrieb indirekt über diese Entwicklung durch die Analyse der Reaktion eines Teiles der amerikanischen Kritik auf die sog. „theatralische“ Qualität bei den Minimalisten. Michael Fried wandte sich schon 1967 gegen die bei den Minimalisten sichtbare Tendenz, die die Präsenz des Künstlers (Präsentation) deutlich gegenüber der Repräsentation bevorzugten. Diese Charakteristik wurde abwertend „Theatricality“ genannt (vgl. Pontbriand 1979, S. 11/12).
- 154 “When I started to think about performance in 1966, I went to Crete because of the Minoan culture. I went to a wedding ceremony in the mountains, that lasted for three days. It was a ritual. I was always interested in folk culture, because it is part of everyday life and anybody can be part of it. You don’t have to be special to do it. My performance came from trying to communicate this experience with my friends.” (Jonas 1994, S. 9)
- 155 In *The Drama Review*, Vol. 16, No. 2, June 1972, S. 63–65 erschien einer der ersten Zeitungsartikel über Joan Jonas (de Jong 1972, S. 63–65), davor noch im Magazin „Avalanche“, Winter 1971, No. 2, S. 7.
- 156 1. Arts Council, Philadelphia, PA, 13.–31.03.1968; 2. Contemporary Arts Center, Cincinnati, Ohio, 25.04.–19.05.1968; 3. Lakeview Center, Peoria, Illinois, 07.–28.06.1968; 4. University Art Museum, Berkeley, CA, 13.01.–16.02.1969; 5. Lamont Gallery, Exeter Academy, New Hampshire, 25.02.–18.03.1969; 6. The Edmonton Art Museum, Edmonton, Kanada, September 1969.
- 157 MOCA (Museum of Conceptual Art), San Francisco 1970.
- 158 Auch John Baldessari (geb. 1931) gehört zu der Künstlergeneration, die sich im Umfeld der Concept Art entwickelt hat. Er produzierte Anfang der siebziger Jahre mehrere Video-Bänder, in denen er sich stark auf die Erforschung der Grenzen des Sichtbaren/Hörbaren und Verstandenen/Gedachten konzentriert hatte. Das Collagieren von Video-Bildern und Texten und ihre humorvolle Verknüpfung in einigen selbstbezogenen und teilweise paradoxen Zusammensetzungen stehen in der Tradition von Dada und Surrealismus. Videobänder von 1971: *Some Words I Mispronounce* (2:20 Min., s/w, Ton), *I Am Making Art* (18:40 Min., s/w, Ton), oder *I Will Not Make Any More Boring Art* (13:06 Min., s/w Ton), bedienen sich der Mittel der Concept, Performance oder Body Art. Sie bleiben aber in ironischer Distanz zu ihnen und wirken dadurch, aber auch durch ihre Titel selbstreferenziell und „transparent“, quasi im

- Sinne der Inhaltsbeschreibung. Baldessaris Auseinandersetzung mit Kunst „als Kunst“ und sich selbst als Künstler kommt dadurch stark zum Ausdruck.
- 159 Kölnischer Kunstverein, Köln 10.07.1974.
- 160 Vito Acconci brachte ihm z. B. eines Tages einen Weihnachtsbaumeimer, den Sharp dann zum Urinieren benutzte (Sharp 2001).
- 161 Die Performance fand in der Hauptgalerie täglich von 12 bis 18 Uhr statt. Der Titel kommt vom gleichnamigen Buch von Irving Goffman, das genau so die „Face-to-face“-Kommunikation untersucht, wie Sharp es in seinem Kommunikations-Environment auch tat. Die Kameras wurden jeweils auf die Gesichter der Teilnehmer gerichtet (vgl. R. M. Campbell 1976).
- 162 Open Space Gallery, Victoria Centre for New Art Activities, New York/California College of Arts and Crafts, Oakland.
- 163 W. Sharp hatte drei Galerien in SoHo: 1. 93 Grand Street, NYC, 1971 (Einzelausstellungen von Vito Acconci, Bill Beckley, Terry Fox, Italo Scanga, William Wegman u. a.); 2. The Willoughby Sharp Gallery, 8 Spring Street, NYC, September 1988–1992 (mit 50 Einzel- und Gruppenausstellungen einschl. Dennis Oppenheim, Bill Beckley, Robin Winters, Michael McClard, John Fekner, Gregg Smith; 3. The Willoughby Sharp Gallery, 552 Broome Street, NYC, 2000, 7 Gruppen- und Einzelausstellungen von Yves Klein, Joseph Beuys, Dennis Oppenheim, Michele Oka Doner, Nancy Lorenz, Kathy Goodell, John Torreano u. a.
- 164 1971 kaufte Sharp von C. T. Loui ein 1600 Portapak-System.
- 165 Paik war mit dem Begriff „video art“ nie einverstanden und bevorzugte den Terminus „electronic television“; vgl. Decker 1988, S. 11 und Anm. 11, S. 16. Diese Einstellung lässt sich auch aus den Titeln seiner bekanntesten Arbeiten – der Buddha-Serie („TV-Buddha“, TV-Chair“ etc.) – und seinen weiteren Videoinstallationen ablesen, die in der Regel und sehr selten das Präfix „Video“ tragen. Im Katalog der Ausstellung „Vision and Television“, The Rose Art Museum, Brandeis University, Waltham, Mass. 1970. benutzte der Kurator der Ausstellung, Russell Connor wahrscheinlich zum ersten Mal den Terminus „Video Art“, also noch kurz bevor Gene Youngblood das Gleiche in seinem berühmt gewordenen Buch „Expanded Cinema“ tat.
- 166 Konfuzius (551–479 v. Chr.). Während der Buddhismus in Korea zur Zeit der Yi-Dynastie (1392–1910) sogar aktiv unterdrückt worden war, fand der Konfuzianismus in Korea zugleich einen günstigen Nährboden (vgl. Decker in: Decker [Hrsg.] 1992, S. 11; auch S. 13 mit dem Hinweis aus den Briefen an Mary Baumeister).
- 167 Die seit 1961 andauernde, lebenslange Freundschaft von Paik und Joseph Beuys basierte nicht zuletzt auf gegenseitiger Verbindung zu den verwandten Lebens- und Glaubensarten von Tartaren und Koreanern, insbesondere im Hinblick auf ihre schamanischen Gebräuche (vgl. Decker in: Decker [Hrsg.] 1992, S. 151).
- 168 Vgl. Wick 1976; vgl. auch Paiks rhetorische Frage „Ist die Zeit ohne Inhalt möglich?“, abgedruckt auf dem Plakat für seine historische Ausstellung 1963 in der Galerie Parnass in Wuppertal.
- 169 Zum Beispiel: „One for Violin solo“ (1962), uraufgeführt in den Kammerspielen in Düsseldorf; „Etude für Piano (Forte)“ (1960), uraufgeführt im Atelier der Kölner Künstlerin Mary Baumeister; Beteiligung an Stockhausens „Originale“ (1961) in Köln (vgl. Paik Kat. 1976; Herzogenrath 1983 u. a.).
- 170 Ein vergleichbares Beispiel der „low-tech“-Audioarbeit stellt die „Urmusik“ (1961) dar, eine Holzkiste mit drehbarer Holzbüchse und mit inliegender Kugel, genauso wie ein „Schallplatten-Schaschlik“ (1963/80). Die Dokumentationen und eigenständigen Collage-Arbeiten Paiks, die die gemeinsamen Aktionen mit der Cellistin Charlotte Moorman seit 1964 thematisieren (z. B. „Topless Cellist“, 1969/74, oder Videoinstallation „Zwei Ölfässer“ – Hommage an Charlotte Moorman, 1964/91), bieten sich als Ergänzung zu den ausgestellten Arbeiten mit der Audio-Thematik an; die Strategie der anarchischen Gegenüberstellung der traditionell etablierten und populären Kunstformen, -inhalte und -techniken erfuhr in den Paik/Moorman-Aktionen ihren konzentrierten Ausdruck.
- 171 Es war bestimmt für diese Präsentation in Café au Go Go in Greenwich Village am 04. und 11.10.1965 in New York (es handelte sich um eine Aufnahme des Besuches von Papst Paul VI. in New York, aufgenommen aus einem Taxi).
- 172 Eine der schärfsten Kritikerinnen der allgemeinen Paik-Rezeption, Martha Rosler, kommentierte dagegen den Erfolg des koreanischen Künstlers folgendermaßen: “The Elements of the myth thus include an

Anmerkungen

- Eastern visitor from a country ravaged by war (our war) who was inoculated by the leading U.S. avant-garde master while in technology heaven (Germany), who, once in the States repeatedly violated the central shrine, TV, and then goes to face the representative of God on earth, capturing his image to bring to the avant-garde, and who then went out from it to pull together the two ends of the American cultural spectrum by symbolically incorporating the consciousness industry into the methods and ideas of the cultural apparatus – always with foundation, government, museum, broadcast, and other institutional support.” (Rosler 1990, S. 45)
- 173 Vgl. Decker 1988, S. 73: „Ähnlich wie auch ‚Zen for TV‘ wurde diese Arbeit aus einer Not heraus geboren. Beim Aufbau seiner vierten Einzelausstellung in der Galeria Bonino stellte sich heraus, daß die vorhandenen Exponate nicht ausreichten, um den Galerieraum zu füllen – es blieb eine leere Wand übrig [...] Damals hatte Paik gerade erst begonnen, auch graphisch und malerisch zu arbeiten, er konnte also nicht auf Zeichnungen zurückgreifen. Bei der Suche nach einer Idee für eine Installation kam ihm sein antiker Buddha in den Sinn, der er als Kapitalanlage erworben hatte. Er dachte daran, den Buddha als Fernsehzuschauer einem Gerät gegenüber zu stellen, machte dann aber eine Closed-Circuit-Installation daraus“ (Decker 1988, S. 73; vgl. auch Anm. 194, S. 141 [aus dem Interview Paik/Decker vom 10.08.1983]).
- 174 Vgl. noch den Vergleich der Figur des lachenden Buddha mit den Hauptwerken des zynischen Realismus in der Spielart von Fan Lijun in: Belting/Haustein [Hrsg.] 1998, S. 99. In diesem Kontext wird oft Paiks kritische Distanz dem Zen-Buddhismus gegenüber übersehen, die Tatsache, dass Paik das Zen u. a. für die hundertjährige Unterentwicklung der gesellschaftlichen Strukturen in Asien verantwortlich machte. Vgl. dazu Charles 1999, S. 8–18, E. Decker (Decker [Hrsg.] 1992, S. 247) zitierend: “[...] a critical distance in relation to that doctrine. He, and others, consider that Zen Buddhism, is responsible for the poverty and the under-development in Asia.” (hier S. 53).
- 175 Ursprünglich lokalisiert in der Nordwestecke der an der Kreuzung 5th Avenue und 14th Street, danach in Broadway (SoHo) und heute in Chelsea, ist EAI heute eine der größte Videokollektionen in den USA.
- 176 Die Teilnehmer waren Nam June Paik und Charlotte Moorman, Eric Siegel, Aldo Tambellini, Frank Gillette und Ira Schneider, Earl Reiback, John Serry, Thomas Tadlock, Joe Weintraub, Serge Boutorline und Paul Ryan.
- 177 “At the age of 15, while a student at Samuel Gompers Vocational and Technical High School, Siegel won Second Prize of the 1960 N.Y.C. Science Fair for his home-made closed circuit TV which he built from secondhand tubes, a microscope lens and all sorts of scrounged miscellaneous parts [...] After graduation from high school, he was employed by several concerns engaged in the field of Closed Circuit TV, mostly rebuilding and designing equipment. In 1966 he was employed in the Educational TV Department of The University of London, Goldsmith College. Returning to the States, he resumed his work with closed circuit TV companies [...] In May, 1968, he produced ‘Psychedelelevision’ a videotape program at New York’s closed circuit TV theatre, Channel One” (Siegel 1969).
- 178 W. Buckner, ein Broker, der 1967 1 % von Sony-Corporation-Aktien besaß, stellte McLuhan eine Portapak-Ausrüstung für den Einsatz in den Montessori-Schulen zur Verfügung. Über Dennis Walsh lernte Ryan in seiner Funktion als McLuhans Assistent Frank Gillette kennen und kurz danach bekam Gillette die komplette Ausrüstung für drei Monate, für seine künstlerischen Experimente (Ryan 2001).
- 179 Gillette nannte den Raum „Very rough and funky“ (Gillette 2001a).
- 180 In der Berliner Ausführung von 1989 wurde u. a. eine andere CC-Videoinstallation dokumentiert, „Pendelnder Fernseher“ von Dieter Kiessling und eine weitere CC-Videoperformance („TV-Chello“ von Paik/Moorman) (ausgestellt vor dem Eingang der Kongresshalle/von dem heutigen Haus der Kulturen) (Schneider 2001).
- 181 „Die Installationen dieser Jahre nutzen systematisch die technischen Möglichkeiten des Videos aus, bringen aber auch einen Naturaspekt ein, indem eine Parallele von Prozeßhaften der Closed-Circuit-Installation zu biologischen Prozessen gezogen wird“ (Decker 1989, S. 114/115).
- 182 Seit 1968 wurde das Gebäude als Museum eröffnet (Architekt I. M. Pei). Die erste Ausstellung Gillettes dort fand 1972 statt („ARR“); sie bestand aus konzeptionellen und aphoristischen Statements auf Plexiglas (Gillette 2001a).
- 183 Unter technischer Mitarbeit u. a. von Andy Mann und Bill Viola.
- 184 “Frank Gillette’s compositional elements are natural processes, juxtapositions of biological, ecological and technological systems [...] As 18–20000 people will view this exhibition, the effects it will generate

will be considerable [...] This exhibition juxtaposes biological, ecological, and technological systems and their processes in a context of an aesthetic experience. The Gillette retrospective will include the construction of nine separate works, and will occupy five of the Everson's galleries, as well as the Museum's Video Gallery" (Harithas 1973).

185 Erste Etage:

- A Coyne Gallery
- B Memorial Gallery
- C Falcone Gallery
- D Williams Gallery

186 Eine Kombination aus Pentagon und Hexagon (geodetische Kuppel mit 18 Fuß Durchmesser).

187 Vgl. auch den Materialteil und die dort beschriebene rechnerunterstützte CC-Videoinstallation „Oracle“ von 1983.

188 "Before the federal mandate in 1972 required local origination programming on cable and opened the wires to public access, the only way to see guerrilla television was in 'video theaters'-lofts or galleries or a monitor off the back end of a van where videotapes were shown closed-circuit to an 'in' crowd of friends, community members, or video enthusiasts" (Boyle 1985). Zur gleichen Zeit begannen auch die Experimente der Künstler mit der Kabelübertragung im Sinne des experimentellen Fernsehens (vgl. Ryans Beitrag in „Radical Software“ Nr. 1, Vol. 1 [1970]).

189 Die Teilnehmer waren u. a.: Nam June Paik, Charlotte Moorman, Frank Gillette, Ira Schneider, Paul Ryan, Aldo Tambellini, the Videofreex (die meisten Mitglieder), Eric Siegal, Paul Ryan, Les Levine, Ted Kraynik, John Reilly, Rudi Stern, Jud Yalkut, Joe Weintraub, USCO/Intermedia und Eugene Grayson Mattingly.

190 Die letzte Version verwendete ausnahmsweise nur einen Monitor.

191 Insgesamt acht Teile: „Echo“, „Tex Mex“, „Santa Fe Fiesta“, „More Bad News“, „Rock 1“, „Rock 2“, „Cow Loop“ und „Clouds“. Bit = „Eyewitness News“. Diese Unterteilung war beeinflusst durch die Informationstheorie von Shannon & Weaver. Vgl. dazu auch: Gill 1976, S. 52.

192 "It is essentially pattern recognition device. Photosensitive transducers read the monitor and control a switching unit which operates a light mural proportional to the changing patterns on the picture tube. The light panels are amplified by plastic defraction grating sheets hanging in front fo them [...] I believe that Synergic Art can be utilized or demonstrate that we can devise relevant social systems which will interface creatively with technological systems while maintaining our human identity" .

193 Skip Blumberg, Nancy Cain, David Cort, Bart Friedman, Davidson Gigliotti, Chuck Kennedy, Mary Curtis Ratcliff, Parry Teasdale, Carol Vontobel, Ann Woodward.

194 Über die Rolle von NYSCA. und National Endowment on the Arts siehe Mella 1994 (URL): „If Sony was midwife to the video movement, NYSCA was nursemaid. The Council made it possible for the group I worked with, the Videofreex, to flee the city in 1971, for a mountainside in Lanesville. It appreciated the Legislature's sensitivity about a place called Upstate and how people there were as ready as the denizens of the metropolis to experience video. The Council nurtured the movement not just because it dispensed more money for video than any organization before or since, but because of the way it spent what it had by its determination to resist defining precisely what constituted the medium and its messengers.“ Vgl. auch White 1984, Boyle 1985, Sturken 1994 (alle in: Video History Project URL), Gill 1976.

195 Frank Gillette, Ira Schneider, Paul Ryan, Beryl Korot, Michael Shamberg, Megan Williams, Louis Jaffé

196 Die erste Location von „Raindance“ war auf der 57 St., die zweite auf der 22. St. (zwischen 5./6. Av.). Raindance Corporation: Louis Jaffe, Marco Vassi, Judi Vassi, Judi Bosches und Michael Shamberg.

197 Dazu Näheres in: White 1984 und vor allem auch: Boyle 1992.

198 Ken Marsh, Howard Gutstadt, Elliot Glass.

199 Beispiele/dokumentierte Events: Guy Liberation Day, 1977, Women's Liberation March, Puerto Rican Independence Day, 350. Jahrestag von „native Americans“ (1620–1970).

200 Videodokumentation vorhanden in Electronic Arts Intermix, New York, unter dem Titel „At Mapletree Farm and Beyond“.

201 "It is one of a series of ad hoc pieces that I did on tour of Universities. I would arrive and find out what kind of equipment was available to me and then put it together inside the space given to me." (Cort

Anmerkungen

- 2002)
- 202 "I was given this whole large room with a balcony and use of the stage craft people in the theatre department. The balcony suited me well to mount the lights that had to be perfectly placed so that the weak projection equipment of the day could be seen the piece stated that there is no up or down or left or right and so the monitors were so arranged there was also a mix of big and small as the two cameras were pointed at a landscape of the trampoline and the the small area that was a closeup the one with pillows this way the students in the small space could move there eyes or nose or tongues into the body of the person on the trampoline which produces a matte in reverse of itself." (Dokumentation in There is a video tape available from Electronic Arts Intermix in NYC under the title „At Mapletree Farm and Beyond“) (Cort 2002; zu Cort vgl. noch: Wiegand 1978).
- 203 Mit Howard Jones, James Seawright, John Roy und Boyd Mefferd.
- 204 Mitglieder: Robert und Dorothy Jungels, Laurie McDonalds, Alan Powell, Dennis Hlynsky und Ed Tanenbaum.
- 205 Die kompetenteste Information aus erster Hand zu den erhaltenen Videobändern (MoMA, New York) sind durch Andy Gurian (New York), eines der festen Gruppenmitglieder der Clarkes „TP Videospace Troupe“erhältlich.
- 206 "73–74: 15000 \$ from N.Y. State Council and 15000 from National Endowment [...] 74–75: 35000 from N.Y. State Council on the Arts" (S. Clarke, Manuskript, aus dem Gurian-Archiv, New York).
- 207 "Our Spring and Summer, 1973, tour took us to the Kitchen in New York City, Goddard college in Vermont, the Flaherty Film Seminar in Massachusetts, the First Women's International Film and Video Festival in Toronto" (ebd.).
- 208 Ankündigung (Gurian-Archiv): "The TP Videospace Troupe together with The Media Bus, Inc., on June 30, 1974, at the Summer Institute of the University Film Study Center at Hampshire College present: An Evening of Kinetic Video Sculptures and Interactive Videospace Games" .
- 209 Unbestreitbar ist z. B. der scheinbar „infantile“ Einfluss von „Felix“ Zeichentrickfilmen (Gurian 2001).
- 210 „First Women's Video Festival“, „The Kitchen“, Mercer Arts Center, 1972. Kuratiert durch Susan Milano, mit: Jackie Cassen, Maxie Cohen, Keiko Tsuno, Steina Vasulka, Yoko Maruyama, Susan Milano, Elsa Tambellini, Judith Scott, Queer Blue Light, Women's Video Collective.
- 211 Joseph Paul entwickelte eine entsprechende CCTV-Installation für den Heimgebrauch: Eine CC-Video-kamera (Portapak) kann ihre Aufnahmen direkt an einen Fernsehmonitor übertragen. Dies gelingt mit Hilfe eines kleinen Reglers, der von Joseph Paul entwickelt wurde.
- 212 Die oben erwähnte, in sozial-gesellschaftlichen Fragen besonders engagierte Videogruppe „Peoples Video Theater“ erstellte z. B. das Videoband mit dem Titel „Women's Lib“ (1970), das eine Frauenparade an der Fifth Avenue in Manhattan dokumentierte, in der Forderungen für legale Abtreibung, Kinderbetreuung, gleichberechtigten Zugang zur Arbeit und Ausbildung gestellt haben.
- 213 Zum Beispiel „Womanhouse“ mit der Protestaktion gegen die Corcoran Gallery in Washington, D.C., wegen des Ausschlusses von Künstlerinnen aus der dortigen Biennale 1971. 1974 war in Santa Cruz Mountains das erste „lesbian-produced music festival for all women“, „The Amazon Festival“ (1974–1977) organisiert worden (vgl. Furlong ebd., auch: Bobo 1998). Jo-Ann Hanley schrieb in ihrer Einführung zum Katalog für „The First Generation: Women and Video, 1970–75“ (1993), dass „most early 1970's video work by women is feminist simply by virtue of having been made by women at that time“ bzw. dass „just to put your hands on the equipment“ wäre „a feminist act“ gewesen (zit. nach Barlow 2000, S. 303).
- 214 Dokumentiert am Plakat vom 16.12.1972 (20.30 Uhr, The Kitchen, December 16, 240 Mercer Street).
- 215 „Sonic Arts Union“ wurde gegründet 1966 durch Robert Ashley, David Behrman, Alvin Lucier and Gordon Mumma in San Francisco. Vgl. Barlow 2000, S. 297.
- 216 „I would like to see the sky machine on every corner of the street instead of the coke machine. Wee need more skies than coke“ (Yoko Ono, Statement, 23.01.1966). Im „Grapefruit“-Katalog (1964/70, vgl. Ono Grapefruit URL) ist u. a. auch „Sky Event for John Lennon“ (Frühling 1968) aufgeführt, genauso wie viele andere „Sky Events“; „Sky TV“ wird dagegen nicht erwähnt.
- 217 Außer im erwähnten Katalog und in Onos „Notes for Indica Show 1966“ wurde das Stück ansonsten in dieser Zeit nicht weiter erwähnt, auch nicht im persönlichen Heft der Künstlerin mit den Instrukti-onszeichnungen für die Indica-Show oder in den damaligen Zeitungsberichten. In dieser Hinsicht muss auch die folgende Behauptung von Chrissie Iles (Whitney Museum, New York) relativiert werden:

- “In 1966, Yoko Ono exhibited Sky TV at the Indica Gallery in London. A video camera was placed outside the building, relaying a continuous live image of the sky onto a television set inside the gallery. The work also existed as a written instruction, or score“ (Iles 2001, S. 59) .
- 218 Dort geführt unter Nr. 50: SKY TV, 1966.
- 219 Vgl. Anastasi/McEvelley 1989. Eine Ausnahme ist die Besprechung der zweiten Ausstellung („Six Sites“) von G. Battcock. Trotzdem hatte die Ausstellung einen unmittelbaren Einfluss auf die Kunstszene (O’Doherty 1976, S. 15). „Six Sites“ bekam ein formaltechnisch verwandtes Pendant in der Installation „Seven Rooms“ für documenta X (1997) von Richard Hamilton (mit der Datierung: „1951–1995“; vgl. documenta X-Katalog, Kurzführer, S. 88.
- 220 Vgl. mit „Continuum“ (1968), der fotografischen Version, gezeigt 1971 in MoMA, New York.
- 221 “The obsession with tautology in conceptual art has something to do with the critique of representation that was really, perhaps, its main theme – that on ething cannot represent another, because each thing is irredeemably and uncompromisingly itself. The rejection of both illusionism and metaphor” (McEvelley in: Anastasi/McEvelley 1989, S. 11).
- 222 Zusammen mit zwei Künstlerfreunden – Joan Jonas und Charles Ross – war Campus auch Assistentproduzent zweier Serien (vgl. Ross 1974).
- 223 “I’m getting to the point where I’m interested in eliminating movement, and there’s just a transformation of energy [...] I think my installations [...] they eliminate the mind-body dichotomy, the Cartesian flaw, because you are thinking with your body in those pieces-well, not exactly; you are thinking with your mind/body. They don’t make that separation” (Campus 1992, S. 86).
- 224 “Nauman’s work, Shown at the Castell y gallery in 1969. That set my work on track. They were single images in an installation situation that were hour videotapes of repetitive movement” (Campus in: Campus/Hanhardt 1999, S. 69).
- 225 4:53 Min., Farbe, Ton; durch visuelle Illusionen, erzeugt mit dem einfachen chroma-key-Effekt („Blue-Box“), erreichte Campus eine stark selbstreflexive, für das Medium Video „maßgeschneiderte“ künstlerische Aussage. Campus:
 “[These works] deal with duality in an ironic way, also with the video space made with this technological tool. The question of self is important, as the performer tries to expose the illusions the artist has set up” (Campus 1991, S. 59).
- 226 Bereits die Farbunterschiede zwischen der Glasspiegelung und dem Schwarz-Weiß-Videobild verhinderten an sich eine andere Interpretation. Beim verwendeten Projektor waren keine Schaltschemata/elektrischen Kreisläufe am Werk bzw. Transistoren am Werk, sondern Radoröhren (Campus 2001). Campus berichtete darüber hinaus, dass ihm eigentlich die Idee für „Interface“ erstmals während einer Zugfahrt von Düsseldorf nach Paris, nach einem Besuch zu Gerry Schum und Ursula Wevers kam, während der Betrachtung der sich überlagernden Spiegelungen am Fenster des Zuges (ebd.).
- 227 “The light has to be bright enough to light the person, and low enough not to wash out the light of the projector.” (Campus 2002)
- 228 „[...] polaroid photographs produced in the studio. They continued that idea of confrontational imagery and it just became too much for me, I had to stop“ (Campus in: Campus/Hanhardt 1999, S. 68).
- 229 Campus’ eigene Beschreibung der CC-Videoinstallation „sev“ (Campus 1976a) beinhaltet z. B. Assoziationen an und Vergleiche mit Cézannes „Badenden“, den Werken von Rothko, Reinhard, auch Manet, Goya, der neolithischen Höhlenmalerei, der Camera obscura und Navaho-Sandmalerei. Hinzu fügt der Künstler (Campus 1976b) weitere seiner Inspirationsquellen hinzu wie die Werke der Shang-Dynastie in China, der 4. Dynastie in Ägypten, die vorkolumbianische Kunst Amerikas, den „primitiven“ Tanz u. a.
- 230 Als Beispiel kann die assoziative Wahl der Installationstitel genommen werden: z. B. num: etwa „gefühllos“, aen: etwa: „Qual“, lus: etwa „Lust“, „leicht“, mem: kommend von franz. „même“, dor: etwa: „geradeaus“ etc. Campus beschreibt seine Assoziationen als eine Art Wort-Sound-Spiel (vgl. Smith 1979, Campus 1976b).
- 231 Diese damals durchaus ungewöhnliche Erfahrung wurde seit Mitte der neunziger Jahre zum Allgemeinplatz, u. a. im Rahmen von Fußballweltmeisterschaften. Byrne entwarf anschließend weitere „Situations“, darunter: „Live“ (10.04.1976), „Do You Have Any Identification“ (15.05.1976), „New Learning Spaces and Places“ (alle im Walker Art Center, Minneapolis).
- 232 Unter Anwendung einer Projektionskabine, die im abgedunkelten Raum das Bild des überproportionierten (ca. 9 Fuß hohen), um 180° gedrehten und spiegelverkehrten Performer-Gesichtes auf die Wand wirft.

Anmerkungen

- 233 Vgl. dazu Weibel 1999 mit dem Beispiel von Stan Vanderbeek, der 1965 ein Manifest zur Begründung von multiplen Projektionsenvironments in Echtzeit veröffentlichte.
- 234 Zum Beispiel „Electronic Hokkadim“, Washington 1971; „Talk Out!“ (1973). Bill Viola erinnert sich an eine experimentelle Sendung im Channel 14 1969 (bzw. 1971) mit den populären Moderatoren „Bob 234 Ray“, als die beiden aus zwei verschiedenen Fernsehstudios live miteinander kommunizierten, und nannte bereits dieses Beispiel als eine Art „Video Art Piece“ (Viola 2002).
- 235 Die gegenwärtigen Internet- und Vor-Ort-Projekte mit Osteuropa sind Argumente für diese These.
- 236 Dort wird acht Jahre später auch Keith Sonnier (vgl. oben) seine Ausbildung abschließen.
- 237 Vgl. dazu Marchessault 1995: “Although sympathetic to Enzensberger’s political aims, John Hartley has criticized his proposal for maintaining an implicit distinction between the ‘vanguard intellectual’ and the ‘masses’ [...] Enzensberger’s notion of the ‘masses’ is contradictory, wanting them to be active and self-determining, but only if such action is organized along existing political lines, to support existing (socialist strategies, and only if it is mass.” (S. 21, vgl. John Hartley, *The Politics of Pictures*, London and New York: Routledge, 1992, S. 24)
- 238 „Wenn der Herausgeber versucht, eine gegebene Variante auszuführen und der linearen Schritt-für-Schritt-Logik folgt, so wird es sich zeigen, daß es unmöglich ist, eine vollständige Version herzustellen, da jede der untereinander abhängigen, exakten Angaben, die nach Vervollständigung verlangen (in Begriffen spezifischer Anzahl und prozentualer Anteile), inhaltlich abhängig ist von jeder anderen Anzahl und jeden anderen Anteil, die wiederum durch eine andere Anzahl oder andere abhängige Anteile inhaltlich ad infinitum bestimmt werden“ (Graham 1994, aus: „Gedanken über Schema“ [März 1966], S. 23).
- 239 Vgl. noch dazu „Roll“, 1970 (2 Super-8-mm-Farbfilm, auf 16 mm vergrößert; Sammlung André Goe-minne, Belgien) und „Body Press“, 1970/1972 (zwei 16-mm-Farbfilm), aber auch „Helix/Spiral“, 1973 (zwei Super-8- mm-Farbfilm, auf 16 mm vergrößert) (Graham 1994., S. 36-43).
- 240 Es handelte sich dabei um eine damals durchaus gängige Präsentationsweise, die zwischen „Performance“ und „Installation“ anzusiedeln ist. Vgl. unten D. Froese u. a.
- 241 Zu vergleichen ist diese Lösung mit der ausgeführten CC-Videoinstallation „Indoor/Outdoor“ (1972) von Bruce Nauman (vgl. Materialteil/DVD) und auch mit dem Projektvorschlag „Video Projection outside Home“ (1978) von Dan Graham.
- 242 Das für die documenta 6 (1977) vorgeschlagene Projekt konnte vor Ort nicht realisiert werden.
- 243 Einige wie „Individual Medley“ basieren jedoch auf der Erzeugung des 3-D-Effekts durch die Besucher. In den neunziger Jahren werden u. a. Christa Sommerer und Laurent Mignonneau die Interaktionsmög-lichkeiten des LiveVideobildes in einer computergrafischen 3-D-Umgebung entscheidend vorantreiben.
- 244 Naumans Ausstellung im Whitney Museum 1973 (kuratiert von M. Tucker) hinterließ einen besonders starken Eindruck auf Viola.
- 245 Nur in den Jahren 1973 und 1974 produzierte Viola 12 Videobänder, 5 Ton- und 10 Videoinstallationen. Violas eigenen Angaben zufolge war die erste von einem Künstler realisierte CC-Videoinstallation, die er sah, „Iris“ von Les Levine; seine erste unmittelbare Erfahrung mit einer „CC-Videoinstallation“ überhaupt machte Bill Viola bereits Mitte der sechziger Jahre in New York, als er eine kommerzielle Präsentation des Farbfernsehers der Firma RCA sah, die einen Drehtisch beinhaltete, auf dem sich eine CC-Videokamera und ein daran angeschlossener Farbfernseher drehten (ebd.).
- 246 Auch diese Arbeit war einen Tag lang ausgestellt.
- 247 Viola, Beschreibung von „Bank Image Bank“, Manuskript. „Mock“ heißt nicht nur „falsch“/„nachgemacht“, sondern auch „sich lustig machen über etwas“. Außerdem gibt es die Spezialität „Mock Turtle Soup“ – „mock“ hat hier in etwa die Bedeutung wie bei dem Idiom „Falscher Hase“.
- 248 Die meisten hier angeführten CC-Videoinstallationen von Bill Viola zeigen, dass sie nicht ohne weite-res der „Ästhetik der imaginären Zeit“ hinzugerechnet werden können, genau wenig wie der „Ästhetik der Realzeit“ (zu dieser simplifizierten Teilung vgl. Torcelli 1996). Vgl. noch „Trapped Moments“ im Materialteil/DVD.
- 249 Diese Arbeit war einen Tag lang ausgestellt.
- 250 Die Szene kann mit einem Spruch in Beziehung gesetzt werden, der besagt, dass der Mensch sein irdisches Gefängnis verlassen wird, so wie auch Wasser unaufhörlich verdunstet und so zur Quelle zurückkehrt (vgl. Herzogenrath/Decker [Hrsg.] 1989, S. 295).
- 251 Vgl. z. B. die Videoinstallation „Going Forth By Day“ (2002).

- 252 In seinem gleichnamigen Videoband setzte Viola ebenfalls die Überblendungstechnik ein und weitete die Idee der räumlichen Interpenetration des realen und medialen Materials auf den zeitlichen Aspekt aus (vgl. Viola in: Torcelli 1996, S. 288, Anm. 33).
- 253 Viola 1975, in: Viola 1995; vgl. auch das Videoband „Migration“ (1976), beschrieben bei Torcelli 1996, S. 216. E. Decker bezeichnete „He Weeps for You“ als „eine reine Closed Circuit Installation“ (Decker in: Herzogenrath/Decker [Hrsg.] 1989, S. 295).
- 254 “And when I speak about God, I don’t necessarily mean Christ, you know, or Buddha, or Mohammed, or any of the formal religions, because the people in religious history are just the vehicles for the message from the universe. And so we shouldn’t really worship the person – like Christ, for example – but we should really take his message in our hearts, you know? And so the ultimate connection is between ourselves and the universe and nature, you know? That’s really the real connection” (Viola, ebd.).
- 255 Froese entdeckte in der Psychologieabteilung der College Videogeräte, die er dann auch für seine Klasse benutzte.
- 256 Mit Jenny Holzer organisierte Eins das historische „Times Square Show“, das auch 1982 bei den documenta 7 in Kassel gastierte (dazu Näheres unter: Eins URL). Zum Thema der politischen Analyse und ethnischen Kultur sowie zur Rolle von alternativen Kunsträumen in New York vgl. auch: ABC No Rio URL.
- 257 Selbst der (impliziten) Zurschaustellung des Subjektes/Objektes – der „Maschinenarbeit“ – in „La Région Centrale“, die so oft und gerne mit Warhols Filmen verglichen wird, kann ihr stets sichtbares Pendant als Subjekt/Objekt der Aufnahme entgegengestellt werden: Schnee (engl. snow).
- 258 Mit Joe Kyle, Archie McKinnon, Ian Baxter, Henry Edler, Bruno Freschi und Arthur Erickson.
- 259 Sie betrug 40.000 Dollar und bestand zunächst aus ebenso vielen Technikern wie Künstlern. Elektronische Medien waren bevorzugt. Dieses Ereignis gab die Initialzündung für eine Reihe von Ausstellungen, Performances und Konferenzen, die in Vancouver veranstaltet wurden, u. a. mit den Künstlern Elaine and Ian Baxter, Vincent Trasov, Michael Morris, seit dem Anfang der siebziger Jahre auch mit Ian Wallace, Jeff Wall, Rodney Graham und Ken Lum (vgl. Bronson/Gale/Lewis/Blouin [Hrsg.] 1987).
- 260 Es handelte sich um Maßnahmen, die als Mittel für die Bekämpfung der separatistischen Organisation FLQ (Front de liberation du Quebec) gerechtfertigt wurden (vgl. Marchessault in: Marchessault [Hrsg.] 1995).
- 261 „Introduced in 1966 as a consumer item, video has rapidly become one of the most wide-spread and powerful mediums [sic] for contemporary cultural and artistic expression in Canada. In fact, Canada has gained an international reputation for its creative exploration and application of video [...] small format video is by nature a decentralized medium: it is inexpensive, portable, simple to operate and is capable of reaching a large audience. It is characterized by instantaneous feedback at all phases of production. This has led to an ethic of self-evaluation and individual responsibility. With adequate funding, video will be instrumental in promoting individual and group expression on a wide spectrum.“ (Role of the Canada Council in Film, Memorandum to the Arts Advisory Panel, Policy Agenda Vol. 185 [3–4 December 1973], S. 98), zit. nach: Dowler 1995, S. 40/41)
- 262 Mit einem Sofa, mehreren weiteren Sitzmöbeln, einem Tisch, einem Fernsehgerät und Garderobenhaken, einem Spiegel etc. An der Garderobe „hingen“ eine Jacke und eine Flinte.
- 263 Auch die weiteren Splittergruppen wurden um 1972 in Vancouver aktiv, nachdem die „Intermedia“ aufhörte zu existieren, u. a.: Video Inn (Satellite Video Exchange Society), Western Front, Women in Focus (vgl. Tuer 1995, S. 181 und Diamond 1996 sowie Gale/Steele [Hrsg.] 1996).
- 264 Vgl. Blouin 1987, S. 33. Gilles Chartier ist seit mehreren Jahren nicht länger künstlerisch tätig (Information von R. Blouin 2002) und war leider im Laufe der Recherchen nicht auffindbar.
- 265 Ian Murray stellte Werke von Dan Graham sogar dreimal in kurzem Abstand aus (vgl. auch Peacock 1996, S. 147).
- 266 Seit 1972/73, vgl. Baert 1987, Peacock 1996 (1994), S. 147.
- 267 Der Terminus „Vintage video“ wurde geprägt vom kanadischen Kritiker Renee Baert; er bezieht sich auf die „Videokunst“-Produktionen, entstanden in Kanada bis zum Jahr 1974 (vgl. Tuer 1995, S. 108).
- 268 A. A. Bronson und die anderen Mitglieder der Gruppe gaben gelegentlich an, die Gruppe bestehe seit 1968 (vgl. Bronson 1987, S. 165), gaben im Nachhinein allerdings solche Vordatierungen zu, die im Sinne der eigenen „Geschichtsschreibung“ durchaus als Teil des Gesamtkonzeptes der Gruppe anzusehen sind (vgl. dazu Trescher 1996, S. 19).

Anmerkungen

- 269 Vgl. ebd.; dort auch Zitat, S. 133: "We are the poodle, banal [...] note our relished role as watchdog, retriever and gay companion; our wit, pampered presence and ornamental physique: our eagerness for affection and affectation; our delicious desire to be groomed and preened for public appearances; in a word, our desire to please: those that live to please must please to live."
- 270 Erstmalig im Videoband „Going Thru the Motions“ (1975).
- 271 Zusammengesetzt aus beidseitig betrachtbaren Spiegeln.
- 272 Als Basis für den elektronischen Bildaufbau und Übertragung können die vergleichbaren Installationen mit Fotozellen als direkte technische Vorgänger von CC-Videoinstallationen angesehen werden. Unten im Abschnitt über Juan Downey werden solche frühen Arbeiten des chilenischen Künstlers erwähnt.
- 273 Abgesehen von „Willi Wear 274 Willi Smith“ (1983) im Rahmen einer Modenschau (vgl. Materialteil/DVD).
- 274 Kunsthochschule an der University of Chile und Catholic University of Chile.
- 275 Zu den weiteren Einflussquellen gehörten auch Daniel Spoerri und Jean Tinguely, aber auch die Gruppe Zero und die Skulpturen des vorkolumbianischen Amerika.
- 276 Im Mai des gleichen Jahres in der Martha Jackson Gallery.
- 277 „The Human Voice“ (1967) war in der Corcoran Art Gallery in Washington D. C. gezeigt worden. In Downeys Einzelausstellung 1969: unter anderem elektronische Skulpturen und Zeichnungen.
- 278 Auf einer Wand war ein Film mit Mädchen, die mit Luftballons spielen, als Erklärung für die Installation projiziert worden.
- 279 Vgl. Harithas/Ross 1998, S. 328/329: "In 1968, Billy Klüver of Experiments in Art and Technology in New York came to Washington to introduce the idea of a technologically bad art to the art community. Downey was one step ahead". Vgl. auch den Titelseitenartikel in Washington Post vom 12.08.1969 (mit Foto): "Such diverse things as far away celestial bodies, earth vibrations AND THE METROPOLITAN'S POLICE DEPARTMENT radio signal were encompassed last night by an unusual dance concert on the lawn behind the History and Technology Building of the Smithsonian Institution.
The concert was the creation of Juan Downey, a teacher at Smithsonian who has exhibited many of his multimedia arts events in the washington area. His [...] 3 hour dance session last night was called Invisible Energy dictates a Dance Concert. Performed by 200 people nearly half of them of whom brought picnic dinners with them to the show [...] The show was sponsored by the Smithsonian Associates (each dancer wearing a headphone was assigned a different sound of a different invisible energy that they not only listened but so play back in a closed circuit tv)." Herzlichen Dank an Marilys Belt (de Downey) für diesen Hinweis (Marilys Belt de Downey 2001).
- 280 Zu den ökologischen Fragen, behandelt im künstlerischen Kontext, vgl. Downey 1998, besonders S. 328.
- 281 Der Ausdruck „Life Cycle“ kann auch mit „Lebensdauer“ übersetzt werden.
- 282 Gefertigt vom spanisch-chilenischen Maler Roser Bru (geb.1926).
- 283 Picasso feierte 1957 das 300-jährige Jubiläum von „Las Meniñas“ mit 58 Transpositionen bzw. „Ensembles“; beim Betrachten des grisailleähnlichen Gemäldes (gemalt 17.08.1957; 194 x 260 cm, Barcelona, Museu Picasso); Sabartés zufolge arbeitete Picasso nach einer großen Schwarz-Weiß-Reproduktion (vgl. Goodman/Elgin 1993 (1988), S. 110.) und vor allem der ganzen Reihe von Paraphrasen, kam der Darstellung des Malers in Picassos Interpretationen die stärkste Bedeutung zu. Der Maler ist die am meisten ausgearbeitete Figur, und insoweit nimmt das für den modernen Meister wichtige Thema „Maler und Modell“ den entsprechenden Stellenwert ein. Was Picasso offensichtlich nicht sonderlich interessierte, war die Bedingung der Möglichkeit einer solchen Maler/Modell-Konstellation in „Las Meniñas“: In seinen zwischen dem 17.08. und dem 30.12.1957 entstandenen kleinen Studien zu diesem Gemälde zersetzte er dieses Bild in seine „Bildelemente“, die einer „Bestandsaufnahme“ (vgl. die Verwendung dieses „harmlosen“ Substantivs in: Danièle Giraudy 1986, S. 181–194) ihrer Interaktionen, also der Erschließung einer zusammenhängenden Handlung geradezu entgegensteuert. Dem Motiv des Spiegels maß Picasso in fast allen seinen „Las Meniñas“-Metamorphosen kaum Bedeutung bei; von einer einzigen Ausnahme abgesehen, bekam er in der Regel noch weniger Platz oder wird noch weiter in die Tiefe oder zur Seite „verdrängt“, als es im Originalbild der Fall war. Das Thema „Maler und Modell“ in seiner modernen Interpretation fand umgekehrt in der alten „ganzheitlichen“ Auffassung des siebzehnten Jahrhunderts keine Übereinstimmung, ja kaum Berührungspunkte (vgl. Kacunko 2001b).
- 284 Obwohl Steinberg mit den meisten Interpreten des berühmten Gemäldes die Ansicht teilte, das Königspaar muss unmittelbar vor dem Bild anwesend gewesen sein, und obwohl sich die noch „ikonographisch“

- und metaphorisch „belastete“ Interpretation Downeys ebenfalls nur den im Bild dargestellten Spiegel ins Auge fasst – kam in beiden Fällen eine neue, „transmediale“ Sichtweise zum Anschein: Leo Steinberg musste zugeben, wie es Victor Stoichita in seiner ikonographischen Analyse von „Meninas“ fünf Jahre später ausdrücklich bestätigte, dass Velázquez' Spiegel zwei verschiedene Realitäten zusammenbringt, und darüber hinaus, dass sich dementsprechend im gemalten Spiegel von „Meninas“ nach den Gesetzen der Optik nur ein „painting in progress“ reflektieren könne. Eine mediale Entsprechung für solch eine hybride, „rätselhafte“ Seinsart des betreffenden Kunstwerks wurde kunsthistorisch und -theoretisch offenbar noch nicht gefunden: Steinbergs Auffassung von „Las Meninas“ als einem „erkenntnistheoretischen Rätsel“ bleibt – implizit wie explizit – im epistemologischen Horizont Foucaults. Die Frage des „Erstrechts“ in Bezug auf die „Las Meninas“- Interpretation Steinbergs und Foucaults (Steinbergs Angaben zufolge entstand sein Aufsatz bereits 1965, also vor dem Foucaults') ist in diesem Zusammenhang nicht entscheidend (vgl. auch Kesser 1994, S. 149, Anm. 537, und Kacunko 2001b).
- 285 Syracuse, N. Y., 05.04.1974, und danach präsentiert als Installation mit den Videobändern von seiner Südamerika-Reise (Contemporary Arts Museum, Houston, 04.06.– 04.07.1976).
- 286 Insgesamt wurden neun Doppelkanalbänder und fünf weitere Videobänder verwendet. Die Ersteren wurden durch Schnitte und Symmetrien so manipuliert, dass sie die menschliche stereoskopische Sichtweise reflektieren. Die Dreimonitorengruppe zeigte die Doppelkanalbänder derart, dass der zentrale Monitor die Sichtweise des rechten Auges abspielte, während die Außenmonitore gleichzeitig die Sichtweise des linken Auges reproduzierten, was insgesamt das Bewusstsein des starken Zusammenspiels zwischen der „zentralen“ und „ephemeren“ Vision förderte (vgl. Downey 1998, S. 336).
- 287 “This installation is a paradigm for all of Downey’s work, an investigation of new tools for image-making and bridging of classical and modernist texts through post-modernist, metacritical strategies” (Hanhardt 1989).
- 288 Ich bedanke mich insbesondere bei Rodrigo Alonso, Antoni Muntadas und Graciela Taquini für die wertvollen Hinweise zur Situation in Argentinien. Die auf M. Minujin bezogenen Hinweise und Bilder stammen von bzw. stützen sich auf das Material, das mir Rodrigo Alonso zur Verfügung gestellt hat.
- 289 Oben im Abschnitt über Ira Schneider wurde das gemeinsame Happening am Instituto Torcuato Di Tella in Buenos Aires erwähnt, das Minujin, Schneider und Wolf Vostell (D) bereits 1966 ausgeführt haben. Es wurde zeitgleich über den Satelliten „Pajaro Volador“ in die USA, Argentinien und Deutschland übertragen (Buenos Aires; vgl. Breitwieser (Hrsg.) 1999, S. 329).
- 290 Vgl. Lublin URL; Christine Rey führt an, dass es sich dabei um einen ungenutzten Ort mit ca. 900 m² Fläche handelte, der in neun Sektionen geteilt war (vgl. Rey URL).
- 291 Jacques Bedel, Luis F. Bénédict, Gregorio Dujovny, Carlos Espartaco, Mercedes Esteves, Jorge González Mir, Víctor Grippo, Carlos Ginzburg, Vicente Marotta, Luis Pazos, Alberto Pellegrino, Alfredo Prottillos, Juan Carlos Romero, Julio Teich, Edgardo Vigo, Horacio Zabala und Jorge Glusberg.
- 292 Glusberg: “The artists of this Group tried to do a way with the excessively idealistic importance placed on the individual, so dear to artists. Consciously or unconsciously they began to understand their roles as members of the community [...]. They [...] are conscious of their insertion in the Latin American context, and they rebel against such insertion” (ebd.).
- 293 Arakawa, Andre, Boltansky, Broodthaers, Buren, Christo, Cucchi, Dibbets, Fulton, Huebler, Judd, Kawara, Kosuth, LeWitt, Long, Marden, Matta-Clark, Nauman, Serra, Tuttle, Weiner und andere.
- 294 Vgl. Bloch 1986; weiterführende Hinweise und ein Versuch der Systematisierung unter: L’Encyclopedie/Media URL.
- 295 In dieser Hinsicht kann die Aussage Duchamps, dass alles Kunst sei, was im Museum ausgestellt sei, und andere institutionelle Kunsttheorien (z. B. George Dick) nicht berücksichtigt werden, unabhängig davon, ob sie ernst oder ironisch gemeint seien.
- 296 Für Corvin, „Le Maitre‘ could be compared with a report, a ‚reporting‘, and exercise in visual radio.“ (S. 54)
- 297 Kleins „Le Theatre du Vide“. Die am 27.11.1960 mit „Dimanche-Le journal d’un seul jour“ angekündigte „Aufführung“ bestand aus einem stets geschlossenen Auditorium, vor dem eine Nicht-Darstellung fortgesetzt werden sollte. Die Stühle trugen die Namen der Abonnenten, das Theater sollte von außen beleuchtet werden, die Eintrittskarten sollten verkauft und die Darsteller engagiert werden. Vgl. Stich 1994, S. 209 ff.

Anmerkungen

- 298 Es handelt sich um ein dem „Sphärischen Theater“ von Andreas Weinger von 1924 planimetrisch diametral entgegengesetztes Projekt. Vgl. Corvin 1998, S. 124/125, auch weitere Vergleichsbeispiele, S. 208/209.
- 299 Es handelt sich um das letzte Gedicht des französischen Poeten.
- 300 November 1963; neu publiziert in Editions Architecture d’Aujourd’hui 1990 (Hrsg. J. M. Place) unter dem Titel „Scénographie: théâtre, cinéma, télévision“.
- 301 Eine nützliche Quelle für das Weiterstudium: Alocco, Marcel, L’Ecole de Nice, Demaistre, Nice 1995.
- 302 Das ganze Projekt musste nach kurzer Zeit abgebrochen werden, denn die Staatsbehörden lehnten es ab, die Einwilligung für die erforderliche Kabelverlegung auf der Straße zu erteilen.
- 303 Die persönlichen Bekenntnisse in Form von Tonband-Reportagen über die Straße durch die Galeriebesucher wurden ebenfalls zum Teil des Projektes.
- 304 Chris Dercon datierte die Gründung von „Continental Video“ irrtümlicherweise in das Jahr 1969 vor (Francis 2002).
- 305 Die Initiativen und Aktivitäten des Filmemachers und Galeristen Gerry Schum (1938–1973) sind als entscheidende Impulse für die kontinuierliche Beschäftigung der Künstler mit dem Video nicht nur in Deutschland bewertet worden. Die „Fernsehgalerie Gerry Schum“ (Berlin/Hannover, 1968–1970) und „videogalerie schum“ (Düsseldorf, 1970–1973), und insbesondere die beiden „Fernsehhausstellungen“, die im 1. Programm ausgestrahlten Sendungen „Land Art“ (SFB [Sender Freies Berlin], 1. Programm, 15.04.1969, 22.40–23.27 Uhr; Wiederholung am 06.09.1973 im 3. Programm des WDR-Köln), und Identifications (SWF, Baden-Baden, 1. Programm, 30.11.1970, 22.50–23.32 Uhr; Wiederholung im 3. Programm des WDR-Köln am 28.06.1973, 21.00 Uhr), boten einem breiten Publikum die Möglichkeit, diese speziell fürs Fernsehen konzipierten Arbeiten der Land-Art, Arte Povera und Concept Art zu sehen. Die vertretenen Künstler gehörten zum breiteren Umfeld der oben erwähnten Kunst-Tendenzen, in dem sich die Videokunst ab Ende der sechziger Jahre formiert. In der ersten Sendung waren es: Richard Long, Barry Flanagan, Dennis Oppenheim, Robert Smithson, Marinus Boezem, Jan Dibbets, Walter de Maria und Mike Heizer. In der zweiten Sendung wurden Kurzfilme ausgestrahlt von: Joseph Beuys, Reiner Ruthenbeck, Klaus Rinke, Ulrich Rückriem, Daniel Buren, Hamish Fulton, Gilbert & George, Stanley Brouwn, Ger van Elk, Giovanni Anselmo, Alighiero Boetti, Pierpaolo Calzolari, Mario Merz, Gilberto Zorio, Gary Kuehn, Franz Erhard Walther, Lawrence Weiner, Keith Sonnier und Richard Serra. Für detaillierte Informationen vgl. Dissertation: Fricke 1996. An gleicher Stelle befindet sich auch ein umfassendes Literaturverzeichnis zum Thema.
- 306 Die vertretenen Künstler waren: Walter Swennen, Guy Mees, Léo Josefstein, Claude Delfosse say „Rocky Tiger“, Jacques Charlier, Bernd Lohaus und Panamarenko.
- 307 Im gleichen Jahr realisierte der serbische Künstler Rasa Todosijevic u. a. das Videoband „Pijenje vode“ (Wassertrinken); vgl. Denegri 1986, S. 127.
- 308 Einige Ausstellungskonzepte von Jan Hoet (B), einschließlich der documenta 9 (1992) sind gute Beispiele dafür. Weiter unten wird noch ein Ausstellungsprojekt in Lüttich (1988), das ausschließlich für die CC-Videoprojekte konzipiert wurde, angesprochen werden.
- 309 Ein Mann steht einer Frau gegenüber. Mit einer Kamera filmt er erst auf Höhe ihres Gesichts, dann ihres Geschlechtsteils, dann ihrer Füße. Anschließend nimmt die Frau die Kamera und filmt den Mann in gleicher Reihenfolge (vgl. D. Graham, oben).
- 310 Nicht ausgeführtes Projekt für „Cable 88“, Lüttich (Zeichnung von 1992).
- 311 Die Zeichnung stammt aus späterer Zeit.
- 312 Der Künstler ist tatsächlich promovierter Kunstwissenschaftler.
- 313 „I made a tour through Belgium, Germany, France and the Netherlands. It was a complete self operating closed circuit, (powered inside by a generator) with video cameras connected to a transparent screen. Experimental films and videos were directly transmitted to a sitting public of 30 people inside, the sound was distributed by loudspeakers to the outside. The mobile cinema itself was a driving Mack Lanova truck (9400 KG. Length: 11 m. Width 2.50 m. Height 3.80 m.) It was a free, independent, not for profit event.“ (Heyrman 2002)
- 314 „The projection system inside the mobile cinema happened from behind the screen. In this way there was no lightbeam inside the mobile space. The novelty was, that it looked like a high quality giant TV-screen. This effect was only possible, because (to shorten the projection distance) a construction

- of mirrors was used to transfer the video-projection to the backside of a transparent screen.“ (Heyrman 2002)
- 315 Vgl. die Angabe aus L'Encyclopedie/Media URL: „'Expmtl 5' in Knokke [...] 25 December 1974-2 January 1975.“
- 316 G. O'Grady: „Nam June Paik sagte mir später, wir hätten sie ‚Closed Circuits‘ nennen sollen, denn nur wenn der Kreis geschlossen ist, kann der elektrische Strom fließen“ (O'Grady 2000, S. 8).
- 317 Vgl. Ausstellung „A Short History of Dutch Video Art“, Januar–März 2003, Montevideo, Amsterdam, und die dazugehörige Publikation.
- 318 Kit Galloway; vgl. einige Bilder unter Videoheads URL.
- 319 Kit Galloway in Bezug auf „Electronic Café International“ (Galloway 2002). Zu ECI vgl. das nächste Kapitel.
- 320 Von René Coelho erhielt ich Hinweise in diese Richtung, die bislang leider weder verifiziert noch falsifiziert werden konnten (Coelho 2001).
- 321 Diese Schreibweise wurde mir vom Künstler selbst empfohlen. Bei Boomgaard/Rutten (2003) befindet sich die Schreibweise JCJ van der Heijden.
- 322 Die Gründung des „Wiener Institut für direkte Kunst“ 1966 geht auf die Beteiligung von Günter Brus, Otto Muehl, Kurt Kren, Peter Weibel, Herrmann Nitsch u. a. am „Destruction in Art-Symposion“ in London 1966 zurück. Sie zeigt die Verbindung des Wiener Aktionismus zur Performance Art und zum internationalen Situationismus (vgl. Braun 1999).
- 323 „Im Expanden Cinema wurde das System Kino in einzelne Teile zerlegt, de-konstruiert, destruiert, und dann, anders geordnet, also in der Zeichenbedeutung verschoben, wieder montiert. Das Expanded Cinema ist der Vorläufer des elektronischen Kinos, der virtuellen Realität“ (EXPORT [1996] in: Braun 1999, S. 30) Eine ähnliche Position vertritt Peter Weibel.
- 324 8 mm Film, Farbe, s/w, 20 Min. Erstaufgeführt zur „action lecture nr. 1“, „Proposals on Non-affirmative Art“, 15.09.1966, Destruction in Art Symposium, Africa Centre, London.
- 325 In seinem „Instant Film“ von 1968 (zusammen mit VALIE EXPORT) Xscreen-Kino, Köln, März 1968 wurde dies bereits eindeutig gefordert (vgl. Weibel 1982, S. 69; auch S. 102/103).
- 326 Die Ausstellungsteilnehmer wurden unter dem kollektiven Namen „multi media group“ versammelt und führten mehrere Performances und Installationen unter Einbeziehung reproduktionstechnischer Medien (Film, Dia, Video) vor. Teilnehmer: P. Weibel, VALIE EXPORT, Marc Adrian, Peter Hassmann, Wolf Hermann (Hermann J. Hendrich), Horst L. Renner, Gottfried Schlemmer. Vgl. Breitwieser (Hrsg.) 1999, S. 334/335. Im Rahmen derselben Ausstellung in der Galerie in der Blutgasse in Wien realisierte Weibel sein erstes Videoband „Prozess als Produkt“, das die Aufzeichnung der Vorbereitungen für die Ausstellung enthielt. Vergleichbar mit der Ausstellung in der Galerie „Yellow Now“ zwei Jahre später stand auch hier den Künstlern (neben dem Film- und Dia-Equipment) nur eine Videokamera, ein Monitor und ein Videorekorder zur Verfügung.
- 327 Weibel: „[...] die Öffentlichkeit einer Ausstellung stellt sich so selbst aus, Betrachter werden betrachtet; [...] Erfahrungen von Zeit, psychologische Konfrontation mit dem eigenen Abbild im öffentlichen Raum, Zeitverschiebung“. Vgl. Frieling/Daniels (Hrsg.) 1997.
- 328 Weibels „VT und TV Werke 1969–72“ (14 Min.) Diese Motivation äußerte sich nicht zuletzt in den verbalen Erklärungen des Künstlers. Im Video-Poem „Trinität“ (1974, 8 Min.) untersuchte Weibel die Beziehung von Text und Bild bei der Überblendung seines Gesichtes mit dem des Christusgemäldes von Piero della Francesca. Er schuf auf eine humorvolle Weise eine kritisch-satirische Video-Reflexion über die Vergeblichkeit einer verbindlichen Begründung der Kunst. Die aphoristischen Aussagen der drei Künstler und Denker werden im Video ständig wiederholt, in Einzelteilen permutiert und damit vom „Sinn“ befreit. Das Relativieren von Botschaften und Identitäten wurde damit zum Ausdruck gebracht.
- 329 „Investigation of Identity“ (I–III), 1970–73 (Arts Lab, London 1970); „Paradoxe Begegnungen“, 1974 (Cine monde, München); „Selbstbegegnungen“, 1974 (Atelier des Künstlers, Wien); auch „TV Terrarium“ (TV-Tod III), 1972/74, etc.
- 330 Die erste österreichische Ausstellung, die ausschließlich Video präsentierte, fand bereits 1972 in Innsbruck statt (Galerie im Taxis-Palais), und schon 1973 wendete sich die Dreiländerbiennale „Trigon“ in Graz den Medienarbeiten zu. Künstler aus Österreich, Italien und dem damaligen Jugoslawien entwickelten und präsentierten Videoarbeiten. Der Organisator, Horst Gerhard Haberl, lud zudem prominente Kunstwissenschaftler und -kritiker ein, im Katalog Beiträge zur Ausstellung zu liefern: Gillo Dorfles, Umbro

Anmerkungen

Apollonio, Stane Bernik, Wilfred Skreiner und Vera Horvat-Pintarić. Für einige Künstler war es die erste Gelegenheit, sich mit der kostspieligen und kaum verfügbaren Video-Apparatur auseinander zu setzen: Die beteiligten Künstler waren: Richard Kriesche, Peter Weibel, VALIE EXPORT, Gottfried Bechtold, Frantisek Lesak, Boris Bucan, Sanja Iveković, Dalibor Martinis, Goran Trbuljak, Ilija Soskic, Anna Nussa und Sreco Dragan, Gianni Colombo, Franco Vaccari, Luca Pattela und Gianfranco Baruchello. Zur Ausstellung wurde auch eine Auswahl amerikanischer Videobänder gezeigt (gezeigt wurden Bänder von Vito Acconci, John Baldessari, Lynda Benglis, Trisha Brown, Frank Cavestani, Hermine Freed, Joan Jonas, Richard Landry, Andy Mann, Robert Morris, Bruce Nauman, Nam June Paik, Richard Serra, Keith Sonnier, William Wegman.).

Die Feststellung, dass die Ausstellung „Audiovisuelle Botschaften“ in Graz 1973 „die erste, internationale Gruppenausstellung zur Videokunst“ gewesen war (Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 16), muss auch angesichts der oben besprochenen Ausstellung in Lüttich von 1971 relativiert werden (vgl. oben).

- 331 VALIE EXPORT 1999 (1992, S. 188), S. 26/28: „Die sozialgeschichtliche Dimension von Video-Systemen, die, technologisch gesprochen auf dem Feedback (Rückkoppelung) beruht [...] psychologisch angewendet in der Beobachtung des eigenen Verhaltens, d. h. somit Kontrolle und Korrektur des Verhaltens, kommt hier in der Darstellung lernpsychologischer Matrizen zum Ausdruck“ (das Zitat bezieht sich auf das Projekt „Autohypnose“, 1973).
- 332 „Sehtext: Fingergedicht“, ein Videoband aus dem Jahr 1973, entstand nach dem Photo-Poem „Ich sage die zeige mit zeichen im zeigen der sage“ von 1968; die Künstlerin stand frontal vor der Kamera und machte mit beiden Händen bzw. Fingern verschiedene Zeichen in Richtung des Zuschauers.
- 333 Die Bestrebung zu „eine[r] systematische[n] erweiterung der künstlerischen praxis ins feld jeglicher menschlichen Aktivität, die überbrückung von kunst und leben“.
- 334 Wie Douglas Davis zur ungefähr gleichen Zeit, richtete sich auch Kriesche direkt an den Zuschauer und zeigte Handlungen auf. „Malerei deckt zu, Kunst deckt auf!“ (1977), eine TV-Aktion, die der Künstler zur documenta 6 realisierte, veranschaulicht die Absicht und Vorgehensweise des Künstlers: Man sah und hörte zunächst Kriesche, der einen Text sprach: „[...] zwischen Ihnen und mir sind unsichtbare Barrieren eingebaut. Ich sehe zum Beispiel in die Kameras des ZDF. Ich sehe niemanden von Ihnen, der mich jetzt sieht. Da Sie nicht sehen, was ich sehe, und ich nicht sehe, was Sie sehen, muss offenkundig Unsichtbares zwischen uns liegen. Dies gilt es zu beherrschen, damit Sie sehen, was ich sehe, und ich sehe was Sie sehen“. Danach trat der Künstler aus dem Blickfeld der Kamera, und man sah ihn wenige Augenblicke danach „im Inneren“ des TV-Monitors, wo er das Bildfeld bemalte, sich dadurch unsichtbar machte und seine Behauptung anschaulich belegte. Danach, aufgenommen von hinten, „bemalte“ der Künstler dieses Bild wieder mittels des „Blue-Box“-Verfahrens und machte so den Blick auf sich selbst im abgebildeten Monitor frei.
- 335 Unmittelbar nach der Aktion erhielt das Publikum die Möglichkeit, sich den zerschossenen Monitor auch direkt anzuschauen.
- 336 Kriesche 2002: „anmkg: ein symposium, das videotheorie und –praxis vermittelte, das videoinstallation und videoprojektionen zeigte. teilnehmer david ross, usa; peggy gale canada; valie export, a; peter weibel, a; herausgabe der gleichnamigen publikation: ‚video-end‘ durch richard kriesche. David Ross, Peter Weibel, Peggy Gale, VALIE EXPORT, hartmut skerbisch; joanne bernie dansker, canada.“
- 337 „Die Daten über den Einsatz von Telekommunikations-Technologien (TV, Satelliten, Computer, Video, Audio und andere elektronische Systeme) ausgetauscht und online deren Bedeutung für die zeitgenössische Kunst diskutiert“ (Kriesche 2002).
- 338 In Zusammenarbeit mit Manfred Wolff-Plottegg; zur Abb. vgl. Breitwieser (Hrsg.) 1999, S. 257.
- 339 1976 führte Skerbisch in der von 1973 bis 1976 von R. Kriesche geführten Galerie „Poolerie“ in Graz eine CC-Videoperformance mit dem Titel „Der Bildschirm spricht seine Sprache“ aus (vgl. Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 258).
- 340 Vgl. Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 258. Unter dieser Bezeichnung führte Skerbisch einige weitere Videoinstallationen 1976 und 1977 in Graz aus.
- 341 Ein ähnliches Ensemble wurde als zweiter Teil der Installation in der Galerie L24 ausgestellt.
- 342 Bart Robbette, Tony Conrad, Bill Viola, Kain Karawahn, Timm Ulrichs/ Richard Kriesche, Joan Jonas etc.
- 343 Seine Malerarbeiten vom Anfang der sechziger Jahre (z. B. „o. T.“, 1962, Dispersion auf Packpapier auf Leinwand aufgezogen, Durchmesser ca. 215 cm). Vgl. dazu Fotoarbeiten von E. und A. Blume.

- 344 „Leider konnte die dem ‚TV Laboratory‘ des New Yorker Fernsehen WNET, Channel 13 (wo gleichzeitig auch Woody Vasulka, Ed Emshwiller, Bill Etra und Nam June Paik als artist-in-residence arbeiteten) vorgeschlagenen Ideen früher Cyber Art wegen der damaligen unterentwickelten Technik nur in Ansätzen verwirklicht werden“ (Weibel 1997, S. 122).
- 345 Vgl. ebd., S. 123, und auch die „Stereoscopic Movies“ der frühen fünfziger Jahre, „Cinerama“ und „Omnimax“. Vgl. dazu: Packer/Jordan (Hrsg.) 2001, S. 240.
- 346 “One of the first attempts at developing a telepresence visual system was done by the Philco Corporation in 1958. With this system, an operator could see an image from a remote camera on a CRT mounted on his head in front of his eyes [...] and could control the camera’s viewpoint by moving his head (Comeau, 1961). A variation of the HMD concept was done by Ivan Sutherland in the late 1960s” (Packer/Jordan [Hrsg.] 2001, S. 241/242).
- 347 Vgl. „O. T.“, „Connection“ (beide 1973) sowie „Recording-Playing“ (1972). (Abb. in: Breitwieser [Hrsg.] 1999, S. 167)
- 348 Unter dem Einfluss der Palo-Alto-Schule (Watzlawik u. a.) hat Bechtold in dieser Zeit eine Reihe von Arbeiten mit Spiegeln gemacht. (S. B./D. L.)
- 349 Unter dem Titel „Die neue leibhaftige Zeichensprache nach den Gesetzen von Anatomie, Geometrie und Kinetik“ (1973/76) entstand ein Zyklus von Videobändern, in denen die Künstlerin selbst agierte. Sie bemalte einzelne Körperteile schwarz-weiß, nahm sie jeweils in Groß- bis Detailansichten auf und hielt die Veränderungen durch Stellung und Bewegung fest.
- 350 Petzolds Videoarbeit „madame cucumatz“ von 1975 (keine CC-Videoinstallation) kann als einer der frühen Vorgänger der videografischen Zerteilung der menschlichen Figur, bekannt durch C. Ikam u. v. a. seit 1980, gedeutet werden.
- 351 Vgl. 25-jährige Jubiläumsausgabe: Ausstellungen bei Konrad Fischer Düsseldorf, Oktober 1967 – Oktober 1992, Edition Marzona, Bielefeld 1993.
- 352 1969 wurde die erste Projektion von Videoarbeiten in einer Galerie in Europa veranstaltet. Es handelte sich um die Ausstellung „Prospect“ in Köln.
- 353 Kaiser Wilhelm Museum in Krefeld. Es ist der Untertitel der von Szeemann organisierten Ausstellung „When attitudes become form“ (Bern 1969), nach einer Formulierung von Keith Sonnier.
- 354 Vgl. Fricke 1996, S. 78: „Organisiert und mitinitiiert von Konrad Fischer, antwortete ‚Prospect‘ auf die isolationistischen Tendenzen des sich gegen die ausländische Konkurrenz sperrenden Kölner Kunstmarktes“.
- 355 Vgl. Artikel von Andreas Vowinckel in Stockebrandt [Hrsg.] 1990; vgl. auch Terrahe 1984: „Von den Streitigkeiten zwischen der Kölner und Düsseldorfer Messe unbehelligt, eher begünstigt, entwickelte sich die ‚Art‘ in Basel. Zunächst als ‚Internationale Kunstmesse‘ bezeichnet, findet diese von zwei Baseler Galeristen initiierte Messe in jährlichem Turnus seit 1970 in Basel statt. Die weitgehende Ausklammerung ausländischer Galerien seitens des ‚Kölner Kunstmarktes‘ bis 1974 und das in Relation zur ‚Art‘ niedrige Niveau des ‚Internationalen Marktes für aktuelle Kunst‘ führten dazu, daß die meisten ausländischen und hier vor allem die US-amerikanischen Galerien im Laufe der Zeit in Basel ausstellten. So war 1975 mit dem ersten ‚Internationalen Kunstmarkt‘ in Köln die ‚Art‘ in Basel als internationale Messe schon etabliert“ (S. 278). „Anstelle einer gemeinsamen Strategie und Präsentation wurden zwei, zwischenzeitlich drei Messen in Köln und Düsseldorf veranstaltet, die sich nicht zu ergänzen, sondern gegenseitig auszuschalten versuchten. Namenwechsel, Wechsel der Messeplätze, der Aussteller und des Programms der Messen verstärkten dies ‚Antimarketing‘. Sie verwirrten den potentiellen Käufer und führten nicht zu einer Transparenz des Marktes, sondern eher zu einer Verstärkung des diffusen Marktbildes bei potentiellen Käufern“ (S. 275). In einer Tabelle (S. 276/277) wurde übersichtsartig die Entwicklung der Aussteller-Beteiligung dargelegt (hier Ausschnitt):
- 1967 Moderner Kunstmarkt im Gürzenich in Köln, 18 Aussteller
 - 1968 Oktober: 2. Kölner Kunstmarkt in der Kunsthalle in Köln, 19 Aussteller.
 - 1970 Juni: Art 70
 - Internationale Kunstmesse Basel, 110 Aussteller aus 10 Ländern
 - 1974 Oktober: Internationaler Kunstmarkt Köln in der Kölner Messe, 73 Aussteller

Anmerkungen

- 4. Internationaler Markt für aktuelle Kunst (IKI) in Düsseldorf, Messe, 212 Aussteller, davon 82 aus dem Ausland
- Art 5 1974, 270 Aussteller aus 19 Ländern

(Weitere Quellen: Die Kataloge zum „Internationalen Kunstmarkt“ 1975–1982, herausgegeben von der Düsseldorfer Messegesellschaft m.b.H. – NOWEA und der Messe- und Ausstellungsgesellschaft m.b.h. Köln)

- 356 Vgl. ebd.: Christiane Fricke gibt einen Hinweis auf Schums in einem McLuhan 'schen Kontext nicht ausgearbeiteter kritischer Distanz zu dem Medium Fernsehen; dies vermindert nicht die Bedeutung des Einsatzes, dessen Spuren nachhaltig bei einigen Galeristen und Künstlern in den siebziger Jahren und noch später zu spüren sein werden (Galerie Rolf Ricke/Ursula Wevers, Ulrike Rosenbach, um nur bekannte und direkt beteiligte Personen zu nennen).
- 357 Harald Szeemann organisierte 1970 im Kölnischen Kunstverein die Ausstellung „Happening & Fluxus“.
- 358 Eine der Forderungen, die mit den damaligen künstlerischen Tendenzen (vor allem der Concept Art) im Zusammenhang standen und nicht selten erhoben wurde, war die Dominanz des Inhalts über die Form. Ursula Wevers, die erste Ehefrau von Gerry Schum und die erste Leiterin der Video-Abteilung an der Düsseldorfer Kunstakademie (1976–1986), stellte 1982 fest: „Technische Spielereien wie gigantische Monitoraufbauten oder elektronische Farbverfremdungen sichern keinen neuen Erkenntnisstand. Dem modischen Trend, das Spiel mit der Technologie zum Selbstzweck werden zu lassen, muß entgegengearbeitet werden. Das Inhaltliche ist das Wesentliche aller künstlerischer Arbeit, auch bei Video. Wir werden nur zu neuen Erkenntnissen und Formen kommen, wenn das Wort ‚Geist‘ in unseren Kunsthochschulen kein Fremdwort bleibt.“ (Wevers 1982, S. 93)
- 359 Am 6. September 1954 entdeckte Vostell eine Schlagzeile zu einem Flugzeugabsturz, der sich während des Starts ereignet hat. Der Künstler machte sich die Mehrdeutigkeit des französischen Begriffs „d collage“ zunutze: Neben dem Abheben eines Flugzeugs meint er auch Geleimtes ablösen, abkratzen oder sterben.
- 360 Vgl. u. a. die Arbeiten von Vostell: „Peter Fechter“, 1965 (Leinwandfoto, Sprühdosenfarbe, Siebdruck auf Leinwand, Heizsonnenreflektor, 200 x 125 cm), Betonplatte, 1961 (Verwischung [Papierarbeit], 50 x 70 cm), „Bernauerstraße – Berlin“, 1961 (Verwischung, 52 x 36 cm), Zyklus „Calatayud“ Nr. 2, 5, 7, 8, 1973 (Bleifolie, Bleistiftzeichnung mit Aquarell auf verwischtem Illustriertenfoto, 30 x 40 x 12 cm), abgebildet in: Vostell 1992, S. 31 bzw. 156 und 166, 169–172.
- 361 Widerstand gegen die sowjetischen Panzer am 22.08.1968 vor dem Prager Universitätsgelände: Aufnahmen von Panzern auf den Straßen, Feuer und ein Panzerführer im Gespräch mit Demonstranten.
- 362 1985 wurde die Videothek in NBK in Video-Forum umbenannt.
- 363 Studium an der Werkkunstschule Braunschweig, Ateneum Helsinki, Columbia University New York, Freie Universität Berlin (1960–64), Meisterschüler der Hochschule der Künste Berlin.
- 364 Im zweiten Selbstversuch sieht man den frontal zur Kamera gedrehten Künstler, dessen nackter Oberkörper einen langen und schmalen vertikalen Streifen entlang der Brusthaare aufweist. Die Aufnahme des unbeweglichen Mannes wird mehrmals durch ähnliche Aufnahmen, ohne abrasierte Brusthaare, ausgeblendet, so dass auf der konzeptuellen Ebene der „Eindruck“ bzw. das Bewusstwerden des Zeitkontinuums entsteht. Eine starke körperliche Präsenz, allerdings in Bezug auf die Raumgrenzen, ist vorhanden im dritten „Selbstversuch“ der gleichen Arbeit („Angleichung“). Der Selbstversuch Nr. 4 machte in wenigen Minuten den Prozess der Veränderung in einem längeren Zeitraum sichtbar: Nackte Rücken, fast bildfüllend, weisen einen rechteckigen, hellen Fleck auf. Die schnelle Bilderfolge zeigt immer wieder diesen Rücken, immer stärker gebräunt, bis der Kontrast der hellen und dunklen Partien einen Höhepunkt erreicht. Diese Kontrastierung ist eine filmische „Umsetzung“ der ein Jahr zuvor entstandenen zweiteiligen Foto-Arbeit von Dennis Oppenheim „Reading Position for a Second Degree Burn“ (1970); der Künstler erschien dort auf zwei Farbfotografien, mit dem nackten Oberkörper auf dem Rücken im Sand liegend. Während auf der oberen Fotografie über seiner Brust ein aufgeschlagenes Buch liegt („Tactics“), sieht man auf dem unteren Bild die nackte männliche Brust in der gleichen Position, aber mit einem hellen, rechteckigen Fleck. Vgl. Lucie-Smith 1978 (1976), S. 444/445.
- 365 Ebd., S. 143: Wolf Kahlen: „Fernsehen oder Das Kissen unter dem Ellbogen im Fenster und Video oder Wie man Brillen putzt“.

- 366 Ausgestellt erstmals im Atelier des Künstlers, Ehrenbergstraße 11, Westberlin. Geformtes Monitorglas mit Innenverspiegelung.
- 367 Es war ein informelles Event mit Anwesenheit seiner Künstlerkollegen-Stipendiaten.
- 368 Der Zeitpunkt der ersten experimentellen Fernsehübertragung vom Mond: Montag, 21.07.1969, 1.45 MEZ; Ausstieg der Astronauten: 3.56 MEZ/USA: 23 Uhr („prime time“). An der Mondkapsel „Eagle“ war eine Schwarz-Weiß-Videokamera installiert, während die „Columbia“ mit einer Videokamera in Farbe ausgestattet worden war. Die bekanntesten Farbaufnahmen vom Mond waren dagegen Filmaufnahmen und sie stammen überwiegend aus den späteren „Apollo“-Missionen.
- 369 Als CC-Videoinstallation konnte diese Arbeit zwar erklärt werden, nimmt man als den einzigen entscheidenden Maßstab die Intention des Künstlers. Der Autor vertritt die Ansicht, dass auch die technologischen und anderen Maßstäbe zusätzlich hinzugerechnet und auch für die Bewertung von Kunstwerken einbezogen werden müssen.
- 370 Elemente: Stahlrohrabschnitt, Durchmesser 44 cm, durchgeschweißt, daher „Krater“ (blau angelaufene Schweißwülste), mit winziger Videokameramonitorröhre im unteren Teil (die Kamera auf dem Mond) und Montage auf Basler National Zeitung (1973), Monitor auf Mondphoto (und Monitor in Hirschgeweih, bezogen auf spätere Videoskulptur von 1992 „Diana und Hubertus“). Vgl. unten die CC-Videoinstallation von Ian Breakwell „One“ (1971) mit einem fingierten Mondspaziergang.
- 371 ADA 1 wurde von mit Joern Merkert, Ursula Prinz und Wolf Vostell als Beitrag zu den Berliner Festwochen initiiert und organisiert und u. a. auch als ein internationales Forum für den Künstleraustausch angelegt, an dem 1973 Wolf Vostell (Berlin), Merz (Italien), Filliou (Frankreich), limura (Japan) und Wolf Kahlen (Berlin) teilgenommen haben. ADA 2: mit Kounelis (Griechenland/Italien), Buren (Frankreich), Kienholz (USA), Vostell (Berlin), Kaemmerling (Berlin), Amelith (Berlin), Wolf Kahlen (Berlin).
- 372 „Die Prozessaktion TAU im und vor dem Amerika-Haus Berlin während der Aktionen der Avantgarde (ADA), ist ein stark objektivierter Vorgang zum Verbildlichen zweier einfacher Kräfte an einem Objekt, einem Tau anders beim Tauziehen“ (Kahlen 1979, S. 55).
- 373 In der letztgenannten Videoarbeit („S-C-H-A-F-E“, 40 Min., gehört zu Kahlens Werkgruppe [„Angleichungen“, No. 12]) dokumentierte der Künstler den Prozess der Ansammlung und Auflösung eines durch 106 Schafe verursachten Gebildes: Die Videokamera nahm sukzessiv eine sich um das auf dem Boden verteilte Futter sammelnde Gruppe von Schafen auf. Das Futter war in Form der Buchstaben S C H A F E verteilt, so dass die Tiere jeweils mit ihren Körpern den entsprechenden Buchstaben formten, bevor sich die Tiergruppe nach einer gewissen Zeit wieder auflöste (fertig gestellt während des Deutsch-Französischen Symposiums Foto-Film-Video in Neuenkirchen in der Heide; vgl. die Arbeit „Tracing a Diagonal“ [1972] von Francesc Torres [ESP]; vgl. auch: Kat. Video-Skulptur in Deutschland seit 1963, eine Ausstellung des Instituts für Auslandsbeziehungen, Dr. Cantzsche Druckerei, Ostfildern bei Stuttgart 1995, S. 44/45).
- 374 Vgl. „Perceptual Analysis of the three Dimensions“ (1973) von Francesc Torres (ESP).
- 375 Eine tatsächliche Gefahr der Hochspannung durch die Kabelenden bestand nicht; die Galerie ließ es nicht zu (Kahlen 2002).
- 376 1975–76: Ausstellungsarchitektur für die Wanderausstellung „Holzschnitt im Neuen China“; 1976: Erstes didaktisches Videoseminar Berlin zur Kunsterzieher-Weiterbildung im Medium Video.
- 377 Für den Anfang der siebziger Jahre in gewissem Sinne typisch ist auch Gerz' Haltung der Konzeptkunst gegenüber: „Ich gehöre ja nicht zur Konzeptkunst. Ich habe nur mit den Mitteln der Konzeptkunst gearbeitet“ (Gerz 1993, S. 149).
- 378 Vgl. „In Case we Meet“ (1981, 18 Min.), „Video Opernhaus“ (1982, 12 Min.).
- 379 „Bei mir gibt es nie einen Text alleine, nie ein Bild alleine, nie einen Ton alleine, nie eine Bewegung alleine. Es gibt immer einen Text und ein Bild. Es gibt auch nie ein Bild alleine, es gibt immer mehrere Bilder. Und der Text steht zum Bild, und der Ton steht zu einer dreidimensionalen Geschichte in einer Installation“ (ebd.).
- 380 Wallraf-Richartz-Museum, Kunsthalle Köln, Kölnischer Kunstverein, Römisch-Germanisches Museum, Freiflächen und Botanischer Garten (Flora).
- 381 In den Videos „Bindenmaske“ (1972, 12 Min.), „Der Muff und das Mädchen“ (1973, 12 Min.), „Zeichenhaube“ (1973, 5 Min.), „Mon Petit Chou“ (1973, 5 Min.) sowie in Arbeiten mit der Tochter der Künstlerin („Einwicklung mit Julia“, 6 Min.; „Brennesseltape“, 5 Min., beide 1972), taucht die Künstlerin selbst vor der Kamera auf und dokumentiert diese Zeit der eigenen intensiven Identitätssuche. (Die

Anmerkungen

- Angaben über die Länge der Videos sind teilweise ungenau: Sie stammen aus Oppenheim Kat. 1992.)
- 382 Diese Aktion fand 1975 während der Biennale des Jeunes in Paris statt.
- 383 Rosenbachs künstlerisches Engagement schlug sich auch parallel in ihren anderen öffentlichen Aktivitäten nieder, wie in der Gründung der „Schule für kreativen Feminismus“ nach ihrem Umzug von Düsseldorf nach Köln 1976. Mit vom Bruch und Odenbach beteiligte sich die Künstlerin in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre an den Versuchen der Einführung des Kabel-Fernsehens (ATV – Alternativ Television; vgl. Kacunko 1999).
- 384 Als Vergleich dazu bietet sich die erste CC-Videoinstallation von Nam June Paik von 1969 und insbesondere auch ihre Version mit vier Monitoren von 1971 an. Vgl. oben.
- 385 Eine Variante mit zwei übereinander gelegten und um 180 Grad verdrehten Monitoren ist auch möglich.
- 386 Galleria dell'Obelisco, Rom, Juli 1971 (ich kann nicht meine Hand zeichnen, die versucht sich zu zeichnen, wie sie zeichnet).
- 387 Einige Monate später realisierte Minkoff am gleichen Ort „VIDEO comme VIDEO“ (November 1971). An einer Wand des abgedunkelten Ausstellungsraumes war mit elektrischer Stahlwolle das Wort VIDEO (Ich sehe) gebildet. Die Stahlwolle war an einen Stromkreislauf angeschlossen, in einem Abstand von etwa drei Metern ist eine Videokamera postiert und auf die Schrift gerichtet. Sie war mit einem Monitor verbunden, der oberhalb der Schrift an der Wand befestigt war. Eine ebenfalls elektrifizierte Metallbürste wurde an der Schrift entlang geführt, wodurch Kurzschlüsse und Funken entstanden. Die Schrift wurde kurzzeitig sichtbar und erschien auf dem Monitor.
- 388 Vgl. dazu die Arbeiten in der Ausstellung „Natur fühlt sich wie Kunst an“, Kunstmuseum Solothurn, 1988.
- 389 Vgl. die Titel: „Angolo/Spigolo/Fregi“ (1971; Parametro: evidenze ambientali, Varese, Studio 970/2, 1974), „Volumi d'interno“ (1971/72; Parametro: Play_ Live, Palazzo dei Diamanti, Ferrara 1974), „Lo specchio negato“ (1973; Parametro: esterno/interno-simultaneità, Milano, Rotonda Besana 1975), „Bifronte“ (1971; Parametro: simultaneità, Galleria Comunale d'Arte Moderna, Bologna 1977), „Noi loro“ (1973–77; Parametro: esterno/interno-simultaneità), Galleria Comunale d'Arte Moderna, Bologna 1977). Vgl. Artel 1992, S. 42.
- 390 Calvesi 1970, zit. nach: Speranza 1991, auch in: Angeli URL. Vgl. auch die Beschreibung von M.R. Sossai: „Anche l'opera ambientale di Franco Angeli dal titolo 'Opprimente' [Überwältigung] e rivolta a rifunzionalizzare lo spazio, ma il suo approccio con il pubblico è mediato dalla tecnologia. L'artista abbassa il soffitto della stanza con uno strato di polistirolo bianco e in un angolo colloca una macchina da presa che riprende il passaggio degli spettatori e lo trasmette su monitor. La videodocumentazione crea un circuito comunicativo e visivo tra tempo reale agito e tempo registrato, che interagiscono nella percezione della realtà. Il video è chiamato così a testimoniare un processo artistico e a diventare parte integrante del processo stesso, che si configura come un evento del processo stesso, che si configura come un evento con durata e reversibilità infinite.“ (Sossai 2002, S. 23)
- 391 „Esposizione in tempo reale No. 1: Maschere“ (Masks), „Ten experiments in new theatre“, Galleria Civica, 1969. Vgl. die Dokumentation unter: Vaccari URL.
- 392 „Esposizione in tempo reale No. 6: Il mendicante elettronico“ (Der elektronische Bettler), „Trigon 73, Neue Galerie, Graz, 1973. „In a square, near a tram stop, I made a television recording of a beggar as he asked for alms. Then, in his place, I left a television showing the registration that had just been made, and on the screen appeared the words, 'THE BLIND MAN WILL BE BACK SHORTLY'“ (ebd.).
- 393 Beziehungsweise „Metaperformance“, verstanden als „Media Performance“; Ausdruck von Claudia Giannetti. Vgl. Giannetti (Hrsg.) 2000.
- 394 11.–23.10.1971; dokumentiert in: Bonet (u. a., Hrsg.) 1976; auch in: Muntadas 1972.
- 395 Die Arbeit bestand aus dem Besuch von vier Ortschaften unweit seines damaligen Wohnortes (zwischen der 11th and 14th Street und 1. und A Avenue), vgl. Abb./DVD
- 396 Vergleichbar ist die Arbeit mit einigen taktilen Skulpturen, ausgestellt von Yoko Ono im Museum of Art in Syracuse vom Anfang der siebziger Jahre.
- 397 März 1973; Konfrontation von drei Dia-Projektoren und drei Monitoren (14., 42. St. und Canal St.).
- 398 Feb. 1974, Tallahassee, Florida. Es handelte sich um einen Vortrag/Event von Miralda und Muntadas unter Einbeziehung des Publikums.
- 399 „Prototype for a Series of Multiples in Polyester“ (1967) – vgl. mit den frühen Multiples von Les Levine u. a.

- 400 Vgl. „Sculptura“ (1969) oder „Meniscuses“ (1969); John Hanhardt verglich Torres' Arbeit dieser Zeit mit den Prozessästhetik von US-Konzeptkünstlern wie John Baldessari, Terry Fox und Bruce Nauman (Hanhardt 1991, S. 2).
- 401 “The equipment consisted of a studio camera and a 1967 Shibaden opel-reel video tape recorder and a few black-and-white moitors. That was enough to enable me to see the project in action, though only on a small scale [...] It did not even occur to me to take a photograph.” (ebd.)
- 402 „By ideologically framing the body/self as a political being constructed and manipulated by social forces, Torres creates a distinctive place in this history of body and conceptual art.“ (Hanhardt 1991, S. 2)
- 403 Vgl. u. a. die oben erwähnte „Disposables“ von Les Levine. Der 1968 vom Wallraf-Richartz-Museum veranstalteten „ars multiplicata“ in der Kölner Kunsthalle folgten weitere Ausstellungen von „Art-Multiple“ in London, Philadelphia und Berlin 1970, 1971 und 1974 (oben bereits erwähnt bei der Einleitung zum Abschnitt über den Beitrag Deutschlands).
- 404 Dagegen zum Einfluss Paiks: “Although this work work did not involve video cameras or recorders, Paik’s Electronic TV Image were the source for the work he was at that time developing in tapes an dinstallations. Perhaps the exuberance of Paik’s images was mistaken for frivolity by the British Art establishment, for his work was never seen in Britain again, apart from a few extracts from tapes. The enduring influences of British vidoe art came from more sober experiments in Europe” (Hartney 1986, S. 80).
- 405 Im gleichen Jahr fand im Everson Museum in Syracuse, N. Y. die wichtige Ausstellung „Circuit. A Video International“, die zur gleichen Zeit auch in Seattle und Detroit laufen wird und später in Boston, Los Angeles, Greenville gezeigt wird. 1974 wird sie einen wesentlichen Bestandteil der in Köln gezeigten Ausstellung „Projekt '74“ darstellen. Vgl oben.
- 406 Roger Barnard, Ian Breakwell, David Critchley, Peter Donebauer, Mike Dunford Evans, David Hall, Susan Hiller, Brian Hoey, Sue Hall, John Hopkins, Steve James, Tamara Krikorian, Mike Leggett, Peer Livingstone, Stuart Marshall, Alex Meigh, Will Milne, Paul Neagu, Stephen Partridge, Lis Rhodes, Clive Richardson, Tony Sinden und Kunstduo „Reindeer Werk“ (Tom Puckey und Dirk Larsen).
- 407 Ausgebildet war Hall zuerst als Architekt dann dann als Bildhauer. Vgl. Woods (Hrsg.) 1999.
- 408 1966: Primary Structures: Younger American and British Sculptors, Jewish Museum, New York; Einzelausstellung, Richard Feigen Gallery, New York; Sonsbeek '66, Arnheim; Battersea Park, London; White on White, Kunsthalle, Bern; Contemporary Sculpture, Arts Council Tour. 1967: Preisgewinner-Ausstellung (Einzelausstellung), 5. Biennale de Paris, Musée d’Art Moderne, Paris; 8 Young British Sculptors, Kunsthalle Bern, Düsseldorf und Stediljk Museum, Amsterdam (u. v. a.; vgl. Hall URL).
- 409 Vgl. ebd., Al Rees: „At St Martin’s, Peter Kardia and his associates radically dematerialized the art-object with their famous ‘lock-ins’. In which students had to make work over several days with no given materials and without leaving the building.“
- 410 Dort lehrte Hall von 1964 bis 1989.
- 411 Vgl. mit den Schum-Fernsehprojekten 1969/70 und auch Arnatt, Zusammenarbeit mit G. Schum von 1969 bis 1970.
- 412 David Hall, 19.04.1990 Television Interventions cat., Channel 4 TV and Fields and Frames, Scotland, 1990. “The question was that of knowing how to introduce resistance into this cultural industry. I believe that the only line to follow is to produce programmes for TV, or whatever, which produce in the viewer or the client in general an effect of uncertainty and trouble. It seems to me that the thing to aim at is a certain sort of feeling or sentiment. You can’t introduce concepts, you can’t produce argumentation. This type of media isn’t the place for that, but you can produce a feeling of disturbance, in the hope that this disturbance will be followed by reflection. I think that that’s the only thing one can say, and obviously it’s up to every artist to decide by what means s/he thinks s/he can produce this disturbance“. Jean-François Lyotard, „Brief Reflections on Popular Culture“ in Postmodernism’ Institute of Contemporary Arts Documents 4, London 1986.
- 413 Der Titel bezieht sich auf den Vertrag mit der Galerie, den jeder Künstler unterschreiben musste.
- 414 Gezeigt wurde Hoey’s „Videvent“ der Erinnerung von David Hall zufolge im Untergeschoss (the grounds) der Slade School of Fine Art in London im Laufe seines letzten Studienjahrs dort. “The piece was a mix of ‘now’ time and delayed time feeding the tape from the first recorder to a second. The two images were mixed together on one monitor, if I remember correctly.” (Hall 2002)

Anmerkungen

- 415 Ich beziehe mich auf die erste Version mit einem Monitor aus der Howard Wise Gallery in New York. Vgl. oben.
- 416 „More recently a device invented by Steve Partridge, to be used in conjunction with a number of cameras compositional variations on this 'live' space-time configuration. There is an abundance of camera-to-monitor switchers available on the commercial market, but in each case the system involved only allows for a regulated switch-over (once every five seconds, every five minutes, or every five hours) from monitor to monitor etc. In Partridge's 'AVS' the timing may be programmed for a moment-to-moment variation. He scores a varied time structure which is fed into the machine as a musician does on tape. This determines the temporal sequence. By the same process he is also able to infinitely vary the juxtaposition of images as they appear 'in space'" (Hall 1976, S. 252).
- 417 Heute Kent Institute of Art and Design.
- 418 Partridge graduierte dort 1975.
- 419 1974 (1990), 5:45 Min., s/w, 1979, 1990, 1993.
- 420 1975, 10 Min., s/w (1993, 5 Min.).
- 421 Künstler: Ian Breakwell, Ron Carr, David Critchley, David Hall, Brian Hoey, Tamara Krikorian, Stuart Marshall, Stephen Partridge und Tony Sinden. Video-Towards Defining an Aesthetic: Third Eye Centre, Glasgow (März).
- 422 "Video Installations (presented in the lecture room, not in an exhibition space) [...] It is significant that the early work was championed by the head of the educational department of the Tate Gallery, Terry Measham, and when he left the artists themselves found it necessary to arrange and seek funding for exhibitions, screenings and the creation of new work if it was to survive" (Ridley, S. 356).
- 423 "I mean what kicked me out of working with ordinary painting and sculpting in 1965 were these constant changes of interrelations in the processes of living. This meant cascades of new concepts because of the altered perceptions. And no specialization, thanks!" (Sørensen URL) Sørensen realisierte mit „14/14“ auch eines der ersten künstlerischen Computerprojekte in Dänemark (1969).
- 424 Vgl. „Århus Report 1961–69“ (Kristen Bjørnkjær, Mogens Gissel und William Louis Sørensen, 1969). Vgl. auch Frandsen the mid-sixties, visual artists with widely different views – and with their starting point in fluxus, mini- URL: "In malism or linguistically-based conceptualism – were beginning to change the orientation of the work's meaning, turning from the artist to the viewer and emptying the work of the materiality and metaphysics of modernism. It was against this background that WLS, at the Sonde exhibition in Aarhus in February, 1968, presented his pneumatic plastic sculptures, held floating by their inflatable emptiness and revealing their deliberate lack of content by their transparency. This transparency is characteristic of the artist's work and shows itself in his marked preference for membranes and prisms in visual, textual or auditive form".
- 425 Das Gleiche wie bei Boezem galt für die Arbeit von Jörgen Sejr (DK). Hierbei handelte es sich um eine CC-Videoperformance, die die Zusammensetzung des Fernsehbildes aus horizontalen Linien „unterstreichen“ und das Zusammenspiel von vergleichbaren realen und virtuellen Formen aufzeigen soll. Vgl. mit weiteren derartigen Arbeiten (Jonas, Kriesche, L. Rahm [CH] etc.).
- 426 Sjolander, Spezifikation: „30 minutes, b/w electronic calligraphy/painting recorded on 16 mm film to be televised 1966, and later recorded on videotape.“ Sjolander betrachtet die Arbeit als „the very first video art TV-experiment in the World“ (Sjolander URL).
- 427 Ein Artikel über „TIME“ von Ture Sjolander und Bror Wikstrom war publiziert am 29.08.1966 in „Dagens Nyheter“ (Autorensignatur: „DIA“ [Dick Idestam-Almqvist]); abgebildet in: Sjolander URLa.
- 428 Ryszard Kluszczyński fasste diese in drei, dem Einfluss und der Dauer der Angehörigkeit entsprechenden „Kreisen“ zusammen, welche auch dem chronologischen Beitrag einzelner Mitglieder in etwa entsprechen: 1. Kazimierz Bendkowski, Wojciech Bruszewski, Pawel Kwiec, Antoni Mikołajczyk, Janusz Polom, Józef Robakowski, Andrzej Pózycki, Ryszard Wasko; 2. Lech Czolnowski, Jan Freda, Ryszard Gajewski, Tadeusz Junak, Marek Kkoterski, Ryszard Lenczewski, Jacek Lomnicki, Ryszard Meissner, Zbigniew Rybczynski, Zdzisław Sowinski; jüngere Generation: Janusz Kolodrubiec, Tomasz Konart, Andrzej Paruzel, J. Szczerek, Piotr Weychert (danach als „Gruppe T“); 3. Gelegentlich waren anwesend, aber gehörten nicht der Gruppe an: Zbigniew Dlubak, Andrzej Partum, Jan Swidzinski, Zbigniew Warpechowski.
- 429 Als Videoband gezeigt in documenta 6, 1977.
- 430 Vgl. Bruszewski URL; dort auch „Continuation (Hand)“, 1971, aus der ersten Einzelausstellung Bruszewskis in der Współczesna Gallery in Warschau 1971.

- 431 Ebd., und weiterhin: "A live transmission is apparently devoid of any time permutations at all. Time in a film and video recording, at least as far as their referential layers are concerned, always belongs to the past, and consequently it is in its nature concrete, something that has already happened. Is a thing. A live transmission functions synchronously, at the very moment, and so the process of objectification is fairly imperceptible. A live transmission happens right before our very eyes at each and every moment. We can confront it directly with the reality. The question is whether we can do it synchronously. The very difference between the actual time and the time passed has been significantly reduced, yet has it been eliminated?"
- 432 Die Kamera 1 nimmt frontal den Monitor 1 und eine davor postierte Glühbirne auf und überträgt das aktuelle Bild auf den Monitor 2, der von der Kamera 2 aufgenommen wird; das aktuelle Bild von der Kamera 2 wird im Monitor 1 gezeigt, der von der Kamera 1 aufgenommen wird. Bruszewski: "Multitransmission comes to its end once the object of transmission misses the optical axis of the system. It can be prevented by continuously adjusting the optical axis of one of the cameras. In such a way and with some practice, the transmission can be sustained indefinitely." (Bruszewski URL)
- 433 Vgl. dazu „Zapis video – plansza“, 1975. Über die „Zeit“ und darauf bezogene Konzepte vgl. unten.
- 434 Rodunda 2001, auch: Rodunda Magisterarbeit (Video A, Video O, Video C).
- 435 "Kwiek wrote: Hence we have a tool that works similiary to our imagination, to our mind, which looks through the images that we perceive, remember or are just producing. Discovering the analogies, opposites dependances and relations between the way mind works and the way the means of mechanical registration, projection and transmsion work, is at one point discovering the structure of these machines and at the other discovering the analogicals structures of one's mind." (Rodunda 2001). Vgl. u. a. Schriften von Paul Ryan.
- 436 Mikolajczyk 1995 (im Gespräch mit Jaromir Jedlinski): "I think that the contact with reality played an important role in my artistic attempts and experiences [...] when studying painting under Professor Bronislaw Kierzkowski, I came to a conclusion that painting had lost touch with reality" (S. 7).
- 437 Nicht ausgeführtes Projekt für eine Videoinstallation für Folkwang Museum, Essen, realisiert in der Remont Galerie in Warschau 1975.
- 438 Mikolajczyk 1995 (im Gespräch mit Jaromir Jedlinski): "I think that my preoccupation with light resulted from my own experiments and photographic experiences, to which I than added the use of fire as the source of living light. During the 'Cine laboratory', I used light to make fiery inscriptions on the floor by means of in-flammable chemicals. Due to my rational and analytical attitude towards, these forms gravitated towards what I would call geometrical constructivism. For me, geometry was an important means of controlling the impact of light in art" (S. 15). Für die zitierten Überlegungen bildet die frühe Arbeit „Konstruktion I“ (Lodz 1973) einen Ausgangspunkt, vgl. ebd., S. 50, Abb. S. 51. Vgl. auch Vowinkel 1998.
- 439 Vgl. Andreas Vowinckel, „Die Freiheit des Künstlers [...] ist seine Wirklichkeit und seine Utopie“ (Antoni Mikolajczyk); in: *Przestrzen swiatla/Space of Light*. Antoni Mikolajczyk; The Xawery Dunikowski Museum – a branch of the National Museum in Warsaw 1998, S. 46.
- 440 Vgl. Kluszczynski 2000, S. 96. Eine umfangreiche Dokumentation mit weiterführenden Hinweisen zur historischen Rolle der alternativen Kunstszene in Lodz im gesamtpolnischen Zusammenhang befindet sich in Robakowski (Hrsg.) 2000.
- 441 Sozialistische Föderative Republik Jugoslawien.
- 442 Braco Dimitrijević, der an der St. Martins School of Arts in London studiert hat, realisierte bereits seit 1971 Videoarbeiten („Metabolism as Body Sculpture“, 1971; „Process of Thought as Body Sculpture“). Vgl. Denegri 1986, S. 111.
- 443 „Galerija suvremene umjetnosti“, Zagreb.
- 444 Luciano Giacari gastierte bereits 1972 auch in Belgrad und präsentierte dort frühe Videobänder. Wiloughby Sharp tat das Gleiche in Zagreb 1971; Jack Moore und „Video Heads“ wurden mit ihren Besuchen im ehemaligen Jugoslawien ebenfalls zu den wichtigen frühen Förderern der einheimischen „Videopioniere“.
- 445 Vgl. Sretenovic 1999, auch „Dijafragma“ URL.
- 446 "As already mentioned, the production within cine clubs (such as, first of all, the Academy Film Centre), was moving towards experimental film. Several artists had also used the film and video medium as a specific form of their work since the late sixties. Among conceptual artists, *Zoran Popovic* was among

Anmerkungen

- the first to start working with film, emphasising a distance from the previous use of film about art, and, from the logic of film but with an artist's awareness, approaching 'the immediate shaping of film as a work of art, rather than as a mediation, interpretation or representation of the work'" (Dimitrijević 1999, S. 6).
- 447 Oben habe ich im Bezug auf den jungen Nam June Paik den Indeterminismus als eine der Leitideen des koreanischen, zunächst in Tokio in Ästhetik, Musik und Kunstgeschichte ausgebildeten Künstlers unterstrichen und auch seine späteren Ausführungen darüber als den „zentralen Gegenstand für das Denken im 20. Jahrhundert“ zitiert. Vor dem Hintergrund frühester – zumindest unbewusster – Einflüsse der japanischen Kultur auf Paik ist eine monokausale Einflussnahme von John Cage auszuschließen.
- 448 „Die Freiheit von jedem Abhängigkeitsgefühl ist charakteristisch für das Zen. Betrachtet man die Abhängigkeit vom Glauben an Gott bzw. den Buddha als das Wesentliche einer Religion, darf man sogar sogar fragen, ob Zen als Religion bezeichnet werden kann oder nicht“ (Ohashi 1998, S. 158).
- 449 Eine Einführung bietet die Lehre des Dramatikers Monzaemon Chikamatsu (1653–1724). Vgl. Ohashi 1998, S. 150.
- 450 *gutai-ha* bedeutet Gutai-Schule oder -Gruppe (vgl. Mas'aki 1991, S. 80/81); der Name *gutai* lässt sich auch als programmatische Anspielung verstehen: „Wörtlich übersetzt bedeutet Gutai ‚konkret‘, und zwar nicht im Sinne von ‚real‘, sondern eher von ‚spontan‘, ‚direkt‘ bezogen auf die Fähigkeit, die eigenen Gedanken und Gefühle unreflektiert und unvermittelt auszudrücken [...] Eines der beiden Ideogramme, aus denen sich der Ausdruck ‚Gutai‘ zusammensetzt, ‚tai‘, bedeutet ‚Körper‘. Es kommt somit ein weiterer Bedeutungsaspekt hinzu, der als Hinweis darauf gelten kann, daß die Materie, die Welt der Dinge im Mittelpunkt des Interesses stehen“ (Bertozzi 1991, S. 20).
- 451 Zu den Gründungsmitgliedern gehörten: Jiro Yoshihara, Shozo Shimamoto, Chiyu Uemae, Yamazaki Tsuruko, Toshio Yoshida, Michio Yoshihara. In Februar 1955 schlossen sich ihnen Akira Kanayama, Saburo Murakami, Kazuo Shiraga und Atsuko Tanaka an; wenige Monate später auch Fujiko Shiraga und Itoko Ono. Vgl. Bertozzi 1991, S. 18.
- 452 Zwei Werke Pollocks (Work n. 2, 1949, und Work n. 7, 1950) waren in Tokio auf der „Dritten unabhängigen Ausstellung Yomuri“ im Februar 1951 zu sehen gewesen. In der fünften Ausgabe der Zeitschrift „Gutai“ vom Oktober 1956 befand sich die Todesanzeige Pollocks. B. H. Friedman schrieb: „Als ich kürzlich Pollocks Bibliothek durchsah, entdeckte ich die Nummern zwei und drei des ‚GUTAI‘. Man sagte mir, dass Pollock ein begeisterter Anhänger des Gutai gewesen sei, weil er darin eine Vision und eine Realität [...] erkannte, die den seinen nahe kamen.“ (Friedman 1991, S. 51/52)
- 453 Die Happenings fanden am Tag der Ausstellungseröffnung statt, am 19. Oktober 1955 (Gutai 1991, S. 34/35).
- 454 Die Informel-Bewegung erlangte 1951 durch Ausstellungen wie „Vehémence Confrontées“ oder „Signifiant de l'informel“ ihr wichtiges Debüt in der Nachkriegszeit. Im November 1956 fand in Tokio die Ausstellung „Heutige Kunst in der Welt“ statt, die dem Informel dort zum Durchbruch verhalf (ebd., S. 54).
- 455 Fluxus 1983, S. 194. Dort auch: Milan Knizak, mit dem Vorschlag für „Flux Radio Pieces“ (1962, „Snow storm is broadcast“) und das Gleiche als eine „Flux-Videoversion“ (1966).
- 456 1968; „Contemporary Space '68: Light and Environment“, Sogo Department Store, Kobe, mit: Aiko Miyawaki, Takamichi Ito, Tatsuo Kawaguchi, Masunobu Yoshimura, Ushio Shinohara, Katsuhiko Yamaguchi u. a.
- 457 Takamichi Ito, Takayasu Ito, Masaharu Sakamoto, Shiro Takahashi, Katsuhiko Yamaguchi, Nicholas Schoffer, Heinz Mack, Stephan von Huene u. a.
- 458 “However, the development of Yamaguchi's work introduced a new element into the realm of the kinetic, which I call the 'Spinning of Time' [...] Since the 1970s Yamaguchi has worked principally with video, perhaps because this Spining of Time is an innate characteristic of the medium” (Morioka 1994).
- 459 Mit Hilfe einer Videokamera wurden die einzelnen Charaktere von der Kopie abgefilmt und in einem von drei davor stehenden Monitoren gezeigt, so dass die Besucher sowohl das „Original“ als auch seine aktuelle „Kopie“ beobachten und miteinander vergleichen konnten. Im zweiten Schritt filmte eine Videokamera die Besucher und den ersten Monitor ab und diese Aufnahme wurde im zweiten Monitor wiedergegeben, so dass dem Publikum auch die Erfahrung von unterschiedlichen Realzeit-Schichten ermöglicht worden war.

- 460 Dafür bekam Yamaguchi den Premio Industria Villares Prize, „13th São Paulo Biennial“, São Paulo 1975.
- 461 „Tamago no Sei-rikigaku“ (Still Dynamics of the Egg), 1974; „River“, 1978. „Yokai“ (Fusing TV), 1983.
- 462 Toshi Ichianagi (Komponist), Hakudo Kobayashi (Künstler), Toshio Matsumoto (Filmautor und Künstler), Rikuro Miyai (Event-Organisator), Fujiko Nakaya (Künstlerin und Environment-Designerin), Homei Tono (Kunstkritik), Katsuhiko Yamaguchi (Künstler).
- 463 Mitglieder: Fujiko Nakaya, Nobuhiro Kawanaka, Hakudo Kobayashi, Toshio Matsumoto, Sakumi Hagiwara, Komura Masao Komura, Shoko Matsushita, Rikura Miyai, Michitaka Nakahara, Yoshiaki Tono. Vgl. Nishijima 1986, auch Matsumoto und Charles.
- 464 Die studentischen Unruhen in Japan fanden 1970 ihr Ende.
- 465 Serie „Play Back“ – bestand bereits um 1975 aus 6 Teilen.
- 466 Gemacht unter Pseudonym Takiguchi Shuzo, mit Otsuji Seiji, Tsuji Saiko und Ishimoto Yasuhiro – den Mitgliedern der „Graphic Group“. Vgl. Kawanaka 1994.
- 467 Tokyo Cable Vision war 1970 als Jointventure des National Broadcast Television gegründet worden.
- 468 Aufgrund von zahlreichen (auch über zehn unterschiedlichen) Varianten von einzelnen Projekten, die sich zum Teil nur geringfügig unterscheiden, können im Folgenden nur die tragenden Konzepte bzw. die ersten Ausführungen dokumentiert werden.
- 469 Hierbei handelt es sich um die exakte Geräteanordnung wie in „Five Pins“ (1974) mit dem Unterschied, dass hier anstatt der Handlung mit den Stecknadeln das Kopieren einer Zeichnung von Teilnehmern angefordert ist.
- 470 Erstaufführung: Akademie der Kunst, Berlin, 1973. Auch gezeigt im Kölnischen Kunstverein 1974.
- 471 Vgl. Yamamoto; die beiden Arbeiten gehörten zur Serie „Self Identity“ (1972–74).
- 472 Iimura 1992, S. 40 ff.; Iimura: „Meiner Ansicht nach unterscheidet jedoch nicht das Visuelle der Schriftzeichen das Japanische vom Chinesischen, sondern die Struktur der japanischen Sprache, die sie zu einem einzigartigen Kommunikationssystem macht. Im Japanischen sagt man ‚I YOU see‘ (Watakushi wa ANATAo miru), soweit es die Wortstellung betrifft; im Englischen sagt man ‚I see YOU‘. Der Unterschied in der Stellung des Objektes läßt erkennen, welche Mitteilung den Vorrang hat: im Japanischen das Objekt ‚you‘, im Englischen das Verb ‚see‘. Im Japanischen ist das Subjekt direkt mit dem Objekt verknüpft, dagegen ist es im Englischen notwendig, daß vor dem Objekt ein Prädikat steht. Nehmen wir zum Beispiel als Subjekt ‚I‘ wie im obigen Satz, so muß im englischen das ‚Ich‘ vom Objekt getrennt stehen. Im Gegensatz dazu führt im Japanischen die syntagmatische Nähe von Subjekt und Objekt (unvermittelt wie es beim Prädikat wäre) zur Annahme eines vorgestellten Ichs. Im Englischen wird das Subjekt am stärksten betont, nicht aber im Japanischen.“ Vergleichbare Ausdrucksweise findet sich jedoch auch in anderen indoeuropäischen Sprachen, z. B. im Französischen (*je te voi*), Kroatischen, Serbischen (*ja te vidim*) etc.
- 473 Drei wichtige Ansätze wurden dabei herauskristallisiert: der politische (sozialkritische Videoreportagen), der bildliche (Synthesizer) und der konzeptuelle (nichtdokumentarische Künstlerarbeiten richteten sich vornehmlich auf das Videoband als Objekt-Medium, wobei jedoch Konzept, Idee und Prozess wichtiger waren als das Schaffen neuartiger formaler Abbilder).
„Fernsehen ist nicht einfach ein anderes Werkzeug [...] sondern ein komplexes System direkter visueller Kommunikation, das jedes frühere Medium einschließlich der Druckkunst, der Fotografie und des Films umfasst. Es ist ein System, das dem Künstler alles gestattet und zugleich durch die riesigen Anforderungen verweigert“ (Gruber/Vedder [Hrsg.] 1983, S. 23).
- 474 Der Terminus „Intermedia“ wurde eingeführt vom Fluxus-Künstler Dick Higgins, einem Freund und Herausgeber von M. McLuhan. Vgl. ebd.
- 475 SSTV überträgt die elektronischen Standbilder anstatt 30 Bilder (frames) pro Sekunde; das LiveVideosignal der CC-Videokamera wird in Form eines frame digitalisiert und durch den SSTV-Konverter in das Audiosignal konvertiert, über die Telefonlinien gesendet und auf der anderen Kommunikationsseite wieder in die visuelle Information transponiert, welche sich zeilenweise auf dem Ausgabegerät (üblicherweise einem Monitor) langsam aufbaut. Solch ein Bild kann sowohl auf dem Video- als auch auf dem Audioband gespeichert werden. Vgl. URL „SSTV“.
- 476 Terry Fox, Sharon Grace, Margaret Fisher, Carl Loeffler, Richard Lowenberg, Alan Scarritt, Brad Gibbs; New York: Andy Horowitz, Richard Landry, Nancy Lewis, Richard Peck, Betsy Sussler, Willoughby Sharp, Paul Shavelson, Duff Schweiniger.

Anmerkungen

- 477 Bereits 1974 berichtete Keith Sonnier in einem Interview von einem seiner Versuche, eine ähnliche Zweifach-Verbindung über die Telefonlinien herzustellen: „I tried to do that by telephone. I tried a New York-Los Angeles telephone hook-up [...] but didn't work that well. WE didn't have the right kind of line – we just called in“ (Sonnier in: Thorburn 1976, S. 1971).
- 478 1976 realisierte Tambellini im Carpenter Center der Harvard University in Boston eine CC-Videoperformance mit dem Titel „Moon-Black“ unter Mitwirkung von Sarah Dickinson.
- 479 The Gumbo House, Crenshaw, CA., (South Central LA), Ana Maria Restaurant, (East LA), The 8th Street Restaurant, (Korea Town) LA, Gunter's Cafe, (beach area) Venice, CA., The Museum Of Contemporary Art (MOCA), Downtown LA.
- 480 Die Angaben und Zitate aus der Berichterstattung zu diesem und zu anderen Projekten befinden sich z. T. in voller Länge auf der zitierten Website.
- 481 RCA Satcom II/119° W. und Satcom IV/83° W.; Anik B/109° W. und Anik D1/104° W.
- 482 Beirne 2002: „Each of the actors was given a 'Press Pass' to the museum which allowed free admittance to the museum for a year. During the exhibition they could come to the museum at anytime, observe the activities of the visitors to the galleries in the surveyed areas and base a short performance on their observations. While I had no way of keeping track of the number of performances, judging from conversations with the actors during the two month run of the exhibition I would estimate that at least two performances took place daily with as many as a dozen on week ends. The nature of the 'performances' in the case of the two curator's offices were quite different. I enlisted the help of several artists to send Patterson Sims slides and requests for studio visits as well as invitations to exhibitions, post cards etc. The items within the camera range could have been authentic correspondence, correspondence for the performance or both“ .
- 483 Hanhardt in: Sturken 1983: „A very important show was 'Re-Vision: Projects and Proposals in Film and Video' in 1979, when we organized for the first time – I believe it was the first time in New York – a large museum exhibition devoted to film and video as installation forms. It took up the entire third floor of the museum. Though the film/video gallery is a flexible space where we can present all different types of video and film; we propose installations and exhibitions for the other spaces in the museum“ .
- 484 Filminstallationen waren von Michael Snow, Morgan Fisher und William Anastasi.
- 485 Dort studierten u. a. Douglas Davis, Keith Sonnier; vgl. oben.
- 486 Birnie Danzker 1979; „Personal/Public Information“ ist dort als Synthese dreier Projekte beschrieben worden:
„The last ten minutes Part II“ (Moscow, Kassel, Washington) 1977
„On Subjectivity“ 1978
„Between the Lines“ 1979
- 487 Unter anderem: „For a Videophone“ (1983), 17a Bienal de Sao Paulo, Oct./ Dez. 1983 (mit A. Muntadas), „TV to TV“ (1979) (mit Aldo Tambellini).
- 488 Herbst 1973: Roof Walk; Winter 1973/74: Fence Walk; 1975/76: Beach Walk
- 489 Bay Area Rapid Transit.
- 490 „The next art show i did was done with all donated closed circuit gear that i got from a company in bursville minnesota, a company called Videotonix. i told the owner of the company (then a fledgling company) how much i loved closed circuit ... how great it was to increase safety and security ... how ... i ... loved watching!!!! the president was sold! ... i loaded up my car with lots of old used gear. this was the beginning ...“ (Scher 2001).
- 491 Richmond Art Center; University of California, Davis; University Art Museum, University of California, Berkeley; De Saisset Art Gallery and Museum, University of Santa Clara; San Francisco Museum of Modern Art; SFAI (San Francisco Art Institute); La Mamelle Arts Center; Video Free America, San Francisco etc.
- 492 Zum Beispiel „Synchromatic Baseball“, 16 Rose Street, San Francisco 1971.
- 493 Vgl. Nauman, Davidovich, Beirne, Scanlan etc.
- 494 H. Fried: „I wanted people to realize that the tape was inapprehensible in one viewing, that it was a thing to be reapproached and looked at again and again [...] I underestimated television [...] some months after the Whitney installation I arrived at a solution. I added two video cameras to the installation. Each is situated perpendicularly to the screen of and at equal distances from one of the two playback

- monitors. Video signals from each camera and the VTR are routed to a switcher. [...] The switcher determines which video signal" (Fifer/Hall [Hrsg.] 1991, S. 221).
- 495 Vergleichbar ist das Gesamtprojekt mit einer von Marta Minujin 1968 unter Mitarbeit von Ira Schneider ausgeführten Performance-/Happening-/Installationsreihe im Center for InterAmerican Relations in New York. Dort handelte es sich um drei Hotelpartys, zuerst mit den Künstlern, danach mit den Geschäftsleuten und schließlich mit den Menschen aus der Modebranche. Während der letzten Party wurde eine Installation mit acht Filmprojektionen und Aufnahmen von allen Partys aufgebaut. (Ich danke Ira Schneider für diesen Hinweis.)
- 496 1977; La Mamelles, San Francisco 1978
- 497 1978; San Francisco MoMA 1980
- 498 1978; Women's Buildings, San Francisco.
- 499 "The environment is that of a mental geography converted into a physical architecture" (Labat in: McCormick 1987).
- 500 Vgl. dazu auch die Beschreibung der CC-Videoperformance von Doug Hall (1992) im nächsten Kapitel.
- 501 Natürlich haben solche Aktionen mit jenen von Piero Manzoni und Yves Klein ihre prominentesten Vorgänger und auch zahlreiche Nachfolger.
- 502 Der erste Torbogen war doppelt so breit wie der zweite, so dass eine Tiefenwirkung entstand; in den beiden rückwärtigen Ecken der zweiten Kammer standen außerdem zwei Parabolspiegel.
- 503 Zwischen den Holzstapeln etwa in der Mitte des Raumes stand auf einem weißen Sockel ein Monitor, der das Bild einer an der Fensterfront installierten CC-Videokamera (die Ansicht angrenzender Gebäude) übertrug. Eine weitere Kamera war auf das Fenster des Büros eines benachbarten Hauses gerichtet und der Betrachter konnte zeitgleich das Geschehen im dortigen Büro verfolgen. Die dritte, schwenkende CC-Videokamera wurde auf einen Parkplatz gerichtet.
- 504 Die Arbeit besteht laut Labat (Interview mit Anna Novakov) aus drei Entwürfen. 1989 wollte sie Robert Riley SFMOMA präsentieren, obwohl die Installation ein auf die Räumlichkeiten des MOMA in LA. zugeschnittenes Projekt war.
- 505 Die Überwachungskameras waren an verschiedenen Orten an der Außenseite des Museums angebracht und lieferten dementsprechend Detailansichten der architektonischen Verhältnisse des Museumsbaus. Vgl. dazu die ortsspezifischen CC-Videoinstallationen von Beirne, Nauman u. a.
- 506 Asian Gallery Collection, New York. Der Kunsthistoriker Hans Belting schrieb irrtümlicherweise über Paiks „TV Buddha“ als „the first case of closed circuit technology in his oeuvre“ (Belting 2002; vgl. oben „Participation TV II“ von 1969 und auch spätere Versionen vor 1974). Beltings Interpretation des „TV Buddha“ mit Hilfe von Bezeichnungen wie „tautology of images“ (S. 405) kann angesichts des kumulativen Charakters des Videofeedbacks hier ebenfalls nicht akzeptiert werden.
- 507 In einem abgedunkelten Raum befindet sich eine Kamera auf dem Stativ, die ein durch ein Scheinwerfer ausgeleuchtetes Ei aufnimmt. Das Ei befindet sich auf einem 710 cm breiten und 120 cm hohen, mit schwarzem Samt bezogenen Podest. Rechts vom Ei befinden sich die von links nach rechts größer werdenden Monitore, die jeweils um ca. 15 Grad aus einer waagerechten immer mehr in die senkrechte Position gebracht worden sind. Rechts außen, als Abschluss dieser Reihenfolge sind drei große, senkrecht postierte und aufeinander gesetzte Monitore aufgestellt: Auch sie zeigen das formatfüllende LiveBild vom – sich jetzt in vertikaler Stellung befindenden – Ei.
- 508 Vgl. in der Paik-Ausstellung in der Kunsthalle Bremen 1999 mit mehreren ausgestellten Arbeiten: „I am Fluxus“ (1975) besteht aus einem Kalenderblatt, einer Bildrolle und einem Plakat; aus der Mappe „Port-fluxus“ stammt eine Radierung mit dem Titel „Life is Tape“ (1980), während „Video Cards“ (1981) – eine Edition mit 52 Spielkarten – Paik/Beuys Klavierduett „In memoriam George Maciunas“ von 1978 dokumentiert. An John Cage und Joseph Beuys wird weiterhin durch Offset-Lithographien (u. a. „Hommage to John Cage“, 1991; „Satelite Duo“, 1995), Collagen aus Zeitungstexten und Fotografien erinnert. Den Autoren der Ausstellung in der Bremer Kunsthalle gelang es, zusätzlich auch die wichtigsten Konstanten und Anhaltspunkte – wie die Paik-Beuys-Beziehung – in der Kunst Nam June Paiks deutlich hervorzuheben.
- 509 Die folgenden Ausführungen wären ohne die allgemeinen Informationen, Interviews, das Bildmaterial und die Bereitstellung von verfügbaren, größtenteils unveröffentlichten Dokumenten von/durch folgende(n) Personen nicht realisierbar gewesen: James Minnis und Sue Milus, Al Robbins' Nachlassverwalter (New

Anmerkungen

- York), Alexander Hahn, Robert Harris (New York, Anthology Film Archive), John Hanhardt (New York, Guggenheim Museum). Allen genannten Personen gilt mein herzlicher Dank.
- 510 „Gut Poem“, 1969.
- 511 Erstaussstellung: Anthology Film Archives, New York 1976, danach auch in der Kunstakademie Münster 1980.
- 512 Ausschnitt aus einem Gedicht Robbins' (Februar 1976).
- 513 Ausgestellt unter dem Titel „Anticata/Strophe“ im Whitney Museum of American Art, New York 1980; elf Schwarz-Weiß-Monitore, zwei Videobänder, vier Kameras, Lautsprecher.
- 514 Die Anticatastrophe-Bänder wurden erstmals gezeigt in Anthology Film Archives am 05.11.1978. Die CC-Videoinstallation unter Einbeziehung von gleichen Bändern war erstmalig präsentiert durch Anthology Film Archives in P.S.1 am 03.12.1978. In einer veränderten Form baute Robbins die Installation in The Whitney Museum of American Art vom 02.10. bis 09.10.1980.
- 515 Diesen Prozess nannte Robbins „shaping of time“; „Robbins richtet eine Kamera auf einen Monitor, das laufende Videoband wird aufgenommen und an andere Monitore weitergegeben („prescanning“). Indem das Bild an Schärfe und Details verliert, kommt die ephysische, elektronische Natur des Videobilds immer stärker zum Ausdruck. Während einer Ausstellung justiert Robbins unaufhörlich Kameras, Monitore und Projektoren, bis er das gewünschte Ergebnis erreicht hat. Die angeführten Installationen [...] sind die Grundideen für viele Varianten, die eigene Titel tragen“ (Herzogenrath [Hrsg.] 1989, S. 253).
- 516 In P.S.1: 5, 11, 12, 23 Zoll, (aus Robbins' Text vom Januar 1979, Manuskript).
- 517 (Mitarbeit: Pete Zawistowski); Die Originalbänder wurden für die Installation neu bespielt und vorbereitet; die Nachbearbeitung der Synchronisationssynthese trug dazu bei, dass der Zusammenhang zwischen „glitch“ und „shooting“ noch stärker als im Original wird: Sie waren derart zusammengefügt, dass oft kein klarer Eindruck darüber gewonnen werden kann, ob das Geschehen durch „glitch“ oder durch „shooting“ verursacht ist.
- 518 Die Transversale markiert zugleich den vom Künstler benannten „raw space“. (Manuskript)
- 519 Robbins, Buch, S. 39. Zeitgleich mit der Installation zeigte Robbins im Whitney Museum auch die im Prozess der Entwicklung von benutzten Videobändern entstandenen Textbücher „Dont let these words set“ und „Fragment of a poetry of a unified field theory and other notes“, sowie die weiteren textuellen Bemerkungen und Zeichnungen.
- 520 Neun Farbmonitore, zwei Schwarz-Weiß-Monitore, Projektor, drei Kameras, Oszilloskop, zwei Videobänder, Verstärker, Lautsprecher, „farbige Naturaufnahmen“.
- 521 Dies gilt vor allem für Robbins' Schriften zur theoretischen Physik.
- 522 Vgl. „LA, where are you?“, eine satellitenunterstützte Performance mit Nam June Paik und Al Robbins.
- 523 Es war der Titel einer Videoarbeit von 1984, ausgeführt während eines einwöchigen Aufenthaltes in der van Eyk-Akademie in Maastricht.
- 524 Einer Aussage des Künstlers zufolge bezüglich der Installation „Anticata/ Strophe“ konzipierte/verstand er ihre Erstaufführung in P.S.1 in New York als „act of sculptur“, als „extension of the act of shooting“: „ultimately to be as fluid and as intricately expressive as shooting i am attempting to evoke a dynamic similar to the shooting regarding the tapes not as image surface of monitors placed in space, but rather, concentrating on the space between monitor images, and between these images and the viewer attempting to fill this space with travels of light, electricity, sound, to make tangible this space through air as the real space fo sculpting in video to attempt to set the monitors speaking to each other and involve the viewer in this speaking“ (Manuskript, 1980).
- 525 1975 stellte sie in The Kitchen „Dawn Burn“; „Paris Dawn Burn“ entstehend für 10e Biennale de Paris, Musée d'art moderne de la ville de Paris, 17.09.–01.11.1977.
- 526 Vertreten war Jaime Davidovich zur gleichen Zeit wie Peter Campus durch die Bykert Gallery (24 East 81 St.) in New York; er nahm u. a. an einer Gruppenausstellung teil (08.09.–27.09.1973).
- 527 Mella 1994: „1976 Earlier the same month, Douglas Davis had presented a live, two-way cablecast between Anthology Film Archives and Manhattan Cable TV. The piece, Reading Brecht in 3/4 Time, also employed Citizens-Band radio, the computer BBS of its day. In April 1976, Davis's performance of Three Silent and Secret Acts live from The Kitchen and Manhattan Cable TV, had been facilitated by Manhattan Cable's installation of a direct link to their transmission facility from The Kitchen's exhibition space at 484 Broome Street. Davis followed these projects with a live, multi-point cablecast from the Whitney Museum of American Art in 1977. Four Places Two Figures One Ghost was the first

live performance telecast from a New York City museum. Each of Davis's projects attempted to use TV as a private medium, one usually viewed in personal space, and all shared a belief in the potential of television as an interactive medium. Thus, the live performance of Reading Brecht, in which Davis read 'The Radio as an Apparatus of Communication', Bertolt Brecht's 1932 treatise on radio as a genuine two-way communications medium, became the inaugural event of Cable Soho. This consortium of artists and arts organizations in lower Manhattan was formed to find interactive uses for the public access channels then available in New York City."

- 528 Vgl. die Einschätzung von Ann-Sargent Wooster (1990): „None of these projects could be called truly interactive. In all of them the artists functioned primarily as senders [...] There were many successful projects on cable television. These included the early TTV (Top Value Television) and also Jaime Davidovich's Cable Soho, which began in New York City in 1976 and the next year became the Artist's Television Network. Another project also starting in 1976 was the Video Art show on Los Angeles, Theta Cable and Long Beach Cablevision. More recently, Paper Tiger Television in New York City has had a series on public-access cable television in New York City for seven years, examining the communications industry through a critical analysis of print media in a hard-hitting style that resembles aspects of performance art [...] Artists' programming generally lacks both the genuine interactivity of call-in radio shows and the lesswell-understood interactivity of broadcast television's audience.“
- 529 49E 68th St. Zum Thema und zu den Hintergründen vgl. Sturken/Stoney 1984.
- 530 Ausgestrahlt wöchentlich montags im Manhattan Cable Channel 10 um 21.00 Uhr.
- 531 In einer Sendung interviewte Davidovich den spanischen Maler Zush, der eine eigene Nation ausgerufen hatte, in der als Valuta nur der künstlerische Wert zählen sollte, aber auch andere wichtige infrastrukturelle Fragen beschrieben wurden: Das Verteidigungssystem wurde z. B. als „mentale Verteidigung“ aufgefasst, das Hauptsymbol dieses Staates sollte das geöffnete Hirn sein etc.
- 532 (1982): „Next week Dr. Videovich will not be there, weil unterwegs to Malvinas Islands (argentinischer Ausdruck für die von den Briten genannten Falkland Islands) to entertain the troops“.
- 533 Die in der zweiten Hälfte der achtziger Jahre von Davidovich veröffentlichten Texte „Context-Come Together, Textere-To Weave“ (1986, S. 11), „State of the Art. Failure of Video Art Manifesto“ (1986, S. 367) und „State of the Art. Context Manifesto“ (1987) („Real Life“, April 1987, S. 18/19) können als „Endstatements“ des Künstlers über die eingetretene Situation und auch als veritables Dokument von Meinungen und Einschätzungen vieler seiner Kollegen gewertet werden (zu den CC-Videoinstallationen Davidovichs zwischen 1991 und 2001 vgl. das kommende Kapitel bzw. den Materialteil/DVD).
- 534 Zur gleichen Zeit wurde auch eine öffentliche Vorführung bei Trinity Square Video in Toronto durchgeführt (Produktion: John Watt und The Fine Arts Broadcast, Toronto, sowie „A Space,“ Toronto).
- 535 Dort lehrte Schwartz auch 1967/68.
- 536 Die Methode für die Feststellung eines „idealen“ Sichtpunktes entwickelte Schwartz zunächst mit Hilfe von Nieten bzw. Bindemitteln.
- 537 „Yellow Triangle“, 1979; „In real time“, 1981; „Yellow gate“, 1981; „Yellow Imprint“, 1982; „Through the Looking Glass“, 1986; „Video Sunflowers“, 1992.
- 538 In den neunziger Jahren nahm der Künstler öfter das Metall in sein Repertoire auf.
- 539 Felice Varini, „Paralleles Rouges“, no1 en 360, Paris 1989; oder: „279 Bd Pereire, Paris 1990.
- 540 31.10.–29.11.1987; Whitney Museum, The New Am Filmmaker series 38.
- 541 Lisa Fox war führende Tänzerin in der Merce Cunningham Dance Company 1976–1980.
- 542 Ebd.; „Flat World“ (1987) und „Cool Breeze“ (1987/88) sind weitere Beispiele derartiger CC-Video-Arrangements von Curt Royston; vgl. Hanhardt 1988.
- 543 Vgl. „Peoples Video Theater“ im vorigen Kapitel.
- 544 In Bezug auf Hills frühe Videoinstallation „Hole in the Wall“ (1974) benutzte Andreas Denk die Bezeichnung „erweiterter Closed-Circuit-Charakter“ (Denk 1998, S. 147). In der Woodstock Artists' Association brach Hill ein Loch in eine Wand und installierte darin einen Monitor, auf dem die Videoaufnahme vom Ausbrechen des Lochs zu sehen war. Vgl. dazu die Videoperformance von Richard Kriesche „On Sculpture 1“ (Videodemonstration Nr. 6) – Hommage für Joseph Beuys“, ausgeführt in Edinburgh 1973. Hills Arbeit wurde zuletzt gezeigt im Whitney Museum of American Art 2001/2002.
- 545 Anagramm: rorrim – mirror.
- 546 Hierbei entsprach ein einzelner Pistolenschuss einer editierten Bildeinheit im linken Monitor und einer im rechten. Fallen beide Schüsse gleichzeitig, wechselte das Bild in beiden Kameras simultan.

Anmerkungen

- 547 "This work has been reconfigured for laserdiscs, and the four 4-channel tape recorders have been replaced with a sampler. In 1993 the recorded optical images of the space and objects were replaced with computer-generated images of the space and objects as seen from a rabbit's point of view" (Presse-Informationsblatt).
- 548 Hill beschrieb sein Erlebnis der Lektüre des Buches von Maurice Blanchot, „Thomas l'obscur“ wie folgt: „As you read this book it reads you. It personifies that kind of enfolding of physicality back onto consciousness that is so indigenous to video“ (zit. nach: Malsch 1995, S. 76).
- 549 Es handelt sich hierbei um den Text des Videobandes „Black/White/Text“ und um eine Performance (1983) gleichen Namens.
- 550 "The geographical distance and the psychological freedom implicit in my move from Spain to America allowed me to do, in a very short space of time, a piece of work that was more Spanish, more European in the basis of its content than what I had produced while still in Europe [...] It is ironic to think that nomadism is nothing more than a different way of putting down roots" (Torres 1991, S. 9).
- 551 Der am niedrigsten stehende Monitor, direkt hinter dem Rammbock auf dem Boden, gibt kein Bild wieder. Der Reihe nach bis zum vierten Monitor wird in verschiedenen Helligkeitstönen das Bild eines sich überschlagenden Autos sichtbar. Bis zum achten Monitor hin entwickelt sich das Bild zu voller Farbe.
- 552 Ebd., S. 51. Vgl. noch: Hanhardt 1991.
- 553 Hierbei handelt es sich um den Modellnachbau eines Stuka-Bombflugzeugs, der auf je einer Rumpffseite das Bild einer Schlange trägt und 1941 bis 1942 von den Nazis in Nordafrika benutzt wurde. Das Fenster im Raum ist mit einer großen Flagge (schwarz-weiß-rot) verhängen, auf der das Gesicht eines NS-Soldaten von 1932 aufgemalt ist, der übergroß sowohl auf die Installation als auch auf den ganzen Raum drohend herabblickt. In der Umgebung des Zwingers hört man über Kopfhörer Material aus der amerikanischen Geschichtsschreibung von 1930 bis Anfang der fünfziger Jahre (McCarthy-Verhör).
- 554 Die einzelnen assoziativ aneinander gereihten Szenen sind hier als Schlaufe sichtbar: Die Hände halten eine Zeitung, welche von einem Glas Wasser überschüttet wird. Dann erscheint die Ansicht eines schwimmenden Goldfisches, die von einem Vulkanausbruch abgelöst wird. An einer anderen Wand befinden sich die verschiedenfarbigen Silhouetten kreaturähnlicher Gestalten auf Bildern mit farbigem Hintergrund.
- 555 Luminance und Chrominance-Keying, das „Ausstanzen“ eines Teiles des elektronischen Bildes und sein Ersetzen durch eine oder mehrere Live- oder aufgenommene Szenen, basiert auf der Extrapolierung von Helligkeits- bzw. Farbwerten.
- 556 ARTEC in Nagoya 1989.
- 557 Gene Youngblood dokumentierte in seinem Buch „Expanded Cinema“ (1970) u. a. Patrick O'Neill, „7362“ (1965), „Stargate-Korridor“, Stanley Kubricks „2001: A Space Odyssey“ realisiert mit der Slit-Scan-Machine (gebaut von Douglas Trumbull, 1968), die 16-mm-Filme von Jordan Belson, „Allures“ (1961), „Re-Entry“ (1964), „Samadhi“ (1967), „Momentum“ (1969); Luck Becker, „Horizon“ (1968), „Videofeedback“ (16 mm); vgl. S. 334–336.
Über Videofeedback vgl. noch Feedback-URLs.
- 558 Im Winter 1977/78 hatte Wendy Clarke einige Ausstellungen mit ihren interaktiven Video-Environments in Los Angeles (UCLA), und in diesem Rahmen organisierte sie u. a. eine Situation, in der den Freiwilligen ein Videoband vorgespielt worden war, in dem die Künstlerin ihre eigenen, persönlichen Gedanken und Gefühle über die Liebe mitgeteilt hatte. Danach wurden die gleichen Personen eingeladen, selbst in einen abgeschlossenen Raum zu gehen und vor der laufenden Kamera und dem angeschlossenen Monitor das Gleiche zu tun.
- 559 In Zusammenarbeit mit Michael Renov und Marita Sturken
- 560 (RT = real time)
- 561 Und welche Lawrence Weiner nicht als konzeptuell benennen wollte. Vgl. English Roots, S. 126.
- 562 Cameron 1972, auch 1994 (Reprint mit Redaktion) und 1991, S. 14.
- 563 Die entfernteren Besucher sehen nur den Besucher/die Besucherin auf dem Stuhl und hören seine/ihre Stimme.
- 564 Cameron 1994 (1991): "The problem with my last videotapes at Guelph was that life and art had come too close together in the wrong sort of way. I was spared finding out what the result might have been by my departure for Halifax" (S. 8).

- 565 Ihre „Obskurität“ und Nutzung von vollkommen abgedunkelten Räumen und Türen als Bestandteil der Gesamtatmosphäre wird unten u. a. in Film- und Videoinstallationen von Noel Harding wiederzufinden sein.
- 566 Thick; Engl. für dick, fett, voll, reichlich, dumm.
- 567 “The Thick Paintings have been central to my art activity ever since, and were intended to be so from the outset. A conscious decision was made to continue their production for the rest of my life; critical writing would be redirected to provide speculative support; and installation devices would be used for purposes of interpretive contextualization” (Cameron 2001).
- 568 „Behind Closed Doors – and Lawn“, nicht ausgeführt. Unter diesem Titel findet sich ein früher Entwurf zu der Arbeit, die 1980 unter dem Titel „In Camera – and Lawn“ ausgeführt worden war.
- 569 In der beschriebenen Installation erwähnte ich ein Element, das in allen Videoinstallationen Eric Camerons vorkommt – das mit Rasen gefüllter Topf. Die Erklärung des Künstlers:
 “[...] in this context the pot of lawn relates to the ambivalence of inside and outside, but I would have used it anyway even if the chrysalis had not provided that easy rationalization. When I used it for the first time several years ago with the exhibition of what I called ‘Newspaper Paintings’ at the Anna Leonowens Gallery – which were, incidentally, the immediate forerunners of my Thick Paintings (to be continued) it was because I felt everything in the Newspaper Paintings had become too neatly rounded out, too rational. I used it to disrupt that rationalism and have ever since been amazed at ever new layers of rationale of the lawn itself – which now makes it almost too easy to explain its presence here. I suppose that truth is we are limited by the lived logic of our own being, and that logic will always identify itself in our actions however hard we try to deny it” (Cameron 2001).
 “What had been lacking in my art at Guelph was any equivalent to this obsessive mind-numbing activity. Its place in my life was taken by the obsessive, mind-numbing care with which I tended the lawn. The end of my tape ‘Thin Air’ is taken up with a single shot of a pot of lawn grass that is allowed to run out the length of the tape” (Cameron 1994 [1991], S. 9).
- 570 Der Bildausschnitt der Kamera, der gleichzeitig auf allen vier Monitoren sichtbar wird, zeigt eine formatfüllende Nahaufnahme der Kugel. Ihr Volumen verschwindet scheinbar auf den flächigen Schirmen und ist nur über ihre Drehung und die damit verbundene perspektivische Verkürzung des aufgetragenen Gitternetzes erkennbar.
- 571 Hierbei handelt es sich um 432 Einzelfotos, die entsprechend zusammengesetzt wurden.
- 572 Sie waren ihrerseits von einer horizontalen Linie auf Augenhöhe zweigeteilt. Unter dieser Linie sind Zahlen auf der Wand, die aufsteigend in Zehnerstufen jedes Rechteck gleichsam bezeichnen. Sie sind Gradangaben der in Zehnerschritten unterbrochenen Mittellinie, die so als Äquator des in den Galerieraum eingeschriebenen Parallelen/Meridianenmusters fungiert.
- 573 Es handelte sich um ein sehr langsames Modemsystem, unter Einbeziehung von Macintosh Plus und Macvision Kamerasystem – ca. 188-mal langsamer als ein 56K-Modem, so dass alle sechs Minuten ein neues Bild erschien.
- 574 Eigentlich handelt es sich um eine Kombination, wie es unten in einem Zitat des Künstlers noch hervorzuheben sein wird.
- 575 Zwei Endlosschleifen mit Wassergeräuschen in einer Stereo-Vorrichtung – sowie einen analogen Synthesizer (Korg MS 20) mittels einer eigens geschriebenen Software, die die eingehenden Videosignale verarbeitete.
- 576 Mountain Hardware Digital Synthesizer.
- 577 “The video images were included in the first several versions. I decided 1985 that visual imagery was not necessarily a good addition to the installation, because people adopted a passive television-like relationship to the images, sometimes even sitting down in the middle of the installation and waiting for the ‘video-tape’ to play! Also ascreen can focus peoples attention too much in one direction” (In: Dinkla 1992, S. 2 [aus einem Telefax an die Verfasserin vom 27. Juni 1991]).
- 578 Die Installation trug seit Ende 1984 den Titel „Body Language“. Vgl. darüber hinaus über die darauf folgenden Pendants in: Dinkla 1992, S. 75, auch hier Materialteil/DVD.
- 579 1988 wurde die Installation noch unter dem Namen „Body Language“ geführt (Dunlop Gallery, Regina, Kanada).
- 580 Seit Ende 1988 verwendete Rokeby die eigens entwickelte „IntAct“-Software, seit 1989 einen verbesserten Bildprozessor („Rokebytizer“) für eine noch komplexere Bildanalyse. Vgl. Dinkla 1992, S. 78

Anmerkungen

- 581 Seine auf der Analyse der Praxis orientierte Vorgehensweise kann am Beispiel seiner Beteiligung am Siggraph Art Show 1988 exemplifiziert werden: "Many attendees entered my installation to 'test' it using what live come to call the 'First Test of Interactivity'. The test involves determining whether the system will consistently respond identically to identical movements. (Note that an intelligent agent will probably fail this test.) They would enter the space, let the sounds created by their entrance fade to silence, and then make a gesture. The gesture was an experiment, a question to the space; 'What sound will you make?'. The resulting sound was noted. Second and third gestures were made with the same motivation, and the same sound was produced. After the third repetition, the interactor decided that the system was indeed interactive, at which point they changed the way they held their body and made a gesture to the space, a sort of command: 'Make that sound'." (Rokeyb URL, auch in: Leeker 2001, S. 60)
- 582 Vgl. das ungefähr gleichzeitig, jedoch auch breiter und auch kommerziell eingesetzte System der „Vivid“-Group aus Toronto.
- 583 Dinkla 1992: „Die Mischung von Aufführungs- und Ausstellungscharakter des Systems ändert sich damit nicht wesentlich [...] Die Komplexität der Effekte steigert sich mit zunehmender Digitalisierung“ (S. 77).
- 584 Zanini 1974/2000, S. 65. Die bekanntesten Vertreter der Konzeptkunst Brasiliens sind Lygia Clark (1920–1988) und Lygia Pape (1928) und Hélio Oiticica (1937–1980).
- 585 Vgl. ebd., auch den Katalog der documenta X in Kassel 1997.
- 586 „Soft Frieze, Soft Table and Soft Video“.
- 587 Es ist eine durch die Künstlerin etwas adaptierte Version des Textes vom Originalplakat, abgedruckt in Portugiesisch und Englisch (Juni 1981), gesendet an den Verfasser (Geiger 2002).
- 588 "This work was an ephemeral network based on the simultaneous transmission and reception of representations of an object through three different systems. (top) An installation with videotex terminals, TV monitors, radio and speakers was assembled in a circular room in the Museum of Image and Sound in São Paulo for the synchronized reception of all three transmissions. (bottom left) On nine videotex terminals connected to nine different phone lines, viewers saw (middle right) a graphic element – a horizontal red bar displacing itself upon the plane surface of the two-dimensional grid of the system. (bottom right) – fast CCI".
- 589 Vgl. Ramiro 1998: "In Portuguese, the word 'Altamira' could also mean a high point upon which to fix one's sights, referring to the existence of a satellite in orbit."
- 590 Sao Paulo (Ramiro)/Rio de Janeiro (Kac) („Presumed Portrait – Foul Face“).
- 591 "SSTV visual poem created by Júlio Plaza, arose from an analogy between the 'third page' and the I Ching. An ideogrammatic 'third page' process for meaning generation also operates in the Chinese Book of Mutations, as two trigrams one above one bellow assemble to form an hexagram. For the poem, Plaza selected as combining units the English words for 'sky', 'earth', 'art', 'heart', the I Ching trigrams for 'SKY' and 'EARTH', and the South Cross and the Ursa Major – two constellations designating the South and the North sky hemispheres. The pulsing sound of the SSTV images was sent along as a reinforcing index of the poem's reference to the medium" (Matuck unp.).
- 592 "B 12 the piece by Wagner Garcia conveyed a popularesque image of Brazil. The scanning screen simulated a slowly woman's undressing while the typical Latin rhythm of the rumba was being played. The work by Garcia embodied a series of South American stereotypes to ironically articulate a perfect product for exportation" (ebd.).
- 593 "This particular visual property was applied by Paulo Laurentiz in A SACRA AÇÃO DA PRIMA VERA, his transmission piece. He appropriated a scene of the film Flash Dance – in which a dancer moves above a mirrored stage – to combine it with Le Sacre du Printemps, composition by Igor Strawinsky. The piece was visually quite surprising. Every time the image-forming line achieved the middle of the screen, revealing a 'third page', the dancer denied her mirrored image. The slowing down of the Flash Dance scene intended to de-mechanize the fast moving choreography. The resulting scene, Laurentiz observed, actually exhibited a marked resemblance to a famous 1907 choreography created by Nijinsky for Le Sacre du Printemps. Furthermore, he continued, the breakdown of the mirror logic suggested human sacrificial rites, a main subject in the narrative told by the music" (ebd.).
- 594 "SPECIMORTIGO, my own production, was a science fiction piece. Frames describing the agony of an unidentified prisoner wearing security glasses were sent along a carefully edited soundtrack. Harsh sounds and utterings provided a dramatic background to a woman's voice reporting. The simulated

- news described the overwhelming obstacles scientists were encountering in the deciphering of a sound, light and heat language system that a distant continent was irradiating" (ebd.).
- 595 "The contemporary urban ritual of the 'break' style inspired Rejane Augusto's piece. The twisted bodies of the practicers were progressively broken by a continuous alternation of the digital memory pages of the SSTV unit resulting in disordered third pages. The image breaking process was synchronized to an intense and pulsating musical rhythm composing an ingenuous exercise of metalanguage" (ebd.).
- 596 "'Slow Billie Scan' – a dancer piece transmitted along 'Don't Explain' a sentimental song by Billie Holiday – was conceived and performed by Ana Livia Cordeiro, a Brazilian specialist in computer dance and her partner Lali Krotoszynski. The choreography, specifically designed for the perception of the video camera, conveyed an abstracted dance structure that could be read as a partiture for body performance. The tai-chi like symmetrical movements of the two dancers drew every frame of the sequence during a carefully crafted recording session" (ebd.).
- 597 "The electronic musician Wilson Sukorsky and the dancer Lali transmitted 'Study # 1', a music and dance composition for SSTV. The work had been recorded during its first presentation at the São Paulo New Music Festival. On August 30th, 1987 while the audience heard the electronic propositions of Sukorsky, Lali interpreted the music elsewhere in the city. The images were sent by SSTV to the Festival stage, composing simultaneously a spatially dissociated piece" (ebd.).
- 598 "The Pittsburgh team was certainly aware of those medium limitations. That was probably the reason why they proposed an interactive dance, a visual dialogue between Timm Scott and the two Brazilian dancers. The American team may have imagined that if the two sides could interactively perform, co-producing the dance and the images, a mutual involvement would result. However the São Paulo team could not respond at the time to the dialogical proposal which would have required previous preparation" (ebd.).
- 599 In São Paulo: Artur Matuck war der Kurator, Paulo Laurentiz Operationsdirektor, Milton Sogabe technischer Direktor, Marco Antonio Felix hatte die technische Übersicht, Rejane Augusto und Carlos Alberto Dias waren technische Assistenten und SSTV-Operatoren; Ivan Soares David und Guadalupe Maytorena waren Kameraoperatoren. In Pittsburgh fungierte Bruce Breland als Supervisor, James Kocher als Operationsdirektor. Matthew Wrbican und Robert Dunn waren künstlerische Assistenten, Gene Hastings und Gregg Podnar waren technische Assistenten, Michael Parker war Audiotechniker und Steve Wadlow war Lichttechniker.
- 600 Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia, São Paulo 1987.
- 601 Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia (São Paulo)/DAX Group, Carnegie Mellon University (Pittsburgh, Pennsylvania) 1988.
- 602 An jedem Ort sollten drei Monitore und eine CC-Videokamera und ein Mikrofon aufgestellt werden, die die audiovisuelle Kommunikation zwischen den Teilnehmern ermöglichen würden. Die Kommunikationspunkte können sowohl im Rahmen eines Gebäudes, in der Natur, zwischen den Stätten wie auch zwischen den verschiedenen Zeitzonen angelegt sein.
- Carlos Fadon Vicente: "This teleart project focus is geared towards cultural inter-communications taking on the point-of-view approach. Its title comes from the network shape but also from 'trying an angle', a kind of visual interview" (vgl. auch Matuck 1991).
- 603 In Esperanto: „Alpha Centauri Binary Star“, 14.10.– 08.12.1983 Ibirapuera Park, São Paulo.
- 604 Die Programmierung folgte dem Schema 123 123 123 123:
1. Video recordings or live transmission of performance Ataris Vort at the Planet Megga, my text and interpretation, with music by Carlos Kater and a chorus and performers of around 12 people.
 2. Pre-recorded experimental video animation of a turtle skull seen from a moving flexible metal mirror, a piece taken from a photo lab, where photos dry. Still have the images available.
 3. I have also shown occasionally a video doc of a Maha Yoga Ritual directed by Maha Krishna Swami, then alive and living in São Paulo. The ritual involves mantra singing and playing indian instruments. Video available". (Matuck 2002)
- 605 "The system entailed many viewers into continous playful activity, moving the 'electronic detritus' and looking into the image on the screen and also on the reflected image on the mirror. He or she would rearrange 'electronic detritus' situated above the monitors with their screens facing upwards. Those 'detritus' were fragments from parts of television sets, electronic fragments of television objects" (ebd.).

Anmerkungen

- 606 "division of derivate projections" : vgl. „Carta 23“, 1981, Pinacoteca do Estado, São Paulo 1981, S. 66. Diese Videoinstallation bezog sich thematisch auf Leonardo da Vincis Traktat über die Malerei.
- 607 1985 erfuhr er von seiner HIV-Infizierung. 1991 starb Franca an AIDS.
- 608 Die CC-Videoperformance „Can you not hear the dreadfull screaming all around that most people usually all silence?“ ließ Franca am 17 Mai 1984 als seine Abschlussarbeit seines MA in Performance Space der School of the Art Institute in Chicago ausführen, mit Hilfe eines von Daniel J. Sandin entwickelten Video-Image-Prozessors.
- 609 Seine eigenen Angaben, zitiert in: Franca 1997, S. 53.
- 610 Sein Text einer Vorlesung vom 13.11.1983, in: Franca 1997, S. 96.
- 611 Franca 1997, S. 101, ursprünglich im Katalog des 19. Sao Paulo International Biennale 1987, S. 359–361. Alle Kursive vom Verfasser. Vgl. Anwendung der Begriffe duch Krueger, in seinem gleichnamigen Buch, veröffentlicht 1983.
- 612 Kommissare: Jean-François Lyotard und Thierry Chaput. Vgl. zur Idee der Ausstellung: URL „Redhouse“.
- 613 Alain Jacquier und Jean-Luc Godard gehören in dieser Hinsicht zu den bekanntesten Ausnahmen in der ersten Zeitperiode (sechziger/siebziger Jahre).
- 614 Unter Mitarbeit von France Soir, Liberation, La Dépêche du Midi, La Tribune de Lausanne, La Vie Catholique, Le Monde, Autrement, Le Matin, TF1, la R.T.B., France Inter, France Culture, L'Agence Centrale de Presse, les Nouvelles Littéraires.
- 615 Unter dem Titel „Identité IV“ (1985) ausgestellt in CAVS, M.I.T, Cambridge, Mass., U.S.A., 1985. Diese Installation ist eine Erweiterung der Arbeitengruppe „Identité I–III“ („Dispositif pour un parcours vidéo [Device for a video route]“ 1980). Wie in „Identité III“ wird der sitzende Betrachter in einem abgedunkelten Raum von acht Kameras aufgenommen und sieht Teile seines Gesichtes auf einer im Raum vorverteilten Gruppe von elf Schwarz-Weiß-Monitoren. Im Gegensatz zu „Identité II“ jedoch wird zusätzlich eine Projektionsfläche über den Monitoren sichtbar, in Form eines um ca. 45 Grad geneigten Quadrats. Die Installation arbeitet mit einem Video-Laser-System.
- 616 Zum Beispiel „Les toto logiques“ (1979); Dauer: 1 Stunde.
- 617 Diese Liste kann durch zahlreiche Künstler erweitert werden, z. B. Axel Klepsch (D), oder in den neunziger Jahren durch Jacob Taekker (DK) mit fast deckungsgleichen Arbeiten wie diejenigen von Ernst Caramelle. Zu den frühesten Arbeiten dieser Art gehören einige Foto- und Videoinstallationen, auch CC-Videoinstallationen von William Anastasi (USA).
- 618 Jaffrenou 2002: „Dans un espace où est aménagée une ouverture de 2,50 X 1 mètres, devant un mannequin torse nu, un moniteur vidéo monte et descend devant lui révélant la radiographie du squelette de la femme mannequin. la caméra (hors champs) est fixée sur le plateau où se trouve le moniteur et filme un vrai squelette (lui aussi hors champs. la caméra diffuse directement l'image du squelette dans le moniteur et lasynchronisation ne peut être que parfaite.“
- 619 Dauer: 1 Stunde. Bestandteile: Eine 7 x 7 m große Struktur mit 35 Monitoren, drei Schauspielern. Produktion: Musée National d'Art Moderne du Centre Georges Pompidou, Centre d'Action Culturelle de Montbéliard, Maison de la culture d'Orléans, Institut National de l'Audiovisuel, Ministère de la Culture (Direction du théâtre et des spectacles), Vidéoscénique.
- 620 Unter anderem an der Abteilung für die „computer-generated imagery“ (CG).
- 621 Zum Beispiel: „Tableaux de bord“, „Memory Windows“ oder die Installation im Hafen von Fukuoka in Südjapan, mit 10.000 m² aufblasbarer Bildschirmfläche.
- 622 Die Installation war Teil der Ausstellung „Fictions“ (Kurator: Jérôme Sans). Dieses System verwendete Chevalier u. a. in der Installation in Pariser Palais des Congrès, die aus 24.000 LED-Lichtern bestand, die ein- und ausgingen je nach Menge der eintretenden Besucher.
- 623 Mit Paul Andreau (Preview: Intersection 11/20 Galerie, Paris).
- 624 Vgl. Abb./DVD: Ca. 20 Monitore sollten in einem Kreis auf dem Boden aufgestellt werden, der mit Rasen bedeckt ist. Innerhalb des Monitorenkreises befänden sich einige Fußbälle, welche die Besucher wegbewegen müssen, um sich darin (in dem Kreis) bewegen zu können. Jeder Monitor zeigt die vorher aufgenommenen Bilder von sich bewegenden Bällen, die hin und wieder auch auf den Bildschirm stoßen.
- 625 Abgelehntes Projekt von 1975. In der Galerie sollte eine Art leerer Wohnraum installiert werden, mit einem Fenster, einem großen Spiegel, der das Fenster und auch eine unbemalte Leinwand auf Keilrahmen reflektiert. Dieses Ensemble suggeriert die Reflexion im doppelten Sinn, die einen künstlerischen Akt

- auf einem spekulativen/konzeptuellen aber auch operativem Niveau impliziert. Ein Foto der Inschrift „Johannes de Eyck fuit hic“ sollte im Monitor zu sehen sein, etc. (Information aus: Lennep 1975).
- 626 Eine Animation vom Hotel Ramada bis zum Eingang der Rue des Guillemins: Ein Überfall, der von einer professionellen Gruppe (village western)/Vergnügungsparkspezialisten dargestellt wird, sollte mit vier Überwachungskameras aufgenommen und übertragen werden.
- 627 Im Kontext des vorliegenden Buches und auch aufgrund der begrenzten zur Verfügung stehenden Forschungszeit war es leider unmöglich, das äußerst vielfältige Werk des belgischen Künstlers ausführlicher zu behandeln. Die abgebildeten Installationskonzepte reichen m. E. jedoch aus, um die „kumulative“ Vorgehensweise von Danny Matthijs, auch stellvertretend für sein fotografisches und malerisches Werk, zu erkennen.
- 628 Die Künstlerin machte „further associations that are not intellectual but emotional. These associations are translated into a number of iconographic starting-points: man – woman – child – hypnosis. The man symbolizes power and the child the future. The man and the child are uncomplicated. The woman, however, is the symbol of contradiction. The hypnosis tells us how both elements are constantly trying to dominate one another“ (van Broeckhoven 1985).
- 629 Coelho fasste später seine Einschätzung über die mangelnde Unterstützung durch Historiker und Kritiker zusammen: “In Netherlands it has never attracted a large audience, due to the lack of a scientific and theoretical foundation. There are very few art historians who really go in for it, and when they do, you never see them again. They either got married or taken to drink, or have been involved in some other accident. Media art is an insufficient part of art history” (Coelho 1997, S. 19).
- 630 “The form of this environment was determined by the garden gallery space of the museum and the seven circles of the installation. The central theme of this piece is based on different reflective surfaces – water, the pond – a mirror which floats on the surface of the water, the live video camera above it which relays the image of the viewer to 4 monitors mounted horizontally in a black circle – (the video pond).
The 3 round mirrors which lie at a diagonal on the polished stone floor, offer a more rigid reflectin of the viewer and the empty walls of the gallery. The many levels of interpretation and perception of this piece are as profuse as the mirrors which form it.
The sound tape was a treatment of the word ‘mooi’ (beautiful) which cycled from naturalistic to an abstract water sound.” (Aus: Hooykaas/Stansfield ICC)
- 631 „The force behind its movement“ (1984; vgl. Hooykaas/Stansfield 1984, S. 162)
- 632 Stadsschouwburg, Amsterdam unter Einbeziehung von DJs.
- 633 The Bank, Amsterdam, zusammen mit Flavio Pons.
- 634 Zum Beispiel „A castle for Mike“.
- 635 “[...] so I made just a kind of a simple infra-red – system [...] swich-system, to make shure, that only the coming (and not going) people would be grabbed [...] and I could do this because of a very nice machine: rare-machine-fairlight” (Stiphout 2001).
- 636 Seine Installation mit dem Chip: der Chip oder Intergrierte Schaltkreis (1958 erfunden); Weibel realisierte das Videoband „The City as Chip“, 1987.
- 637 Auch hier war eine „Blue Box“ – gegenüber dem „Chip“-Ensemble – eingerichtet.
- 638 Vgl. die oben behandelte Ausstellung „Surveillance“ (1987) in Los Angeles oder das Ausstellungsprojekt „Caméras de surveillance du trafic routier du centre ville connectées pour l’occasion au réseau câblé de la télévision locale RTC-Liège“ (1988) in Lüttich.
- 639 Die allgemeine Struktur wurde zuerst geschrieben in der Programmiersprache „Basic“, später mit Hilfe gängiger Personalcomputer.
- 640 Weniger im Kant’schen, vielmehr im Einstein’schen Sinne.
- 641 In dieser Zeit realisierte Weibel deutlich weniger CC-Videoperformances: „Negpos – Fe/male“, 1977 (Galerie Stampa, Art 8’77, Basel, 19.06.1977), „Vers 642 Vernunft“, 1977/79 (vier Varianten) (Kölner Kunstmarkt 1977), „Die Gabel des Augen-Blicks“, 1978 (Europäisches Forum Alpbach 1978), „Video Musik Performance“, 1978 (Kulturforum Bonn 1978), „Parazeit für Picabia“, 1978 (Performance Festival, Belgrad 1978), „Blutglocke“, 1978 (österreichischer Kunstverein, Wien 1978), „Bifurkation“, 1979 (Folkwang Museum, Essen 1979).
- 642 Eine Kamera war in einer schwarzen Box neben dem Monitor versteckt, die innen abgeschirmt und beleuchtet war, so dass die Kamera als innerer Beobachter ein Foto des Raumes, das an der Wand der

Anmerkungen

- „Black Box“befestigt war, in den Bildschirm live übertragen konnte.
- 643 R. Schuler bezeichnete z. B. die CC-Videoinstallationen im „Stil“ von Buky Schwartz „perspektivisch verzerrte Rauminstallationen“ (Schuler 1996, S. 13); an gleicher Stelle, im Werkverzeichnis sind als CC-Videoinstallationen nur vier Arbeiten explizit identifiziert (1982–84), so dass der Anschein erweckt wird, nach 1984 seien vom Künstler keine weiteren CC-Videoinstallationen produziert worden.
- 644 Zum Beispiel „Zur Definition eines neuen Kunstbegriffes“ (Insbruck 1979).
- 645 Zum Beispiel 1987 Ausstellung „Animal Art“ in Graz 1987.
- 646 Instituto storica della Biennale, La Biennale di Venezia, Venedig 1977.
- 647 Formal gesehen stellt die CC-Videoperformance „Ewiges Licht“ eine der ersten zahlreichen CC-Video-Arrangements unter Einbeziehung von Schaukeln dar; vgl. unten T. Ulrichs.
- 648 Übertragen wurde die Aktion in „Hand aufs Herz“ (ORF Steiermark).
- 649 Graz, 1987; Teilnehmer: Roy Ascott (GB), Doug Back (CDN), Phillip Bannigan (AUS), Joachim Bauer (A), Ed Bennett (USA), Fred Forest (F), Carl Hamfeld (CAN), Sue Harris (AUS), Peter Hoffmann (A), Eduardo Kac (BR/USA), Derrick de Kerckhove (CAN), Josef Klammer (A), Richard Kriesche (A), Charlie Morrow (USA), Karen O'Rourke (F), Paul Panhuysen (NL), Brian Reffin Smith (GB), Bertel Smitt (USA), János Sugár (H), Udo Wid (A).
- 650 Ortschaften/Teilnehmer:
- CAMBRIDGE (USA)
Center for Advanced Visual Studies/M.I.T.
Aldo Tambellini etc.
- HAWAII
University Art Department
John Southworth etc.
- JAPAN
Tsukuba University
Michael Goldberg etc.
- NEW YORK
1. Alternative Media Center/New York City University
Douglas Davis, Martin Neisenholtz etc.
2. Center for New Art Activities
Willoughby Sharp, Liza Bear.
- SAN FRANCISCO
La Mamelle 651 San Francisco Museum of Modern Art
Bill Bartlett, Carl Loeffler (Org.) with Liza Bear, Sharon Grace, Gene Youngblood
- TORONTO
Trinity Video and Ontario College of Art
Norman White etc.
- VANCOUVER
Western Front Society
Hank Bull, Kate Craig, Glen Lewis etc.
- VICTORIA (Kanada)
I.P. Sharp Ass.
Mike Powell etc.
- WIEN
Museum des 20. Jahrhunderts
Robert Adrian, Grita Insam (Org.) with Ernst Caramelle, Valie Export, Karl Kowanz, Richard Kriesche, Helmut Mark und Peter Weibel.
- 651 SSTV-Workshop Technik und Gesellschaft“ (1980), Lech am Arlberg. Vgl. Breitwieser, (Hrsg.) 1999.
- 652 „Amsterdam-Wien Fax“, 1981; „Kunst Mikrokunst Makrokunst (ARTEX)“, 1981.
- 653 Quelle: Katalog der Ars Electronica 1982, S. 145–156); auch in URL (ebd.).

- 654 Vgl. „A brief history of WIENCOUVER“, by Hank Bull, 1984 in: Bull URL.
- 655 Und unter Mitarbeit von Ilse Gassinger und Zelko Wiener.
- 656 Über die Ausstellungen und Aktivitäten an der Düsseldorfer Akademie vgl. Wevers/Schwarzbauer 1984, auch: Düsseldorf 1996. Auch für Düsseldorf gilt, dass eine Neuorientierung in Richtung raumbezogener Arbeiten erst in der zweiten Hälfte der achziger Jahre (langsam, und nur vereinzelt, z. B. Ingo Günther) stattfindet. Die von Ursula Wevers organisierten Ausstellungen „Stromabhängig“ im Rheinischen Landesmuseum in Bonn 1984 und „Vom Fern(seh)Her“ in den Räumlichkeiten der Stadtwerke Düsseldorf können als Abschluss der ersten Phase der Beschäftigung mit Video an der Düsseldorfer Akademie betrachtet werden, die endgültig zwei Jahre später mit der von U. Wevers angenommenen Professur in Wuppertal zu Ende ging.
- 657 Die frühe Unterstützung von Sonnier, Graham, Paik etc. in Europa waren eher die Ausnahmen.
- 658 „In jüngster Zeit hat die Videoinstallation insbesondere in Europa ein neues Niveau in Verbreitung und Anerkennung erreicht, ihre relative Seltenheit bedeutet, daß ihr Potential nur sehr langsam erkannt wird.“ (Morse 1994, S. 54)
- Ein Rückblick auf die Versuche der Teilung innerhalb der Videokunst im Rahmen einiger wichtiger früher Video-Ausstellungen in Deutschland sagt einiges über die Verschiebungen im kunsthistorischen Verständnis der Videokunst aus, an dem sich wiederum die internen „Avantgarde“-Ansätze überprüfen lassen:
- | | |
|--------------------------------------|---|
| Projekt '74: | Programm fertiger Bänder
Videoinstallationen
Videoaktivitäten |
| documenta 6, 1977: | Videoinstallationen/Skulpturen |
| Videowochen Essen 1979: | Videothek
Videotapes
Videoperformances
Videodemonstrationen
Videoinstallationen |
| Videokunst in Deutschland 1963–1982: | Videobänder
Videoinstallationen
Video-Objekte
Videoperformances |
- (Vgl. Kacunko 1999)
- 659 E. Jappe klassifizierte Videoperformances in fünf Hauptgruppen:
- a) die Kamera verbunden mit dem Körper (Rosenbach, Palestine, Paik);
 - b) Geschehen (oder Detail) wird gleichzeitig auf einem Monitor gezeigt;
 - c) die Kamera als einziger Zeuge einer Aktion (Gerz: Rufen bis zur Erschöpfung, 1972);
 - d) die Künstler führen zumindest Teile ihrer Performances in abgeschlossenen Räumen durch, die Zuschauer sehen nur die Wiedergabe über die „Überwachungskamera“. Das Wissen darum, dass die Aktion zur gleichen Zeit stattfindet, man aber nicht dabei sein kann, vermittelt ein Gefühl des Ausgesperrtseins – ganz anders, als wenn man weiß, dass es sich um eine vorher entstandene Aufnahme handelt;
 - e) daneben gibt es auch reine Videoperformances: nur für den Bildschirm konzipiert, aber mit den Merkmalen einer Performance – wie persönlicher Präsenz und einmaligem Ereignischarakter (Jappe 1993, S. 48; vgl. auch Kacunko 1999).
- 660 Die erste Installation für Hunde war im Haus am Waldsee Berlin 1977 ausgeführt worden, wenige Monate vor der Ausstellung in Warschau. Das Foto mit dem Tisch und Monitor stammt aus der späteren, dritten Präsentation der Arbeit in der Ausstellung „Animalia/Stellvertreter-Tiere in der Kunst“ im Haus am Waldsee in Berlin.
- 661 Bei diesen Arbeiten handelte es sich um die Fortsetzung der im vorigen Kapitel vorgestellten Werkgruppe „Angleichungen“.

Anmerkungen

- 662 Video-Performance, Neue Galerie Bochum 1977, 30 Min., s/w, stumm.
- 663 In der zweiten Ausführung in Lissabon (Museo de arte moderna) wurden Fruchtfliegen verwendet, in der dritten (Collegi de architectos de Catalunya, Barcelona 1980) Bienen.
- 664 Monitor, Kamera und geschwärztes Foto blieben als Installation ausgestellt. Die geschwärzte Fotografie wurde dazu rechts vom Monitor in gleicher Höhe an der Wand angebracht und durch einen fixierten Abzug der Fotografie ergänzt, die links vom Monitor aufgehängt wurde. Der Monitor zeigte ein vorproduziertes Band mit einem fixierten Abzug der Fotografie.
Bei der Ausführung in New York war der Ausstellungsraum mit Rotlicht schwach erleuchtet. Die Besucher erhielten beim Eintritt einen postkartengroßen unfixierten Abzug der Fotografie, der noch vom Entwickler nass war. Der Abzug zeigte Teilstücke aus zwei Bildern mit dem Trennstreifen des Negativs dazwischen, und zwar rechts ein linkes Teilstück eines Gesichtes und umgekehrt.
- 665 Vgl. Daniels/Frieling (Hrsg.) 1997: Marcel Odenbach aus Köln hatte in der gleichen Galerie in Ost-Berlin schon 1979 (03.03.–30.03.) eine Ausstellung mit Performance und Diaprojektionen. Zu diesem Zeitpunkt war es – trotz ausdrücklichen Wunsches des Künstlers – für den Galeristen Jürgen Schweinebraden nicht möglich, das nötige Video-Equipment für eine Videoinstallation zu besorgen. In einem Brief an Odenbach vom 14.05.1978 bedauerte der Galerist diesen Umstand: „Leider ist bei mir mit Video nichts drin. Da fehlen bei uns fast alle Voraussetzungen und natürlich auch die Mittel“ (vgl. Schweinebraden 1978, zit. bereits in Kacunko 1999).
- 666 “Of course the event can be found in the STASI-papers under many names of the participating artists and visitors. In this video piece Kahlen talks modestly to the scrutinized and anyway almost lost video material. The gallerist made secretly and forbidden a portfolio of the photos and the, silkscreend on transparent fiber; overpaintings by Penck, Ranft, Monden, Böttcher. This portfolio smuggled to the west is used in the tape to ‘color’ the action, years after. 23 min” (Kahlen 2002).
- 667 Filiou, Snow, Hooykaas/Stansfield, Bruszewski, Brock, Gerz, um nur einige zu nennen.
- 668 Zu vergleichen ist dieses Konzept mit einer Arbeit von „Electron Movers“ aus der Mitte der siebziger Jahre (vgl. „Video Maze“) und mit der 1989 von Buky Schwartz ausgeführten CC-Videoinstallation „Three Angles of Coordination for Monitoring the Labyrinthian space“ (1986).
- 669 Entwickelt wurde die Vorrichtung von dem Elektronikingenieur Jürgen Sage nach den Vorstellungen von Ulrich Bernhardt. Jürgen Sage konstruierte bereits zuvor das „Videocello“ für Charlotte Moormann.
- 670 Die hier gegebene Beschreibung und Interpretation ist aus Kacunko 1999 übernommen worden.
- 671 Zur Medienbiennale Leipzig 1994, die unter dem Thema „Minima Media“ veranstaltet wurde, sollte eine Variation mit einem TV-Monitor im Stil der vierziger/fünfziger Jahre gezeigt werden. Dazu kam es jedoch nicht. (Arns 1994).
- 672 Es ist eine formaltechnisch ähnliche Lösung wie jene von David Cort in der CC-Videoinstallation „The Video Body Easel Mach I“, 1974/75 (vgl. Materialteil/DVD).
- 673 Eine Ausnahme bildet die CC-Videoinstallation Paiks „Two Way Communication“ (1996) in der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart (vgl. Materialteil/DVD).
- 674 In seiner Ausstellung „Jean Otth – Travaux vidéo“ in Centre d'art contemporain in Genf 1980 zeigte Otth die CC-Videoinstallation „Les Augures“, die frappierende formale Ähnlichkeit mit dieser ersten Videoinstallation von Günther aufweist. (vgl. unten)
- 675 Vgl. Robbins' Einfluss auf Rafael Franca, der bislang kaum Beachtung fand.
- 676 Der untere war auf einer Metallstange mittels einer drehbaren Halterung so befestigt, dass er horizontal rotieren konnte. Der obere war an einer zweiten Metallstange befestigt, um deren Achse er rotiert. Der untere Bildschirm zeigte mittels einer CC-Videokamera ein Bild des oberen, rotierenden Monitors.
Unter dem Arbeitstitel „Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul“ konzipierte Günther 1984 für Eurocom '84 eine weitere CC-Videoinstallation und Videoband mit zwei Monitoren, die sich um eigene horizontale bzw. vertikale Achse drehen sollten, und zusammen mit dem als „Hintergrund“ darauf abgespielten Videoband (mit bewegungsmäßigen Überlagerungen von Raumbenen) „quanteln“ und die ausgehenden Bildsignale quasi in den Raum „schleudern“. Ein davor sitzendes, durch eine CC-Videokamera aufnehmende Model sollte das Ensemble vervollständigen. (Konzepttext-Manuskript)
- 677 Dieter Kiessling: „Die Kamera nimmt einen etwa 10 mm großen Ausschnitt der Bildschirmoberfläche auf. Dieses Bild wird direkt auf den Bildschirm übertragen. Der Bildschirm zeigt stark vergrößert sein eigenes Raster“ (zit. in: Kacunko 2001a).

- 678 Dieter Kiessling: „Ein Fernseher ist so aufgehängt, daß er nach links und rechts pendeln kann. Auf der Bildschirmoberfläche wurde ein schwarzer Punkt angebracht. Wenn der Fernseher schwingt, wird dieser Punkt durch eine auf dem Kopf stehende Kamera so auf dem Bildschirm abgebildet, daß er eine feste Position im Raum behält“ (zit. in: Kacunko 2001a).
- 679 Dieter Kiessling: „Eine Videokamera überträgt das Abbild des nicht eingeschalteten Bildschirms auf den eingeschalteten Bildschirm“ (zit. in: Kacunko 2001a).
- 680 Unter anderem „o. T.“, 1995 (Reflexe zweier Scheinwerfer); auf diese Verbindung wies der Künstler in einem Gespräch mit dem Verfasser vom 16.02.2000 ausdrücklich hin. Es ist zweifellos auch von der künstlerischen Absicht Kiesslings auszugehen, die gewohnte(n) Sichtweise(n) zur Diskussion zu stellen: Fernsehen und sein Bildschirm als Laufsteg der unerfüllten Wünsche und Fantasien des anonymen Konsumenten wird per Ausschalttaste zur Projektionsfläche seiner unmittelbaren Umgebung. Was dabei immer noch Besorgnis erregend erscheint, ist nicht so sehr der „entblößte“, „im Fernseher“ sichtbare Zuschauer wie der Eindruck, dass die unerwartet „raue“ Realität „wirklicher“ aussieht bei der Videowiedergabe im rechten Monitor als bei der „direkteren“ Spiegelung der Umgebung auf der Mattscheibe des ausgeschalteten Geräts. Dem Betrachter wird die direkte Möglichkeit zum Vergleich der – in diesem Fall drei – Seinsmodalitäten gegeben, und in diesem Punkt bietet sich diese Arbeit zum Vergleich mit ihrem „Namensvetter“ aus dem gleichen Jahr an.
- 1996 wird Kiessling eine noch subtilere, „ikonoklastischere“ Version dieser Installation in den Räumen für neue Kunst/Rolf Hengesbach in Wuppertal ausführen, bei der die eigentlich ungewollte symbolische Aufladung der ersten Ausführung mit den gespiegelten Fenstern vermieden wurde (vgl. Kacunko 2001a).
- 681 Dieter Kiessling: „Die Videoinstallation wird bei völliger Dunkelheit gezeigt. Das Abbild der von der Kamera aufgenommenen Kerze strahlt die wirkliche Kerze an, was wiederum ihre Abbildung ermöglicht.“ (zit. in: Kacunko 2001a)
- 682 Der runde, aus Holz gefertigte Kerzensockel hat die Funktion, die Höhe zwischen dem Fernsehsockel und der Unterkante des Fernsehbildschirms auszugleichen, damit die reale und die virtuelle Kerze in die gleiche Höhe gebracht worden sind.
- 683 Vgl. das Motiv Schaukel bei den CC-Videoinstallationen von Tina Keane und Susan Milano. Das zweite Motiv ist Cythera bzw. Kythera, die Insel der Liebenden (berühmt geworden im Bereich der Malerei spätestens seit Watteau).
- 684 „Die Prophezeiungen“ es ist u. a. auch der Name eines Vogels.
- 685 „Hercule – l’Otage“, „La comète de Halley“ oder „La table basse“ (alle 1986) waren Stücke, in denen der Künstler auf dem Monitorglas mit einem schwarzen selbstklebenden Papier intervenierte, mit der Technik, die er bereits in seinen ersten „Verwischungen“ in den „TV-perturbations“ angewendet hatte. Das Videobild konnte dabei entweder vorher aufgenommen, oder live laufen (nur in „Table basse“).
- 686 Robert Fischer bezeichnete sein Videoband „Viewer of Optics“ (1987) als „kartographische Aufzeichnungen psychologischer Resonanzen in der urbanen technologischen Landschaft“ (Fischer 1989).
- 687 Bild und Ton des vorproduzierten Videomaterials sind computergeneriert und thematisieren „verschiedene raum-/zeitliche Ebenen von Realität“, „sequentielle und simultane Raum/Zeitereignisse im Erinnern/Träumen und mittelalterliche Diabologie, wo Satan – der Affe Gottes – ein falsches Universum schafft, welches er für die authentische Schöpfung ausgibt“. (Hahn 1988)
- 688 Helena Almeida (geb. 1934), José Manuel Costa Alves (geb. 1950), Alvess (geb. 1939), Pedro Andrade (geb. 1951), André (geb. 1951), Armando Azevedo (geb. 1946), Victor Belém (geb. 1938), Júlio Braganca (geb. 1939), Joao Brehm (geb. 1951), Fernando Calhau (geb. 1948), Constanca Capdeville (geb. 1937), Alberto Carneiro (geb. 1937), José Carvalho (geb. 1949), Manuel Casmiro (geb. 1941), E.M. de Melo e Castro (geb. 1932), José Conduto (geb. 1951), Noronha da Costa (geb. 1942), Graca Pereira Coutinho (geb. 1949), D. Rocha (geb. 1945), Lisa Chaves Ferreira (geb. 1949), Robin Fior (geb. 1935), Carlos Gentil-Homem (geb. 1949), Ana Hatherly, António Lagarto (geb. 1948), Nigel Coats (geb. 1949), Joao Melo (geb. 1944), Clara Menéres (geb. 1943), Albuquerque Mendes (geb. 1953), Lonel Moura (geb. 1948), Jorge Peixinho (geb. 1940), Jorge Pinheiro (geb. 1931), Victor Pomar (geb. 1949), José Rodrigues (geb. 1936), Joana Almeida Rosa (geb. 1959), Tulia Saldanha (geb. 1930), Juliao Sarmiento (geb. 1948), António Sena (geb. 1941), Sena da Silva (geb. 1926), Angelo de Sousa (geb. 1938), Ernesto de Sousa (geb. 1921), Salette Tavares (geb. 1922), Artur de Varela (geb. 1937), Mário Varela (geb. 1949), Ana Vieira (geb. 1940), Joao Vieira (geb. 1934), Pires Vieira (geb. 1950).

Anmerkungen

- 689 Zum Beispiel „Video, entre l'art y la comunicació. Sèries informatives/Video, between Art and Communication“ (1978); auch thematische Programmgestaltungen und Konferenzen gehörten zum festen Programm (u. a. mit internationalen Teilnehmern wie Wulf Herzogenrath, Jo-Anne Birnie Dantzer, Jaime Davidovich, Dimitri Devyatkin und Ulrike Rosenbach).
- 690 Institut Alemany de Barcelona, Barcelona 1980
- 691 Vgl. oben: Claudia Giannetti erwähnt in ihrem oben zitierten Text genau diese Künstler, die um mehrere Beispiele aus den neunziger Jahren ergänzt werden können.
- 692 “Following the exhibition ‘Treballs d'espai’ (1977), Pujol glimpsed a new possibility for the use of video [...] ‘Treballs d'espai’ develops a game of two- and three-dimensional formal elements that are related to one another and that arise both from painting and from early works with space” (Bonet 1991, S. 135).
- 693 Vgl. die CC-Videoinstallation „Malevich“ (1996).
- 694 Circulo de Bellas Artes, Madrid 1984.
- 695 Der erste Aufsichtsrat: Stephen Partridge, Roger Barnard, Critchley, Tamara Krikorian, Stuart Marshall, Pete Livingstone, Jonnie Turpie und Brian Hoey.
- 696 Kevin Atherton, Roger Barnard, Lindsay Bryton, David Critchley, Keith Frake, David Hall, Brian Hoey, Tamara Krikorian, Stuart Marshall, Alex Meigh, Marceline Mori und Stephen Partridge; Marina Abramovic, Nan Hoover, Friederike Pezold, Ulrike Rosenbach, Bill Viola, Peter Weibel.
- 697 “Indeed, video has frequently been viewed as a poor relation of film” (Knight [Hrsg.] 1996, S. 221; Anm. 13, S. 236).
- 698 Seit 1976; vgl. Ulrike Rosenbach, Susan Hiller, Mary Kelly, aber auch – indirekt – Willoughby Sharp u. a.
- 699 Eine Zeichnung wurde veröffentlicht 1976 in Studio International.
- 700 Bereits im Januar 1972 organisierte die Kunstgalerie Louisiana in Humlebaek die Ausstellung „Projection“; vgl. voriges Kapitel.
- 701 Januar 1977: The international communication event. København; 1977: The International Telex Communication Event. Huset, København; 1984: Mail Art Video Project. Videoværkstedet, Haslev; vgl. auch Lomholt 1998.
- 702 Sjøborg kreierte von 1983 bis 1984 „The Danish Video Art Data Bank“, eine Non-Profit-Agentur für die internationale Promotion und Verbreitung der Dänischen Videokunst.
- 703 Vgl. sein prämiertes Videoband „Storm“, 2:00 Min. (1991).
- 704 Nesa Paripovic realisierte seine letzten Videos Anfang der achtziger Jahre („Rhythm“ [1981]), vgl. Sretenovic 1999 und URL).
- 705 Vgl. Miklós Peternák und seine bislang nur in elektronischer Form publizierte Studie „The Influence of Conceptual Art within Hungary“ (Peternák-URL).
- 706 Für sein Videoband „Luck Smith (Seines Glückes Schmied)“ erhielt Hámos den Sonderpreis des 1. Marler Video-Kunst-Festivals 1987; dort enthalten sind die musikalischen Zitate aus „Rheingold“ und „Siegfried“ von Richard Wagner. Für „Siegfried is dreaming of Brünhilde“ vgl. Materialteil/DVD.
- 707 Vgl. Video Lothringer Str. 13. Videoinstallationen Münchner Künstler, München 1981.
- 708 „Dieses Stück ist für mich eine deutliche Analogie, im kühlen Gewand der Technik daherkommend, für Mond- und Sonnenauf- und Untergang und andere Relativitäten der Welterfahrung“ (Kahlen 1981, S. 73).
- 709 Vgl. die frühe CC-Videoinstallation von Claus Böhmler „Union Jack“ von 1970 im vorigen Kapitel.
- 710 „Obraz calkowity – obraz czciowy“ (Total Image – Partial Image), Galeria Labirynt, Lublin 1980; „Linia cigła“ (Continuous line), 1980; „Obraz relatywny“ (Relative picture), 1980; „Transmisja rzeczywistości“ (Transmission of reality), Lodz 1981.
- 711 Außenfiliale der Krakauer Kunstakademie, die inzwischen als selbstständige Institution fungiert.
- 712 Nach der Absolvierung eines Studiums an der Akademie für Bildende Künste in Krakau (1973–78) und der darauf folgenden Ausstellungsaktivität vertiefte Zgraja sein Kunststudium an der HBK in Braunschweig (1987– 90), wo er seitdem lebt und unterrichtet.
- 713 Warschau, Galerie „Remont“, 1978; eine TV-Transmission der Performance in den Nachbarraum der Galerie. Die Zuschauer konnten nur über einen TV-Monitor die Aktion wahrnehmen.
- 714 Je weniger Flüssigkeit in der Flasche war, desto höher erklangen die Töne.

- 715 Warschau, Musikakademie, 1979. Die Musiker interpretieren eine der „Musikalischen Grafiken“ von G. Zgraja. Die Musik wurde entsprechend als „Grafische Musik“ genannt. Musiker: Jacek Bednarek/Bass; Krzysztof Zgraja/Flöten.
- 716 Ausstellung anlässlich des 35-jährigen Bestehens der Fakultät für Graphik in Katowice, Akademie der Schönen Künste, Katowice, 1984; ausgeführt unter dem Namen des „Laboratorium TP“, das bereits 1981 nicht mehr existierte (Zgraja 2002).
- 717 Videoinstallation in Rahmen meiner Retrospektivausstellung und der Präsentation der Videoinstallation „Meeresrauschen“.
- 718 Vgl. u. a. die oft benutzte Ikonographie von Tomislav Gotovac oder Mladen Stilinovic (HR).
- 719 Aufgrund der nicht vorhandenen Möglichkeit des LiveZuschnitts mehrerer Videoquellen (die Kameras hatten keinen Genlock) benutzte der Künstler eine weitere CC-Videokamera, die den im Erdgeschoss befindenden Monitor C (mit dem LiveBild der ersten Kamera im Obergeschoss) abfilmte und diese aktuelle Aufnahme mit der vorher aufgenommenen in den Monitoren A und B zusammen wiedergab.
- 720 Yamamoto 1978, S. 3. Einige internationale Vergleiche bieten sich an dieser Stelle an, darunter die Videoinstallation „Keeping Marlene out of the Picture, and Lawn“ von Eric Cameron, aber auch die oben erwähnte Theaterinszenierung „La Sonate et les trois messieurs“ von Jacques Polieri. Die Kontinuität derartiger Inszenierungen unter Einbeziehung der (medialbedingten) Simultaneität reicht mindestens bis zum italienischen Futurismus hin (Marinetti).
- 721 Zit. nach: <http://www.katakana.jp/poem1.html>
- 722 In der Arbeit benutzt er einen MSX-Spezifizierungscomputer mit einer relativ niedrigen Verarbeitungsgeschwindigkeit, was dem Betrachter erlaubt, den langsamen Prozess des Verschwindens seines bzw. ihres Bildes in einem Chaos von Geräuschen auf dem Bildschirm zu beobachten.
- 723 Die erste Version hatte nur vier Monitore; die spätere schloss mehrere Monitore ein, verteilt im Halbkreis.
- 724 „Magnificant Desolation“ (1986); „Media Massage“ (1989) etc.
- 725 3DIS System, developed by Perceptive Systems Pty Ltd of Melbourne, to allow you to control a Video Synthesis System, developed by Heuristic Video Pty Ltd of Sydney, and various other audio synthesisers.
- 726 “MIDI can control almost all aspects of an electronic keyboard’s sound. In Chasing Skirt we only used the most basic MIDI signals – Note On and Note Off, which were sufficient for this application. But the addition of video control required some unique modifications. MIDI has 16 channels available for musical control” (Jones 2001).
- 727 Unter „Daten“ werden im Folgenden auch „Signale“ verstanden, d. h. es wird keine grundsätzliche (technisch korrekte) Unterscheidung zwischen analogen und digitalen Informationen und „Daten“ unternommen, falls es dem Konzept des jeweiligen Künstlers nicht direkt entspricht.
- 728 “Lite FM replicates video surveillance stations commonly found within the infrastructure of institutions and has an element the casual disregard that addresses the question of who is watching and for what purpose.” (Beirne 1997a, S. 25)
- 729 Ich möchte auch hier dem Künstler meinen Dank aussprechen, die Installation noch kurz nach der Ausstellungsschließung (am 06.09.2001) für die Besichtigung aufrechterhalten zu haben.
- 730 Art Center, Richmond, Ca., Ausstellung „Participation kinetics“, geöffnet am 10.07.1969. Die Arbeit bestand aus einem ca. 7000 Pfund schweren Eisblock, aufgestellt vor dem Eingang in die Galerie.
- 731 Technische Angaben und Aufstellung: „Live Radar, a Furuno radar unit model 1510D (green) or model FCR 1411 (colored) will be installed in the storage area of the mezzanine. An 8’ antenna will be roof mounted [...] The live radar image of the Puget Sound and its marine activity will be sent to a Barco Data 1001 video projector which will be ceiling mounted, projecting the image on a sheet rock wall. The image size will be approximately 13.5’h x 18’1 or a 3–4 proportion. The ferries of the passenger-only ferry fleet will be provided with radar enhancement, so they will be very visible on the projection. An interface unit will be necessary to convert the radar signal to a compatible video signal. This unit will be housed with the radar.“ (Kos [Ferry-Terminal Manuskript] 1993)
- 732 „Closed Circuit Television (CCTV) will be the integration of two systems; (1) art surveillance monitoring system and (2) ferry scheduling system.“ (ebd.)
- 733 Vgl. mit einigen Elementen der CC-Videoinstallation „Interets“ (1983) von M. Snow. Die zusätzlichen Informationen zu Mark Rakatansky und Abbildungen sind in Rakatansky URL zu finden.
- 734 Als Leiterin des Engineering Design Studio, Yale University; vgl. Jeremijenko URL.

Anmerkungen

- 735 "The bureau of inverse technology (BIT) is a 'private information agency', a semi-anonymous, semi-autonomous cadre of engineers, who create nonstandard products [...] BIT products implicitly call attention to the veil of an anonymous, corporate bureaucracy, which profits from the popular perception that technology is not authored – hence no one is responsible for it; nothing can be done about it." (Jeremijenko URL)
- 736 "BITcams are miniature, videocamera/transmitter systems, employed by the Bureau for covert installation. BITcam system consists of miniature video cameras, sensors, microprocessors, FM transmitters and proprietary software. Stand alone/throwaway devices, the cameras may be installed in mobile, secretive or precarious positions. Sample Camera Applications: suicide-activated videocounter in range of Golden Gate Bridge California; unmanned miniature aircraft missions over the Silicon Valley; market research videocams implanted in childrens toys to monitor human interactions; and the BANGBANG camera network triggered by the audio signature of gunfire. Bureau mobilises low-power, autonomous network devices for networked news delivery. Units can be scattered by airdrop, inserted by projectile or individually positioned by agent as local conditions dictate. Videodocumentation available from the Bureau on request." (ebd.)
- 737 Über „no-camera zones“ (die Zonen, über denen Flüge nicht stattfinden dürfen) Apple, Lockheed, Nasa Ames, Netscape, Xerox Parc, Interval Research, Atari, Hewlett Packard, Oracle, Yahoo, SGI, Sun Microsystems.
- 738 Selbst das makabre Wortspiel „Palm“ – „Napalm“ führt in diese Interpretationsrichtung.
- 739 Als Mitarbeiter am Projekt fungierten Sean Kilcoyne (Künstler und Veteran des Vietnamkriegs), Kathy Brew (Videomacherin, die u. a. vietnamesische Witwen in Vietnam interviewte), Zoran Zagoric (Musik).
- 740 Vgl. Vesna URL. Irvine ist eine der ersten modernen Städte in den USA, die nach einem im Voraus ausgearbeiteten Plan seit 1971 gebaut wird; 1983 gehörten 93 % Aktienanteile der Stadt, die eine viermal größere Fläche als Manhattan aufweist, einem Mann, Donald Bren. Es handelte sich damit um den größten derartigen Privatbesitz in den USA.
- In Irvine ist auch einer der größten Flughäfen der USA untergebracht, John Wayne Airport. Die Künstlerin beobachtete die in Irvine aufgestellte Bronzestatue des berühmtesten Filmcowboys Amerikas, die sie in ihrer heroisierenden Aufstellung stark an die stalinistischen Statuen in Osteuropa erinnerten. Während „The Duke“ auf seinem erhobenen Platz mit Palmen umgeben ist und damit eine symbolische Verbindung zu Hollywood und Kalifornien aufgestellt ist, bleibt für die meisten Menschen seine Rolle des Repräsentanten eines gerechten Krieges maßgebend. Victoria Vesna zog diese beiden allgemeinen/klicheetragenden Elemente formal und inhaltlich in ihre Arbeit mit ein, erweiterte bzw. vertiefte sie durch die Einbeziehung des Filmmaterials aus dem Vietnamkrieg vor Ort und in Amerika, sowohl zum Zeitpunkt des offenen Konfliktes wie auch in der Gegenwart. Hinzu kamen die Berichte und persönlichen Erfahrungen der Künstlerin, die sie durch die in Irvine lebenden Nordvietnamesen gesammelt hat (in der Stadt – unweit von einer Militärbasis der USA – befindet sich eine Kolonie der vor dem Vietnamkrieg geflüchteten Vietnamesen). Nicht zuletzt sind die Überlegungen und Gefühle der Künstlerin zu erwähnen, die zur Zeit der Vorbereitung des Projektes (1992) immer mehr Berichte aus der eigenen Heimat, der heutigen BR Jugoslawien, über den dort ausgebrochenen Balkankrieg bekam.
- 741 Vesna nimmt im Hinblick darauf das Beispiel von Firmen wie Apple, Silicon Graphics und Wavefront.
- 742 Die Arbeit ist zusammen mit dem Programmierer Gerald de Jong realisiert worden.
- 743 „Free Society“, „Tompkins Square Riot“.
- 744 Zähnefletschender weißer Pitbull WHITE DEVIL, Installation Deichtorhallen Hamburg 1993. Quelle: CD: PERMANENT FLUX. Laurie Anderson, Paul Garrin, Siegfried Zielinski, DeBalie Amsterdam (vgl. balie URL). Für die genauere Beschreibung vgl. Zaremba 2001.
- 745 Jede der vier Roboterkameras konnte bis zu 32 einzelne Objekte anvisieren und funktioniert nach folgendem Prinzip: „scanning“ (Zielsuche), „tracking“ (Ziel finden), „lock“ (Ziel anvisieren), „fire“ (Ziel abschießen), „verify“ (auf Bewegung untersuchen) – nach Dauer X wird die Suche beendet. Vgl. die Beschr. und Abb. in Zaremba 2001.
- 746 Die in „Border Control“ erzeugte Atmosphäre Frans Evers lässt sich gewissermaßen mit der der 1995 realisierten CC-Videoinstallation „America's Finest“ von Lynn Hershman vergleichen, wenn auch die technisch aufwendigere Arbeit von Garrin/Rokeby vielfach potenziert – vor allem auch akustisch – auf den psychologischen Effekt setzt.

- 747 In „Safe Distance“ erscheinen LiveBilder, die per Internet von Kameras in Belgrad, Duisburg, New York, Jerusalem, Los Angeles und anderen Städten übertragen werden, auf einer großen Leinwand im Museum. Gleichzeitig nehmen Scharfschützenkameras aus Garrins Werk „Border Patrol“, das in New York installiert ist, Menschen in ihr Visier und übertragen diese Bilder per Internet nach Duisburg. Zwischen diesen Bildern erscheinen die Köpfe der Museumsbesucher auf der Projektionsfläche und werden so direkt mit den entfernten Ereignissen konfrontiert. Der LiveCharakter von Safe „Distance“ sorgt dafür, dass sich die Arbeit entwickelt und im Laufe der Ausstellung verändert. Garrin selbst hat in New York Zugriff zu den Web-Servern und programmiert so den Inhalt des Werkes. (Zaremba 2001)
- 748 Das Insistieren auf ihrer Verschmelzung ist durch die Bekämpfung des vermuteten „Schismas“ motiviert, das ohnehin in dieser Form nicht mehr ernst zu nehmen ist, also eine Art Kampf der Windmühlen gegen den imaginären, eigentlich längst an der Produktion des Mehls beteiligten Don Quijote darstellt.
- 749 Die erste Laserdisk enthält überwiegend Aufnahmen von Wasser, etwa Wellen am Strand, Wasser unter einer Brücke in Toronto, die Reflexionen von Passanten in Hamburger Kanälen, Schatten und Spiegelbilder in Straßenpfützen und so fort. Die zweite Laserdisk enthält mehrere Videoclips, die den vier Seiten des Bildes zugeordnet sind und Schatten und Spiegelbilder zeigen.
- 750 “The presence or movement of people in the space, near the image will cause the generation of silhouette mixes or cross-frame dissolves. The nature of the video clip to be mixed in is determined by the side of the image experiencing the most activity. From each 'ground' clip, there are separate mixing possibilities for each of the 4 sides of the 'ground' clip. For each mixing possibility, there is also a mixing 'mode' (i. e. cross-frame dissolve, solid silhouette, smeared motion silhouette).” (Rokeby URL)
- Diese emittierten ein deutlich vernehmbares Brummen mit einer Frequenz von 60 Hz. Eine Kamera wurde über dem Eingang angebracht und mit einem Prozessor (softVNS.html motion processor) verbunden. Dessen Signale gingen an einen digitalen Synthesizer, der vom Künstler aus einem Motorola DSP Evaluation Board gebaut wurde. Das Sichtfeld der Kamera wurde in 64 Felder (4 x 16) eingeteilt und jedem Feld ein vom Synthesizer erzeugter Sinuston zugeordnet. Die Frequenzen der Töne waren Vielfache von 60 Hertz. Betrat jemand den Gang durch die Eingangstür, durchschritt er das Sichtfeld der Kamera von unten nach oben, durchwanderte dabei mehrere der Zonen und löste die entsprechenden Sinustöne aus, die sämtlich in einem harmonischen Schwingungsverhältnis zum Brummen der Lichtquellen standen.
- Durchschritt jemand den Korridor auf die Tür zu, um die Galerie zu verlassen, wurden die Zonen von oben nach unten durchquert. Die Lautstärke der von Synthesizer erzeugten Töne war ebenso wie das Brummen der Lampen eher gering, außer wenn jemand das System über längere Zeit stimulierte.
- 751 In der CC-Videoinstallation „Universal Translator“ (1999).
- 752 Die Ausführung in Guelph verwendete zum ersten Mal die visuelle Erkennung als Interface. Zunächst war eine Erkennung von Farben und eine rudimentäre Formanalyse möglich. Die Ausführung in Montreal verfügte über eine verbesserte Objekterkennung und war wieder zweisprachig. Sie verwendete ein Übersetzungsprogramm im Internet, um die englischen Begriffe ins Französische zu übertragen, die dann auf dem Bildschirm erschienen und mittels Sprachmodul erklangen.
- Für die Ausführung in Helsinki wurde als weiteres Element eine kleine Videoprojektion hinzugefügt. Sie zeigte die bildliche Darstellung der Objekterkennungsprozesse und erschien oberhalb des Podestes an einer Wand des Ausstellungsraumes. Zu sehen war so die allmähliche Veränderung von einem originalgroßen Videobild zu immer abstrakteren Formen. Außerdem wurde die Datenbank stärker auf alltägliche Begriffe eingeschränkt, um die inflationäre Verwendung obskurer, meist lateinischer Begriffe, die in den vorangegangenen Versionen auftrat, etwas einzudämmen.
- 753 Der vom Mikrofon erfasste Klang wird im Hinblick auf phonemischen Inhalt und stimmliche Intensität analysiert. Diese Informationen werden zur Bearbeitung der Klänge verwendet. Ein live granular synthesis system bearbeitet die Klänge – sie können gestreckt oder verkürzt, in der Tonhöhe verändert und zerlegt werden. Ferner werden die Klänge in silbenartige Fragmente zerlegt, die gespeichert und abhängig vom weiteren Input später wieder abgespielt werden. Das Ergebnis ist eine komplexe Klangwelt, die aus dem live oder verzögert abgespielten und bearbeiteten Audio-Input generiert wird.
- 754 „Müde Reisende müssen nicht länger stundenlang stehen [...] Benutzen Sie Ihren von der Regierung ausgegebenen maschinenlesbaren Ausweis, um eine kostenlose Sitzlizenz herunterzuladen.“
- 755 “I feel the constraints are far great for exploring my specific interests in developing behavioral machines and pursuing electronic media as a responsive material. The web is always years behind the potential

Anmerkungen

- of the present – interface devices are painfully limited to mouse and keyboard, there are no robust and sophisticated tools for programming web media, and there are severe constraints to the amount of information you can expect to send and receive.” (Ditmars in Ditmars URL)
- 756 „Pas de Deux“ war oben im Zusammenhang mit den Pionierarbeiten von Jacques Polieri mit der CC-Videoubertragung im Theaterkontext angesprochen.
- 757 Die Gruppenteilnehmer haben dazu verschiedene Output-Modalitäten entwickelt (vgl. Abb./DVD).
- 758 Für die technischen Einzelheiten und audiovisuelle Samples vgl. Lyons URL.
- 759 “The nice thing about wearables is that, like clothes, you can take them off. With smart room technology and the like, the human is trapped in the interface participation in the interface is involuntary. With a wearable, if one wants to end one’s participation, one simply removes the wearable.” (vgl. ebd.)
- 760 Kennzeichnend für Roberta Breitmore waren nicht zuletzt ihre frühen traumatischen Erlebnisse, darunter ein inzestuöses Verhältnis in ihrer Kindheit, das – soweit Hershman erkennen lässt – auch ihr eigenes gewesen war. Zum Schluss spielten vier weitere Personen „Roberta“, die sich so allmählich und schließlich auch offiziell durch einen exorzistischen Akt – Performance – in der Pallazzo die Diamanti in Ferrara (zusammen mit Kristine Stiles, eines der Roberta-Multiples) verabschiedete. Als Hershman im Zusammenhang dieser Performance über das Leben von Lucrezia Borgia schrieb, bekannte sie dies im Satz:
„It is less known that she [L. Borgia] suffered the trauma that resulted from early incestuous relationships, as did Roberta, as did I.“
Vgl. oben die „exorzistischen“- und Personae-Elemente von Joan Jonas in ihren CC-Videoperformances, in denen sie abwechselnd ihre eigene und die Rolle der „Organic Honey“ annimmt.
- 761 The Chelsea Hotel, The Plaza Hotel, Central Y.W.C.A. New York, 21.10.-14.12.1974.
- 762 Sonoma and Napa Counties, California , 1973–1976.
- 763 Dieses Zitat, wie die anderen hier angeführten Zitate Hershmans stammen aus Hershman URL.
- 764 “Lorna shoots her television set, commits suicide, or, what we Northern Californians consider the worst of all, she moves to Los Angeles.” (ebd.)
- 765 “The title refers to the player’s ability to travel the 57 different segments into the deepest part of the disc, determining, through their own intuition, the route to the center, and simultaneously trying to find and to feel the deepest, most essential core of themselves.” (ebd.)
- 766 Mit der Erscheinung der DVD-Technologie wurde die Videodisc-Option der Arbeit verworfen und seitdem existiert das narrative Material nur noch auf DVD.
- 767 Nicht zuletzt aus familiären Hintergründen: Ourslers Großtante Zita Mellon (1897–1996), lehrte ihn bereits Malerei, bevor er auch bei Korra Raffose am Rockland Community College zu studieren begann. An der Cal Arts begann Oursler sein Kunststudium bei John Mandell, der ihm auch die Videokollektion im Long Beach Museum of Art vorstellte und wo er später auch die dort damals tätige Kuratorin Kathy Huffman kennenlernte (Oursler 2001, S. 91).
- 768 Auch die Musik-CDs („Fantastic Prayers“) und andere gemeinschaftliche Arbeiten mit Constance de Jong können hier nicht ausführlicher behandelt werden. Vgl. hierzu den Text über Sound in der Arbeit von Tony Oursler, geschrieben von Tony Conrad in Oursler 2001, S. 150 ff. Das Gleiche gilt für die Rolle der Sprache, vgl. ebd., den Text von Constance de Jong, S. 256 ff.
- 769 “This piece also touched on the ways in which technological innovation has effectively lead to more powerful means of surveillance” (Elizabeth Janus, ebd.)
- 770 Die hier beschriebene Installation bezieht sich auf die Situation der Erstaufführung in Salzburg und weicht geringfügig vom „Idealentwurf“ ab; vgl. Abb./DVD
- 771 Weitere Höhepunkte: „Psycho“ (1960) und „The Exorcist“ (1973).
- 772 “I had seen Kabuki theater, [Samuel] Beckett, and [Bertolt] Brecht by this point, and they inform all of my work; I still think of them today. That was the goal, to collaborate with the viewer, give them enough room to dream, to read into the signs yet to follow a loose path.” (Oursler 2001, S. 113)
- 773 Sozialkritik, Wissenschaftsinteresse zusammen mit dem Comic-Magazin „Mad“ und Sci-Fi-Stories von Philip K. Dick („Total Recall“, „Blade Runner“ etc.)
- 774 Oursler realisierte z. B. mit Mike Kelley die gemeinsame Performance mit dem Titel „X-Catholic“ (1983); die rezente Werkserie mit der Einbeziehung der Figur des Teufels als wichtigen „Protagonisten“ gehört ebenfalls in diesen Zusammenhang. Zeitgleich findet sich eine ähnliche Ikonographie auch bei Marcel Odenbach.

- 775 Die Installation war ursprünglich für die Ausstellung CRAS. 1994 , ThreadWaxing Space, gedacht (in Zusammenarbeit mit Brad Miskell).
- 776 Vgl. „Heatseeking“, eine Serie von sieben Filme, aufgenommen in der Region der US/mexikanischen Grenze San Diego/Tijuana (z. T. mit Infrarot- und thermalen Kameras).
- 777 „Between a Rock and a Hard Drive“ (vgl. Dia Center/Lucas URL; weiterhin vgl. Lucas URL).
- 778 September 1998, kam durch den Auftrag der Foundation for Art & Creative Technology (FACT) zustande, eine Arbeit für das International Symposium on Electronic Art (ISEA) in Liverpool, England.
- 779 Vgl. die verschiedene Einsatzweise von Hühnern in den (CC-)Videoinstallationen von Kac, Böhlen, Harding, Gillette.
- 780 Chip Lord ist als Mitgründer der Videogruppe „Ant Farm“ durch zahlreiche Videoperformances zwischen 1968 und 1978 bekannt geworden, u. a. „Media Burn“ und „Eternal Frame“ (beide 1975) und „The Cadillac Ranch Show“ (1974).
- 781 E-Mail-Adresse: redfan94103@yahoo.com.
- 782 Vgl. Abb. 60 in der Reas-Thesis S. 52 und Vergleich: „Similar in concept of W. Grey“ (section 2.2.1.1.).
- 783 Dazu gehören auch die Arbeiten „Ten Things I Can Count On“ und „Portrait“ sowie „Tree Time“ (1998) (keine CC-Videoinstallationen). Das visionäre Buch von Jack Burnham mit dem Titel „Beyond Modern Sculpture“ (1965), in dem die Entwicklung der Skulptur in der Herstellung von Robotern ihre logische Schlussfolgerung sah, gehört zu den prinzipiellen Bezugspunkten von Cannons eigener Kunstphilosophie.
- 784 Vgl. Cannon im Interview in Artweek „The simplest way to begin our discussion is to ask, ‘What is time?’“ (Cannon URL)
- 785 Vgl. CC-Videoinstallationen von Nauman, Paik, Scott, Martinis, Scanlan etc.
- 786 Eine Firma aus Taiwan.
- 787 Vgl. Morse 1999, S. 32: „a ‘live’ image outside the watch rim and a digitally sampled and time-delayed image inside the watch face as images that had been delayed five seconds ticked through in synchronicity with the second hand [...] The equal intervals of the clock measure what Stephen Kern calls ‘the vast extended present of simultaneity’“ (Morse-Zitat aus S. Kern: The Culture of Time and Space 1880–1918, Harvard University Press, 1983, S. 318).
- 788 (1994–98); z. B.: „I Have Never Read the Bible“ (1995), „Photo of my Mother“ (1996), „Portrait of My Father“ (1994–95), „Postcards from Chartres“ (1998), „Reaching“ (1998).
- 789 Die Arbeit wurde auch motivisch, hinsichtlich des Nebeleinsatzes „ortsspezifisch“ interpretiert und im gleichen Atemzug sogar auf die spätere Computerentwicklung bezogen: „In the late 19th century, aspiring physicist and amateur photographer Charles Wilson turned his camera to the shifting fogs along the coast of Scotland. Out of his early experiments, and the observation of the changing composition in each exposure, arose the scientific work that became the basis for all computational devices today [...] out of his observation a career in meteorological optics and atmospheric electricity developed“ (Riley 2001, S. 27. u. Anm. 4).
- 790 Software geschrieben als Xtras für Director.
- 791 Zuerst bewegen sich die Pixel zufallsgesteuert und erzeugen so die Impression eines scheinbaren Ölbildes. Dann wandern die Pixel nach unten und nach rechts, was ein schlierenförmiges Bild verursacht (wie der Blick durch eine verregnete Scheibe). In der dritten Phase werden die Pixel zu einer kubistisch anmutenden Oberfläche. In der vierten, vergleichbar mit dem Effekt einer Kohlezeichnung, drehen sich die Pixel je nach Farbe in einen bestimmten Winkel, bevor sie sich in der fünften Stufe kreisförmig anordnen. In der letzten Phase wandern die Pixel vom Zentrum an die Ränder des Monitors und erzeugen den Effekt eines Zooms. Im linken Monitor erscheint nur das Bild des auch auf dem mittleren Bildschirm übertragenden Senders, durchläuft jedoch in hoher Geschwindigkeit die vierte Phase dieses Monitors. Je nach Farbe ordnen sich die Pixel in bestimmten Winkeln und erzeugen ein kaum noch lesbares, „verwaschenes“ Bild.
- 792 Vgl. Augmented Reality Chair Apple Computer, Human Interface Group 1993. Projektbeschreibung:
 „This is a chair for overlaying virtual information onto the physical world. This chair, done for Apple Computer, was an augmented reality system that allowed people to extend their desktop to their entire room.“ (O’Sullivan URL)
- 793 Technische Angaben (O’Sullivan URL): „The video tracking was accomplished using the Mandala system on the Amiga. The robot control was accomplished using AmigaVision and a custom box full of relays. The robot was constructed from a radio-controlled car.“

Anmerkungen

- 794 Technische Angaben (O'Sullivan URL): „Apple Computer, Human Interface Group 1992; Technical Notes: This software was written in Hypercard using an XCMD to connect to a Rasterops Video digitizing board.“
- 795 “By writing my own software and designing my own interfaces I free my work from the limits and assumptions of commercially based tools and products. Only at this level can one truly sculpt the medium.” (Utterback URL)
- 796 “There are five different phases of Screen Play. First, the captured video frame leaves a trail as it glides across the screen, shrinking and expanding with each directional change. Then, motion leaves an impression like a charcoal sketch. In the remaining three phases, movement in front of the camera spreads a geometric pattern across the screen – which feels like full-body finger painting. Each phase is an experiment in creative computation.” (IAMAS 1999, S. 44) Zu vergleichen ist die Vorgehensweise der Künstlerin mit denjenigen von D. Rozin, B. Spinhoven oder T. Iwai u. a.
- 797 Eine frühere Version dieses Systems realisierte Arnon Yaar im Mai 1999 unter dem Namen „3-D Scanner“, diesmal unter Verwendung des Wassers als Mediums, durch welches die Personen ihren Kopf bewegen sollten, um die computerbearbeitete Realzeitabbildung bekommen zu können (vgl. Yaar URL).
- 798 Nach seinem Studium Mit Laurie Anderson arbeitete Hoberman seit 1981 an Musikvideos und Performances von Laurie Anderson. Vgl. Hoberman URL und die dort enthaltene Bibliographie etc.
- 799 Zur präzisen Beschreibung vgl. Ars Electronica 99 und die oben zitierte Website von Perry Hoberman.
- 800 Ars Electronica URL, engl. Version in Hoberman URL.
- 801 Die Bilder werden in fünffacher Vergrößerung ausgegeben und durch die computergenerierten Bewegungsmuster werden sie aufeinander folgend und über die ganze Medienwand „abgewischt“ und noch zusätzlich digital verfremdet, so dass das übliche passive Zuschauerverhalten kritisch befragt werden kann.
- 802 Statement des Künstlers: „I am committed to a multidisciplinary, multicultural and multimedia approach to art making. My work often deals with interactivity, audience participation using intuitive innovative interfaces, live digital video, multi-user systems that promote cooperative unique experiences and observations of collective group dynamics. Through the use of new technologies and computers, the interfaces remain simple to use and non-technological. This is meant to maximize audience participation and creative experiences in a non-threatening way. Some of these interfaces have included, but are not limited to: floor sensors, light wands, musical instruments that ‘play’ images and other provocative intuitive replacements for the more traditional computer mouse and keyboard. Currently I am working with real-time input (video and audio) from participants for open-ended interactive experiences.“ Vgl. auch andere Schriften und Links unter Winkler URL.
- 803 Erstaufführung in Walbrzych, Polen 1977.
- 804 Seit 1998 benutzt den Terminus „user“ auch Bill Seaman.
- 805 “Common Ground, Interface, Boundaries, Space, Time, Scale, Improvisation/Spontaneity/Freedom, Scripting/Artist Control, Learning Curve, Repetition, Rhythm, Flow, Behaviour, Gesture, Proximity, Vividness, Randomness, and Dynamic Mapping.”
- 806 Vgl. Analyse von E. A. Shanken in Shanken 1997.
- 807 “A unique aspect of the interactivity of Lovers Leap is that the viewer’s behavior alters the virtual perspective from which the image is generated, defying the monadism of single-point perspective and affording multiple points of view that transform the image and the viewer’s relationship to it” (ebd. S. 8).
- 808 Er handelt von der Gegenwart und Vergangenheit antiker griechischer Mythologie, etwa dem Mythos des Minotaurus oder des Odysseus, in Bezug gesetzt zu Prüfungen und Herausforderungen des heutigen Lebens.
- 809 Über ein Computersystem werden die eingehenden Bilder vom Verhalten des Publikums auf eine grafische Darstellung umgerechnet, die über einen Projektor dem Publikum zeitgleich vorgeführt wird. Die Zuschauer verfolgen in Abhängigkeit der Anzahl der hochgehaltenen Paddels die Geschwindigkeit, mit der eine Figur laufend die Kontur einer kreisförmigen Zellorganelle, eines so genannten Mitochondriums, umrundet. Diese gilt als Energiekraftwerk der Zelle, indem sie einen bestimmten Stoff, das ATP (Adenosintriphosphat) produziert.
- 810 Das Hochhalten des Paddels veranlasst die Versorgung der Organelle mit entsprechenden Teilchen, Herunterhalten das Austreten dieser Teilchen aus dem Zellkomplex. Die Auf- und Abbewegung der Paddels

nimmt in der Häufigkeit Einfluss auf den Energieumsatz der Zelle. Die aktuelle Konzentration der einzelnen Teilchen in- und außerhalb des Mitochondriums können die Zuschauer über einen Balken am unteren Bildschirmrand ablesen. Ebenfalls nimmt die Größe der Organelle entsprechend dem hochgehaltenen Paddels zu und wieder ab. Ein zusätzlich geschriebenes Programm des Computers interpretiert das Verhalten der Zuschauer über die Rate, in der die Paddel benutzt werden (als relative „Begeisterungsgrade“, an der Aktion teilzunehmen oder sie bloß zu verfolgen). Hierzu werden einzelne Bilder der Kamera einbehalten und umgerechnet. Der Graphik-Prozessor (SGI) ist auch an ein interaktives von GIVE entwickeltes Sound-System angeschlossen, welches über Lautsprecher die 3-D-Animationen und grafischen Darstellungen der Vorführung zeitgleich begleitet. Vier Lautsprecher sind kreisförmig um Publikum angeordnet. Ein Lautsprecher befindet sich direkt unter den Stühlen des Publikums und einer über der aufgenommenen Szenerie. Position und Schrittfolge der Figur auf dem Schirm werden vom angeschlossenen Sound-System als vorprogrammierte Atemzüge und Schritte ausgegeben, welche über die Lautsprecher zu hören sind. Hierbei unterstützt das Sound-System den visuellen räumlichen Eindruck, indem die Geräusche links vom Publikum wiedergegeben werden, wenn sich die Figur links auf dem Bildschirm befindet. Die gesamte Vorführung wird von einem über die Lautsprecher hörbaren Sprecher begleitet, der sich mit zwei Schülern unterhält, auf deren Fragen er antwortet. Das Gespräch wird räumlich auf die entsprechenden Lautsprecher verteilt. Im Ganzen entsteht so der Eindruck, sich tatsächlich im Inneren der Zelle aufzuhalten, sie zu beobachten, auf interne Vorgänge einzuwirken (vgl. Dannenberg & Co. URLb).

- 811 Ferner werden aus dem Licht die Texte wieder decodiert, die es verursachten. Museumsbesucher können diese aus speziellen Kopfhörern hören; Besucher der Internet-Site haben ebenfalls Zugang zum LiveAudio.
- 812 "I have used smart sensor organization in past papers to describe the process of organizing the sensors in such a way that they can be minimized in number while maximizing the abilities of the software to cope with the data. This idea was also explored at the Fourth Neuromorphic Engineering workshop at the Telluride Summer Research Center where participants noted that just a few sensors can be used to create complex interaction if the sensors are properly organized. For example, at the top of each sculptural element (or arm) four passive infrared sensors face North, South, East and West. When two sensors are triggered, the program knows that someone is located in, for instance, the Southeast corner and this is the direction the sculpture moves to. Four sensors allow eight quadrants of sensing. These passive infrared sensors tell each arm to move in the direction of the viewer" (Rinaldo URL).
- 813 Über die technischen Einzelheiten etc. vgl. ebd.
- 814 Dazu vgl. den Text „The Fine Art of Creating Life“ in Youngs URL, erstmals veröffentlicht in „Leonardo“, Vol. 33, N. 5, 2000, S. 377–380.
- 815 Software: Russ Gritzko; musikalisches Instrument: Don Buchla.
- 816 Eine der z. Zt. besten Internet-Datenbanken und Quellen für weiteres Studium zu Steina Vasulka befindet sich unter Vasulka URL.
- 817 Die hier vorgelegte Beschreibung bezieht sich auf die Version in Osnabrück, vgl. ZKM 1997, S. 140–145; EMAF-Kat. 1998.
- 818 Das Digitalisieren der Besucheraufnahme erfolgt über eine monochromatische Videokamera, deren Bild-daten von einer in einem Standard-PC eingebauten Framegrabber-Karte eingelesen werden. Der PC wertet diese aus und erzeugt zwei serielle Datenströme: Die Besucherposition wird an die Silicon Graphics O2 übertragen und von der MAE-Software ausgewertet. Die von der MAE-Software berechneten Parameter steuern nun die VSE- Software, die wiederum eine entsprechende Videosequenz auswählt, lädt und bildweise auf dem Videoausgang der SGI O2 ausgibt (Programmierung: André Bernhard u. Jamieson Schulte).
- 819 Im CAVE soll sich der Besucher ca. zehn Minuten lang aufhalten.
- 820 Das gleichnamige Buch von Cary zitierte Penny selbst in einem seiner Texte; vgl. Penny URL.
- 821 Die Software entstand unter Mithilfe von Steve Casner, Steve Deering, Ron Frederick, van Jacobson, Steve McCanneu. a.
- 822 Ursprünglich war diese Arbeit nicht auf die Publikumspartizipation hin konzipiert: „The exhibition of „Séance Box No. 1“ in this state is an experiment during its development. In fact, it is really not meant, when completed, to be interacted with directly by the public. Rather, the telepuppet is meant to perform in a specific role with an actor controlling it, and, though it is capable of carrying on something like a conversation, the ‘intelligence’ of the artificial actor was written to respond to specific cues in dialog,

Anmerkungen

- much as a real actor does. There is also to be an actor who performs in the puppet's stage space. When the work is completed, these spaces, stages, and figures are to be the setting and props for a performance, titled 'Séance'." (vgl. Feingold URL)
- 823 Vgl. Wortzel URLb; dort auch die Vorstellung anderer Projekte.
- 824 Eine Archiv mit ca. 50 Online-Robotern, -Kameras und Online-Vorrichtungen sowie anderen Online-Listen befindet sich unter der Adresse <http://ford.ieor.berkeley.edu/ir/>
- 825 Für die weiteren Projekte von Ken Goldberg siehe Goldberg URLc und die übrigen, oben zitierten Internetquellen (dort auch weitere Links).
- 826 Electrical Engineering and Computer Sciences, University of California, Berkeley 2001. Vgl. Paulos URL/Diss.
- 827 Die Letztere wurde bereits 1954 erstmals erprobt. Vgl. Paulos URL/Diss., 3.1.1 Robotic Telepresence (Goertz & Thompson, 1954); vgl. auch Kapitel 5.
- 828 Die teilnehmenden Künstler waren Vera Frenkel, Johanna Householder, Doug Back, Norman White, Karen Tzventarny, Steev Morgan, Catherine Orfald, Francis LeBouthillier, Runt, Victoria Scott und Simone Jones. Die Station in Venedig wurde nach dem ersten Vorführungstag aufgrund von Beschwerden ansässiger Café-Betreiber geschlossen, die um ihren Umsatz fürchteten; der Grund soll der Gratiskaffee für die Installationsbesucher gewesen sein (Auskunft des Künstlers vom 19.08.2002).
- 829 Interaccess, Toronto/ISEA, Montreal 1995.
- 830 Teilnehmer waren Joanna Householder, Nancy Patterson, Doug Back, Kathleen Richardson, Norman White, Karen Tzventarny, Steev Morgan – Cybercity Hall, Catherine Orfald, Francis LeBouthillier, Victoria Scott, Simone Jones, Jeff Mann, Graham Smith.
- 831 Ineraccess, Toronto/Fylkingen, Stockholm 2000
- 832 Die Installationen in Stockholm und in Toronto wurden ausgeführt durch Christian Bock, Joe Davis, Kent Tankred, Dinka Pignon und Thomas Liljenberg (Stockholm) und Francis LeBouthillier und Victoria Scott (Toronto). G. Smith zum Gesamtaufbau:
"The exhibition design was by Amada Ramos and featured two 8 by 8 by 8 foot boxes that had rear projection screens in the back. To view image in the box people had to open the front, hinged door and peer in, controlling the robot with a button type interface. It was a little disturbing to do this which added to the nature of the piece. The environments were then set up beside each box in both locations." (Smith 2002).
- 833 Ausführliche Informationen über Nell Tenhaaf unter Tenhaaf URL.
- 834 Die Vorgehensweise des Verfassers entscheidet jedenfalls im Zweifelsfall für die „Kunst“.
- 835 Als „Zeitpuffer“ für die Rechenaufgaben bzw. „Auffrischung“ des Ausgabebildes reichte eine fünf Sekunden lange digitale Zeitverzögerung aus.
- 836 avant-garde + entrepreneur.
- 837 Mit Bill Bartlett, Tom Klinkowstein und Robert Adrian, aber auch für die in Santa Monica situierten Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz oder den in Boston lebenden Aldo Tambellini, um nur die bekannten, auch im Kontext der vorliegenden Historie relevanten Beispiele zu nennen.
- 838 "Reflux will follow successive phases: (a) Network formation: a worldwide network of communicating artists forms an electronic community; (b) Influx: every terminal sends to all other participating teams a dialogical proposition; (c) Flux: the network responds to the proposing terminal implementing an interactive process; (d) Reflux: the proposing terminal sends back to the network the entire set of propositions and responses; (e) Meta flux: the nodes, confronting the interchange process as a whole, produce and send meta-propositions about the event itself." (Matuck 1991/1992/2002)
- 839 Teilnehmer: „Sue Harris & Phillip Bannigan, Artsnet Electronic Network (Australia); Fredric Litto, School of the Future, University of São Paulo (Brazil); Juan Gomes-Perales, Concordia University (Montreal, Canada); Jeff Mann, Inter/Access (Toronto, Canada); Tomas Holan, Charles University (Prague, Czechoslovakia); Jan Backlund, Soren Andreasen, Jakob Jakobsen, Jorgen Michaelsen, Koncern (Kopenhagen, Denmark); Bianca Barmen, The Royal Danish Academy of Fine Arts (Kopenhagen, Denmark); Karen O'Rourke, Gilberto Prado, Isabelle Millet, Art Reseaux (Paris, France); Anne Vidal, Pierre Granoux, Sarah Vaughan, Varia Qu'a D'ça (Nimes, France); Nurit Shilo-Cohen, The Israel Museum (Jerusalem, Israel).

The United States held most of the participants: Chuck Welch, Hans Ruedi Fricker (Connecticut); Stephen Ssoeff, Avant Garde Art Review (New York); Wayne Draznin, Spaces Gallery & Computer Arts Program, Cleveland Institute of Art (Ohio); James (Jim) Kocher, Phil Rostek, Matthew Wrbican, The DAX Group (Pennsylvania); The Pittsburgh Children's Museum (Pennsylvania); Vernon Reed, Elektrum Studio (Texas). But the State of California was the most represented of all: Anna Couey, Carl Loeffler, Fred Truck & Gil Minamora, Art+Com (San Francisco); Kit Galloway and Sherry Rabinovitz, Electronic Café (Santa Monica); Judy Malloy, International Society for the Arts, Sciences and Technology (Berkeley); Brian Andreas, JFK University (Orinda); Peter Maxwell, San Diego State University (San Diego); Stephen Wilson, San Francisco State University (San Francisco); Ulisses Jenkins, Other Visions Studio (Oakland).“ (nach Matuck, ebd.)

840 Kac' Skizzen zu diesem Werk wurden publiziert im brasilianischen Journal „34 Letras“, N. 7, 1990, S. 80–81. Vgl. auch Kac 1991, S. 233.

841 Die Teilnehmer in Graz konnten mit Hilfe von „Ornitorrinco“ alles auch auditiv wahrnehmen. Vgl. Kac 1993, S. 48–72.

842 Seattle/Lexington (KY)/Internet 23.10.1994

843 Eine Kombination von englischen Worten „macaw“ (Ara) und „owl“ (Eule): Die beiden Vogelarten haben ihre Augen ganz frontal am Kopf.

844 Über die technischen Einzelheiten vgl. Ed Bennett in Kac URL.

845 Mit Hilfe von Mikrofonen hatten die Online-Benutzer die Möglichkeit, die Klänge des telerobotischen „Macowl“ zu beeinflussen.

846 Die formaltechnische Benutzung von heliumgefüllten Ballons als Träger der CC-Videokamera(s) kann mit ihren Pendants in der Arbeit von Eric Paulos (vgl. oben) oder auch Hiroo Iwata (vgl. unten) verglichen werden.

847 Mutierte „Genesi“-Genen:

```
CTCCGCTACTGCTGTCACCCCGCTGCCCTGCATCC
GTTTGTTGCC.T.G.CGTTTGTCATTTGCCCTGCGC
TCATGCCCCGCAC.T.G.CGCCCCGCCCATTTCTC
ATGCCCCGCACCCGCGCTACTGTCGTCCATTTGCC
TGCGCTCATGCCCCGCAC.T.G.TTGCTTGCTCCAT
TTGCCTCATGCCCCGCACTGCCGCTCACTGTCGTCC
ATTTGCCCTGCGCTCACGCCCTGCGCTCGTCTTACT
CCGCCGCCCTGCC.T.G.TCATGCCCCGCC.T.G.T
CATGCCCCGCTGTACCGTTTGCCCTGCGCCACCTG
CTACGTTTGTTCATGCCCCGCACGCTGCTCGTGCCCC
```

Übersetzt (Morse-Code): ..- . -/.. - -/..... - -.. -/.. — — — -/— ... - -/.. /...
/—.../.. /... .. -/.. - -/— ... - -/.. /... — — .. -/— .. -/.. /.. - -/.. - -/— ...
 -/.. - -/.. - -/.. - -/.. - -/.. - -/.. — — .. -/.. -/.. — -/.. /.. - -/..

Rückübersetzt ins Englische:

„LET AAN HAVE DOMINION OVER THE FISH OF THE SEA AND OVER THE FOWL OF THE AIR
 AND OVER EVERY LIVING THING THAT IOVES UA EON THE EARTH“

Vgl. die „aleatorische“, algorithmusbedingte Satzzusammensetzungen in den CC-Videoinstallationen von F. Gillette („Oracle“, 1983) und D. Rokeby („The Giver of Names“, 1991/97).

848 Der mittlere Bildschirm leuchtet rot. Auf dem zweiten blitzt ein durch elektronische Animation vibrierendes Bild des Vaters gelegentlich auf. Auf dem dritten werden die Seiten eines Buches von einer im Bild nicht sichtbaren Person umgeblättert; dazu sind Herztöne und Atmung zu hören. Ab und zu erscheint das Bild einer Frau im Profil.

849 Die gleiche Technologie benützte Domigues in der Installation „In-Viscera“ (1995).

850 Im Ausstellungsraum befindet sich ein grosser Projektionsschirm, auf den ein Projektor sein Bild wirft. Es handelt sich um das sich ständig verändernde Bild eines Steins mit Runeninschrift. Ein Sensor erfasst die Bewegungen der Besucher im Ausstellungsraum und die Veränderungen des Bildes werden davon gesteuert.

851 Erstmals im Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 13.08.1991.

852 “Exploring the image-formation differences between the hand scanner (digital) and the television set

Anmerkungen

- (analog), I was able to create images that are decomposed and nebulous. These images reveal the scan lines more than the source pictures. The stripes contribute to undo the realism of the source pictures at the same time that they help create new and mysterious forms. The stripes act as a random filter that leaves traces of what happened at the moment of creation and transmission." (Kac 1996, S. 255; vgl. auch: Prado 1996, S. 260)
- 853 Museu de Arte Contemporânea – MAC/USP – Sao Paulo, Brasilien.
- 854 Unter anderem mit María Burela and Jorge Villacorta.
- 855 Im Rahmen der Installation führte der Künstler eine Aktion aus, in welcher er das Teil des Apokalypse-Buches mit der Darstellung des Hl. Johannes kopierte und einen Text in die Gipsplatte eingravierte, die zur Installation gehörte. Ein Videoband mit der Aufnahme der Gravur wurde auf die Wand projiziert (vgl. Timm Ulrichs).
- 856 Die spektakuläre Installation „Vectorial Elevation (Relational Architecture 4)“ (Vitoria-Gasteiz, Baskenland, Spanien) verwendete z. B. vier LiveWebcams, welche zur Interaktion durch die Internetbenutzer vorgesehen worden waren.
- 857 Der Künstler nennt als seine Inspiration für diese Arbeit die Illustration „The Shadow Dance“ aus dem Buch „Inleiding tot de Hogeschool der Schilderkunst“ (Rotterdam, 1675) von Samuel van Hoogstraten.
- 858 Vgl. das Projekt „Morphoscopy of the Transient“ mit Fujihata und ART+ COM sowie Christian Kessler, Tonomura & Akutsu und auch mit Tania Malloa Ruiz Gutierrez u. a. und die visualisierte Extrapolierung des Timecode (vgl. Abb./DVD).
- 859 Die schlangenartigen Formen und die naheliegende Metapher der Anakonda als „unendlicher Schlange“ (amazonischer Mythos) finden sich auch bei dem bekanntesten kolumbianischen „Video“-Künstler José Alejandro Restrepo.
- 860 ARC Musée d'Art Moderne de la ville de Paris 1971.
- 861 Videoformes, ARC2, Nouveau musée, Paris 1974; 1999 Galerie du trésor, „Cela va sans dire“, Clermont Ferrand.
- 862 Vgl. „Ecrire centre au centre de la France“: Eine Motorradfahrt durch Paris, wobei die zurückgelegte Strecke das Wort „Paris“ beschreibt.
- 863 Cahen hat eine Musikausbildung (Pierre Schaeffers Schule für konkrete Musik), arbeitete mit Fotografie und Film und seit den frühen siebziger Jahren mit Video. Er arbeitete in ORTF, der französischen nationalen Radio- und Fernsehkorporation, danach am INA – Institut National de l'Audiovisuel. „Diplômé du Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris. Compositeur, membre du Groupe de Recherches Musicales de l'ORTF (1971–1974) puis Chargé de recherche en vidéo-expérimentale au Service de la Recherche de l'INA (1973– 1976).“
- 864 Die erste Version dieser Arbeit wurde ausgestellt im November 2000 in La Criée – Zentrum in Rennes.
- 865 Der Titel ist auch eine Anspielung an den Film „Videodrome“ von Cronenberg (1983), der sich mit der Überwachungsthematik beschäftigt.
- 866 Mit Alain Géronnez, Paul van Ré, Charles Dijk, Réginald Stokart und Gérard Thèves.
- 867 Die Kamera ist so aufgestellt, dass sie eine Säule auf dem Campus observiert. Die Seitenkante des Hauses teilt hierbei das Bild genau in zwei Hälften. Links sieht man die Säule mit den Studenten, die an ihr vorüber gehen, rechts das Schwarze Brett. Ein Videorekorder nimmt in zeitlichen Abständen dieses Bild auf und protokolliert so gleichsam den Aufnahmeverlauf.
- 868 Nur von dem höchsten Turm in Antwerpen konnte man die Installation mit Ferngläsern beobachten. Die Gesamtinstallation wurde für vier Monate aufgebaut.
- 869 JVC SRL910, mit Empfänger für die Kamerasignale.
- 870 Kamera: Cmos-Videomodul mit zwei Lichtsensoren und einem Transmitter. Die neun Kamerapositionen wurden anhand eines vorher gefertigten Scriptes in Zusammenarbeit mit dem Kurator der Ausstellung Roland Patteuw im Voraus bestimmt.
- 871 4 Kameras, 8 Sensoren, 4 Kanal-CC-Videoüberwachungs- und -Aufnahmesystem, Software, Projektion. Das Projekt für das Künstlerhaus Bethanien in Berlin (2003).
- 872 Mit Hilfe des Architektenbüros Venhoeven CS in Amsterdam. Keurings Dienst van Waren, Zwijndrecht, Realisation vorgesehen für 2003.
- 873 Das „Institut für instabile Medien“ wurde 1981 gegründet als Künstlerinitiative in Den Bosch von Alex Adriaansens (geb. 1953) und Joke Brouwer (geb. 1957). Vgl. V2 URL.
- 874 Witzenhausen Meijerink Artspace, Amsterdam, 1992; Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam, 1992.

- 875 „De Kracht van Heden“, Loods 6, Amsterdam, 1993.
- 876 Peary ist auch der Name eines amerikanischen Admirals und Arktiserforschers vom Beginn des 20. Jahrhunderts.
- 877 In einem späteren Schritt wird das Geschehen fotografisch dokumentiert, so dass sich die betrachteten Betrachter in beiden Rollen gleichzeitig sehen können. Während die Installation gezeigt wurde, liefen zeitgleich die Gerichtsverhandlungen über das Misstrauensvotum gegen US-Präsident Clinton.
- 878 Kunstraum Innsbruck, 2000.
- 879 Ludwig Forum für Internationale Kunst, Aachen 2001. Hier benutzte Mohné die hauseigene Videoüberwachungsanlage.
- 880 „Auf den Eingangstüren der Toiletten des Kunstraumes sind Hinweisschilder angebracht, die auf die Videoüberwachung der WCs hinweisen. In der Galerie entdeckt der Besucher einen winzigen Monitor, der die Toilette des Kunstraumes zeigt, und einen Lautsprecher, aus dem WC-Geräusche zu hören sind. Die Reaktionen der Besucher werden videoüberwacht und an einen Monitor in einer entlegenen Ecke des Kunstraumes übertragen, wo sie von anderen Besuchern gesehen werden können. Beim Betreten der Toilette entdeckt man jedoch eine Fotografie eben jener Toilette, die dort an der Wand angebracht ist. Deren Bild und die LiveGeräusche werden an den Miniaturmonitor übertragen.“ (vgl. Mohné URL)
- 881 Mit einer Ausstellung und CC-Videoinstallation in der Galerie Václava Spály, Prag 2000.
- 882 „crosslinks“, Marstall Berlin, 1999; Open: Friday 21st September 2001 till Sunday 14th October 2001, Tue-Sat in v2, Rotterdam. Die Beschreibung hier bezieht sich auf die letztere Ausführung.
- 883 Kunsthalle Bremen, 2000. Im Ausstellungsraum befindet sich an einer Wand eine Holzkiste mit einem runden Loch, durch das der Besucher in das Innere der Kiste blicken kann. Dort erblickt er jedoch nichts. Sein Blick wird durch eine Infrarotkamera hinter dem Loch unbemerkt aufgezeichnet und auf eine Videoleinwand im Rücken des Betrachters projiziert, für diesen selbst niemals sichtbar. Das Kamerabild erscheint gleichzeitig in der Bildmitte der entsprechenden Website. Je näher der Betrachter dem Loch ist, desto schärfer das Bild. Der Benutzer der Website kann sich mittels eines Texteingabefensters äußern. Der eingegebene Text ist unmittelbar nach der Betätigung der Eingabetaste aus einem Lautsprecher im Ausstellungsraum neben der Kiste als synthetische Stimme zu hören. Der Benutzer kann nun beispielsweise versuchen, die Ausstellungsbesucher mit Hilfe von Äußerungen in die Nähe des Loches zu bewegen. Die Besucher haben die Möglichkeit, sich über Blicke, Mimik und Gestik mitzuteilen.
- 884 Vgl. das internetbasierte Projekt „In Conversation“ (2001).
- 885 „Viewfinder“ (2000) ist ein auf dem populären „3-D-Viewmaster“ basierendes visuelles Interface, welche die Künstlerin in zweifacher Ausführung an zwei öffentlichen Plätzen in Minehead, West Somerset installierte: die eine in die Queens Amusement Arcade und die andere auf der Plattform der dortigen Bahnstation. Die Besucher in Minehead waren so in der Lage, sich durch die beiden Stereosichtvorrichtungen die Aufnahmen von dortigen touristischen Attraktionen anzuschauen.
- 886 Bonde zum Titel der Arbeit: „I never had hair on my body or head“: “The statement is excerpted from a test administered by Nordvang, a psychiatric hospital in the suburbs of Copenhagen. The patient has to answer ‘yes’ or ‘no’ [...] This allows the doctors to make a simple assessment of the type of patient they are dealing with [...] I know about the test because there was a time when nearly all my friends were more or less (mentally) disturbed and half of them were in psychiatric hospitals.” (Bonde 1997, S. 27)
- 887 Sportschuhe mit Radiosender, Kaktus, Teegebäck mit Radiosender, transparenter aufblasbarer Stuhl, CC-Videokamera und Monitor.
- 888 Es handelt sich um eine Hommage an den gleichnamigen Filmklassiker von F. F. Coppola (1974).
- 889 Realisiert im türkischen Stadtteil von Oslo.
- 890 Es handelte sich um die Fortsetzung der Idee der ortsspezifischen Platzierung konkreter Inhalte (hier in einem ethnisch gemischten Stadtteil Kopenhagens): Für zwei Monate wurden Werbeplakate an öffentlichen Orten platziert. Sie beinhalteten das Bild eines dänischen Pin-Up-Modells, kombiniert mit arabischen Witzen, geschrieben in arabischer Sprache. Auch hier war der wesentliche Teil des Konzeptes die Konfusion über die Motive und Adressaten.
- 891 Vgl. den Text von David Elliott, ursprünglich veröffentlicht im Katalog „Organising Freedom“, Moderna Museet, Stockholm, 2000 und auch andere Texte und Angaben zu J. Haaning unter Haaning/Gal. URL.
- 892 In der ersten Ausführung (de Appel – de Gelderse Roos 2000) in Amsterdam war dies der Fall. In den übrigen Ausführungen in Museum Ludwig, Köln, Deutschland und in EACC, Castelló, Spanien, 2002

Anmerkungen

- waren es jeweils ein Monitor in einem der Gemeinschaftsräume.
- 893 Vgl. oben, insbesondere die „NYU-Schule“ mit D. Rozin, C. Utterback, D. Sullivan usw.
- 894 Der Ort, an dem „Portraits temps réel“ im Rahmen der Ausstellung „Plan B“ erstmals gezeigt wurde, ist ein ehemaliges Kino, das sich im Untergeschoss der in den späten siebziger Jahren eröffneten Einkaufspassage „Brücscenter“ befindet. Für Abb.: Courtesy Galerie Almine Rech, Paris.
- 895 Dargestellt von der Schauspielerin Viviane de Muynck und den Stimmen von Viviane de Muynck und Hermen Maat.
- 896 „1:1“ – 1991, 3:20 Min.; „Bildhauen“ – 1993, 7:13 Min.; „Dokumentales verpuffen“ – 1992, 6:33 Min.
- 897 Der oben angeführten Definition der „Closed Circuit Videoinstallation“ gemäß unterscheidet sich diese von der CC-Videoperformance dadurch, dass bei der ersten die LiveKamera länger eingeschaltet ist, als die eventuelle Vorführung/Performance dauert; dauert sie gleich lang oder kürzer, dann handelt es sich um eine Performance. Dieser Grenzfall nimmt eine Ausnahmestellung ein aufgrund der problematischen Definierung der Videokamera als Subjekt der Performance. Die Richtigkeit dieser Zuordnung wird sich insbesondere in vergleichbarem, nur scheinbar diametral unterschiedlichen Fall zeigen, wenn z. B. eine sehr lange Zeit für die Zerstörung der CC-Videokamera „vorprogrammiert“ wird. Vgl. unten das Projekt „Sehbestattung“.
- 898 Zu dieser und zu den anderen Arbeiten aus der Serie „Katastrophen-Tapes“ äußerte sich Kain Karawahn wie folgt: „Diese videospezifischen Arbeiten geben mir Aufschluss über den Grad an Humanität und Wahrheitsgehalt der audiovisuellen Medien in unserer Gesellschaft. Sie unterscheiden sich durch das Hinterhältige, den Anschlag auf die Kamera, ohne dass sie dieses Ereignis auf sie zukommen sieht, wie in ‚emergency/NOTFALL‘.“ (Karawahn, Manuskript)
- 899 Mit Eberhard Bosslet, Oliver Brendel, Karlheinz Gutmann, Werner Klotz, Otmar Sattel, Regine Schemberger und Isabell Warner.
- 900 Material und Wirkung, Kunsthau Dresden 1998, S. 48, Satzung des Vereins.
- 901 Zum Beispiel im Rahmen des Steirischen Herbstes in der Ausstellung „Animal Art“ 1987 oder in der Ausstellung „Ressource Kunst“ 1989.
- 902 Zum Beispiel unter dem Titel „The Sisyphus Syndrome“ konstruierte Klotz 1992 ein zweiteiliges Wahrnehmungsinstrument, das es dem Anwender erlaubt, beim Blick durch das Sehrohr sich selbst von hinten zu sehen (und gleichzeitig die realen Geräusche von außerhalb des Raumes zu hören). (Vgl. oben Lahr 1996, Jerez 1997, „Human Control“ 1998, etc.)
- 903 In der griechischen Mythologie der Gott des Westwindes.
- 904 Die Idee der Aktivierung des Windrades durch das Pusten findet sich später u. a. in der CC-Videoinstallation von K. Hachiya „Centrifuge“ (2001, vgl. unten).
- 905 „Return“ ist der Titel einer kurz danach konzipierten CC-Videoinstallation, die eine simple Raumordnung mit einem Tisch und einem Stuhl sowie eine auf Sitzhöhe installierte CC-Videokamera vorsieht. Diese nimmt die Tischszene auf und leitet sie zeitgleich an einen Monitor weiter. Setzt sich ein Besucher an den Tisch, um den Bildschirm zu betrachten, wird er dabei von der Kamera aufgenommen und sieht so seine eigene Rückansicht auf dem Monitor. Vgl. Abb./DVD.
- 906 Im halbdunklen, künstlich beleuchteten Ausstellungsraum ist durch Trennwände ein Raum abgeteilt, der durch eine Türöffnung von den Besuchern betreten werden kann. Im Inneren dieses Raumes ist eine Videokamera installiert, welche die dort befindlichen Besucher erfasst und mit einem Computersystem verbunden ist. Dieses leitet Bilddaten an den Videoprojektor weiter, der die Bilder dann von außen auf eine transparente Fläche projiziert. Der Computer sendet die Bilder der Kamera sowohl live als auch verzögert. Die Besucher können die Bilder von verschiedenen Standpunkten innerhalb und außerhalb betrachten. Dabei nehmen sie verschiedene Zeitphasen wahr.
- 907 „Die Objekte können interaktiv erforscht werden. Sie sind das räumliche Interface (VRUI) für die Informationen, die sie enthalten: Wenn man die Vorderseite des Objektes aktiviert, wird der Film ‚abgespielt‘ – ein Doppelklick führt den User entlang des virtuellen Kamerapfades durch das Objekt. Wenn man die Maus nach links oder rechts zieht, läuft der Film vorwärts bzw. rückwärts ab. Ein Klick auf die Hülle und der Film springt zur entsprechenden Position.“ (vgl. ebd.)
- 908 „Genauso funktioniert die fotografische Zeilkamera bei Sport-Ereignissen: Statt eines Zeit-Verschlusses hat sie einen schmalen senkrechten Schlitz, durch den das Licht auf den mit kontinuierlicher Geschwindigkeit transportierten Film fällt. Anders als bei der konventionellen Fotografie wird nur Bewegung scharf abgebildet, Ruhe dagegen verzerrt zu konturlosen Bändern.“ (EMAF 1991, S. 184)

- 909 Dieser bearbeitete das Bildmaterial und sendete es an einen Projektor. Die Projektion wird dann direkt über der kleinformatischen Aussparung für das Objektiv der Kamera über den Köpfen der Zuschauer sichtbar.
- 910 Zur optimalen Positionierung vor der Kamera ist für den Betrachter ein Feld auf dem Boden eingezeichnet, innerhalb dessen er sich bewegen kann, um seine Bewegungsverläufe und ihre Bildarstellung zu erproben.
- 911 Gründer der Künstlergruppe Humunculus Project, später der Performance-Gruppe Coax (Roboter, Tanz, Musik).
- 912 Über die Situation bezüglich der Video- und Medienkunst im Berlin der neunziger Jahre vgl. Berlin/CD-ROM.
- 913 Über die Terminologie und Unterscheidung zwischen VR, MR, AR etc. vgl. unten, theoretischer Rückblick.
- 914 Hardware: Silicon Graphics und Apple; Software:Stew, Wavefront und In-House-Software.
- 915 Grün steht für Weizenbaum, Rot für Flusser, Blau gehört zu Minsky und Gelb wird mit Paul Virilio assoziiert.
- 916 Eine knapp 50 Seiten umfangreiche Analyse dieser CC-Videoinstallation gehört in den zentralen Teil der Dissertation von Oliver Grau, Berlin. Vgl. Grau 2001a.
- 917 Hardware: SGI-Onyx mit Sirius Board, SGI Indigo.
- 918 „Wer zu viel beweist, beweist nichts“.
- 919 „Neben der Neurobionik, wie der funktionellen Elektrostimulation, befasst sich Professor Prehn mit Modellen von psychophysiologischen Schnittstellen wie ‚Braindrops‘ oder ‚Psychophysical Mirror‘, die auf dem grundlegenden Prinzip des Biofeedback, also der Rückkopplung eigener psychophysischer Zustandsänderungen eines Probanden auf eine audiovisuelle Inszenierung beruhen. Hierbei werden die psychophysischen Zustandsänderungen durch simultan vom Probanden abgeleitete und miteinander korrelierte neurophysiologische Signale (z. B. EEG, EMG) repräsentiert. Durch die Rückkopplung der erfassten und mittels Computer transformierten, analysierten und korrelierten neurophysiologischen Signale auf den audiovisuellen Prozess wird die Schnittstelle „Hirn-Computer“ sozusagen als psychophysiologischer Reflexbogen inszeniert. Weitere Forschungsprojekte haben die spektroskopische Charakterisierung und Differenzierung unterschiedlicher biologischer Gewebe und die Entwicklung nichtinvasiver Methoden zur funktionellen Gewebdiagnostik zum Ziel.“ (Prehn/Giessen URL)
- 920 Vgl. dazu auch „Kunstforum international“ Bd. 133, S. 126, und die Ars-Electronica-Website.
- 921 „Prehn hat als Mediziner daran gearbeitet, die elektrische Erregungsleitung im Herzen in die bildliche Darstellung zu integrieren. Bislang war die Erregung nur messbar, gab es nur Zahlenwerte und Amplitudenausschläge. Im 3-D-Bild können die Vitalfunktionen nun live beobachtet werden. Ein Infarktisiko ist so wesentlich einfacher zu orten.“ (Prehn URL)
- 922 Vgl. Frege 1994 und ausgewählte Einzelbriefe Freges (1980); Begriffsschrift und andere Aufsätze (1964) (1. Aufl. Halle 1879), sowie „Die Grundlagen der Arithmetik“; Felix Meiner Verlag, Hamburg 1988.
- 923 Zu den technischen Einzelheiten und über die weiteren Projekte vgl. Timesup URL.
- 924 Vgl. die Zusammenführung der verwechslungsähnlichen Realitätsebenen (Live- und vorproduzierte Videoaufnahme/-Wiedergabe) bei Michael Snow, Roger Barnard, Bruce Nauman, Bill Viola, Keigo Yamamoto etc.
- 925 Beckett gehört auch zu den bedeutenden Inspirationsquellen von Bruce Nauman.
- 926 Ich danke M. Frammartino für diese und weitere Hinweise bezüglich der italienischen Medienkunstszene. Unter Neural URL können weitere, auch aktuelle Informationen bezogen werden.
- 927 “‘Crowd Control’ was first presented by Site Gallery Sheffield, September 28 – November 16 1996 and toured to Street Level Glasgow and The Bonington Gallery Nottingham in 1997.”
- 928 An den Wänden entlang des Raumes wurden mehrere Monitore in Reihe installiert, die das Gesicht von Queen Elizabeth II und speziell ihren Blick zeigten, anstelle des üblichen für solche Monitore eingespielten Bildmaterials aus Überwachungskameras. Der Blick der Königin stammte aus einer landesweit ausgestrahlten Aufnahme aus dem House of Lords, kurz vor einer Eröffnungsrede. Er erscheint schwarz-weiß auf allen Monitoren. Ebenfalls an der Wand war ein Lautsprecher installiert, der das von BBC übertragene Stockschlagen (Black Rod) an der Tür des Unterhauses übertrug, welches das rituelle Einberufen der Abgeordneten symbolisiert.

Anmerkungen

- 929 Die geographischen Bezüge sind u. a. bekannt auch aus der CC-Videoinstallation „Kykladen“ von 1988 (Wien, Museum für angewandte Kunst, 1988/89).
- 930 Hier wurde er von einer CC-Videokamera aufgenommen, welche direkt über der Projektionsfläche an der anderen Wand angebracht war. Sie nahm aus ihrer Sicht den Betrachter hinter dem Monitor und vor dem Gitternetz auf und leitete ihre Daten an einen im Raum nicht sichtbaren Computer VGX weiter. Dieser erhielt auch gleichzeitig die Daten aus dem Monitor und rechnete die durch die Berührungen des Betrachters auf dem Bildschirm eingehenden (mit Hilfe von Sensoren aufgezeichneten) Verformungen auf das Gitternetzbild um. Seine Daten wiederum leitete er an den Projektor weiter. Dieser projizierte ein Bild aus dann zwei völlig unterschiedlichen, aber gleichzeitig erscheinenden Quellen.
- 931 1894-1963. Vgl. die informative Website Huxley URL.
- 932 Zur ersten Ausführung am 23. September 1998 hatte der Künstler das Projektatelier Westbahnstraße kurzfristig in den Ausstellungsraum Westbahnstraße umfunktioniert und in der üblichen Weise mit Karten und Pressemeldungen zu einer Vernissage eingeladen. Die Besucher waren nicht darüber informiert, dass sie Teil des Kunstwerks werden sollten. Bei „out of standby + Stiegenhaus Ottakring 2000“ wurde „anstelle eines Monitorbildes der vorhandene Türstock zum Rahmen für die Wahrnehmung des bespielten Raumes als Bild“ (K. Pamminger). Ergänzt wurde die Installation durch die Einspielung des Hörstücks „Stiegenhaus Ottakring 2000“ (einer Tonaufzeichnung aus dem Stiegenhaus des Künstlers mit Gesprächen rassistischen Inhalts). Diese wird angehalten, wenn die Besucher den Wohnzimmerbereich betreten und schweigt, solange sie in Bewegung bleiben.
- 933 Passanten, die vor dem Fenster stehen blieben, spiegelten sich in diesem und wurden darüber hinaus von einer Videokamera erfasst. Besucher, welche die Galerie betraten, konnten sich in das „Prostituiertenzimmer“ begeben und wurden dann für die Passanten draußen als vermeintliche Kunden Teil der Inszenierung. Im dritten Raum konnten sie, von den Passanten unbemerkt, deren Verhalten beobachten. Im Folgeprojekt „inside out“ wurden editierte Aufzeichnungen von „volume 2“ projiziert.
- 934 Dieter Kiessling: „Videoprojektor und Videokamera stehen sich gegenüber. Vor dem Kameraobjektiv befindet sich eine transparente Fläche. Das auf dieser Fläche sichtbare Teil des Projektionsbildes wird von der Kamera aufgenommen und vergrößert auf den Projektor übertragen. Der Projektor projiziert dieses Bild und zeigt somit einen Teil seines aktuellen Projektionsbildes. Das Projektionsraster wird sichtbar.“ (Diese und folgende Kurzbeschreibungen von Einzelinstallationen D. Kiesslings sind übernommen aus Kacunko 2001b)
- 935 LCD – Abkürzung für den englischen Begriff „Liquid Cristal Display“, „Flüssigkristallanzeige“. Die Anzeigefläche besteht aus kleinsten Punkten, die entweder auf lichtundurchlässig oder auf lichtdurchlässig geschaltet werden können. Das Bild wird durch eine Lichtquelle hinter dem LCD-Schirm sichtbar gemacht.
- 936 Es handelt sich hier um einen visuellen Unterschied zwischen den Schlitzmasken-Farbröhren (Fernseher) und Lochmasken-Farbröhren (LCD-Videoprojektor). Im Fall der Videoprojektion, bei der Lochmasken-Röhre, bilden die Elektronenkanonen gleichseitige Dreiecke, während sich das Monitorbild aufgrund seiner Schlitzmasken-Farbröhre aus Leuchtstoffstreifen zusammensetzt. Im Raster benutzte Kiessling allerdings einen Sony-Fernseher mit der Trinitron-Farbbildröhre – sie besitzt statt der Schlitzmaske eine Streifenmaske, die aus vertikalen, parallel gespannten Metallstreifen besteht. Der Leuchtschirm setzt sich aus senkrecht nebeneinander liegenden Farbtripelstreifen zusammen. Vgl. Gruber/Vedder 1982, S. 169/170.
- 937 Dieter Kiessling: „Die Videokamera nimmt die rote Glühbirne auf und überträgt ihr Abbild auf den Fernseher. Das Abbild erscheint direkt neben der Glühbirne und wird gleichzeitig aufgenommen und übertragen. Diese Reihe setzt sich fort, bis sechs Generationen von Abbildern der Glühbirne nebeneinander erscheinen. Durch das leicht blaue Licht des Fernsehers werden die Abbilder der Birne bei jeder Übertragung etwas stärker blau gefärbt.“
- 938 Über die Entstehungsgeschichte dieser Installation und weitere interpretative Möglichkeiten vgl. Kacunko 2001b.
- 939 Erstausführung: Sesc Pompeji São Paulo 1994; Zweitausführung: Osnabrück 1995. Dieter Kiessling: „Die Kamera nimmt den rotierenden Ventilator auf und überträgt sein Abbild auf den Fernseher. Da die Geschwindigkeit des Rotorblattes und die Verschlussgeschwindigkeit der Kamera übereinstimmen, erscheint das Abbild des Rotorblattes auf dem Fernseher nahezu stillstehend.“
- 940 Als Monitor wurde in São Paulo ein Gerät mit einer Frequenz von 50 Hertz verwendet. Dies bedeutete 50

ausgestrahlte Halbbilder pro Sekunde, was von einem Ventilator mit drei Rotorblätter eine Geschwindigkeit von $1/3$ Drehung in einer 25stel-Sekunde verlangt, wenn der Eindruck entstehen soll, als ob jeder Flügel an der Stelle bliebe. Die elektronische „Blende“ bzw. die Aufnahmeschnelligkeit beträgt dabei ein Zweitausendstel einer Sekunde. Erst alle diese Parameter, natürlich dividiert durch die relative Geschwindigkeit der Auffassungsgabe des menschlichen Auges, bringen den Effekt, der sich aus mindestens zwei Gründen nicht um sich selbst „dreht“: Einerseits liegt die Begründung in der beschriebenen Entstehungsgeschichte der Arbeit, die sich durch die Notwendigkeit der Festlegung aller Parameter zu einer gewissen „Demontage“ des „Zufalls“ entwickelte; andererseits liegt das beschriebene Vorgehen der erprobten künstlerischen Methode Kiesslings zugrunde, bei der die Leichtigkeit intuitiver Auffassung des Endprodukts in umgekehrter Reziprozität zum dauerhaften aufwendigen Ausprobieren und eingesetzter Präzision steht (vgl. Kacunko 2001b).

- 941 Nachdem sie schon als Ausstellungsexponat feststand – der Künstler bekam vom Goethe-Institut in São Paulo die dazu notwendigen Fernseher und die Kamera – klärte sich am Tag nach der Eröffnung doch auch die Zollfrage, so dass Kiessling schließlich mit drei Installationen auf der Ausstellung vertreten wurde (Kiessling 1999).
- 942 „o. T.“, 1995 (digital gemischte Vorderansichten zweier Kameras).
- 943 Zum Beispiel „Ohne Titel“ (zwei gemischte Ansichten eines Stabes), „Ohne Titel“ (zwei gemischte Vorderansichten eines Fernsehers) (beide 1995).
- 944 Dieter Kiessling: „Die Videokameras nehmen sich gegenseitig auf und übertragen die Bilder zu den Monitoren. Die Entfernung beider Kameras voneinander ist jedoch zu gering, um eine scharfe Abbildung zu ermöglichen. Da bei beiden Kameras die Autofocusfunktion eingeschaltet ist, versuchen sie dennoch ständig durch Veränderungen der Objektivinstellungen sich gegenseitig scharf abzubilden. Die andauernde Variation der Objektivinstellungen bewirkt, daß die Kamerabilder auf den Monitoren ihre Schärfe und auch ihre Größe ständig ändern. Die Geräusche des Autofocussystems werden verstärkt und sind über die Lautsprecher der Monitore hörbar.“
- 945 Das ganze Ensemble nimmt eine Dimension von $173 \times 350 \times 200$ cm ein.
- 946 Dieter Kiessling: „Die Videoinstallation wird im abgedunkelten Ausstellungsraum gezeigt. Ein Diaprojektor steht hinter einem Fernseher und projiziert das reine Projektionslicht auf die Rückseite des Fernsehers. Eine Videokamera nimmt einen Teil des Lichtstrahles auf und überträgt das Licht direkt auf den Fernseher. Auf dem Bildschirm werden die sich im Licht bewegenden Staubpartikel sichtbar. Diese erscheinen hell vor schwarzem Hintergrund.“
- 947 Dieter Kiessling: „Die Videoinstallation wird im abgedunkelten Ausstellungsraum gezeigt. Die Videokamera nimmt Staubpartikel auf, die sich im Lichtstrahl des Videoprojektors bewegen. Die Kamera überträgt ein Negativbild dieser Staubpartikel direkt auf den Projektor, der dieses Bild auf die Wand projiziert. Die sich bewegenden Staubpartikel erscheinen dunkel vor hellem Hintergrund.“ (zit. in Kacunko 2001a)
- 948 Die erneute Reduzierung der Mittel auf das für ein Closed Circuit notwendige Ensemble, das Aufnahme- und Wiedergabegerät, ermöglichte diesem Interaktionspotenzial noch deutlicher in Erscheinung zu treten, als es in der ersten Version der Arbeit der Fall war: Den Staub in Wirbel setzend, wird das Publikum zum Augenzeugen eines eigens initiierten, ansonsten unsichtbaren physikalisch-optischen Vorgangs. Die möglicherweise mitreflektierten Redewendungen „für Wirbel sorgen“ oder „sich aus dem Staub machen“ erhalten in diesem Kontext weitere, humorvolle wie ambivalente rezeptionsästhetische Konnotationen.
- 949 Für die restlichen, auch neuesten CC-Videoinstallationen von Dieter Kiessling vgl. Materialteil/DVD, auch Kacunko 2001a.
- 950 Keller der Trinitatiskirche, Köln. Für Details, Videoausschnitte und weiterführende Hinweise vgl. Mohné URL (auch bezüglich anderer Arbeiten).
- 951 Die effektvolle Kombination von sich zunehmend überschneidenden aktuellen, historischen, kulturellen und anderen Ereignissen sowie Symbolträgern mit der klassischen Musik prägt die CC-Videoinstallation „Die Toteninsel“ (2000).
- 952 Die Gesamthöhe beträgt 3,56 m.
- 953 Vgl. „Zwei Kameras“ von Dieter Kiessling (1999).
- 954 Unterstützt wird dieses Empfinden durch die zu hörende Sound-Collage: Digital deformierte Töne eines Bunsenbrenners erwecken den Eindruck eines weit entfernten, nicht ortbaren Menschengewirrs (vgl. Beschr. in ZKM 1997, S. 122–126).

Anmerkungen

- 955 Der Projektor ist auf die Miniaturleinwand ausgerichtet und mit einem Videorekorder verbunden. Die Kamera erfasst die Bodenfläche des Terrariums mit der Spinne und den Modellautos. Sie ist mit einem kleinen Schwarz-Weiß-Fernsehgerät verbunden, das in etwa einem halben Meter Entfernung neben dem Terrarium auf dem Podest steht.
- 956 Regie: J. Arnold, US. 1955. Dieser Film erzählt den Amoklauf einer Riesentartel, Produkt eines außer Kontrolle geratenen Experimentes.
- 957 Kunstverein Wunstorf, Okt. 2001 (vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD).
- 958 In diesem waren an verschiedenen Stellen drei an einen Monitor in der Galerie angeschlossene Schwarz-Weiß-CC-Videokameras installiert. Der Monitor war in eine Seitenwand des Kubus eingelassen. Von diesem aus sind die verschiedenen Bilder der Kameras mit einem Schalter zeitgleich abrufbar.
- 959 Er wurde in der BRD erstmals 1970 zu Versuchszwecken am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf im Rahmen eines Sonderforschungsbereiches der Psychiatrischen- und Nervenlinik gebaut.
- 960 Der angeschlossene Monitor befindet sich unter der Treppenstufe außerhalb des schallfreien Raumes (vgl. ZKM 1997a, S. 90, sowie Kroesinger 1997, S. 128/129).
- 961 Galerie Hauser und Wirth, Zürich. Foto: Peter Hunkeler. Mit einem Dank für die freundliche Zurverfügungstellung von Materialien.
- 962 Anlässlich der Ausstellung „Der dritte Ort“, Kunsthaus Pasqu'Art und öffentlicher Raum Biel, 17.02.–07.04.1996.
- 963 Zum Beispiel ein 3 cm großer „Käfig“ für das „Haustier“ des Künstlers, eine Fliege namens Mr. Henry (Ausstellung „Neubauten“, W139 Galerie, Amsterdam).
- 964 In Zusammenarbeit mit Chapter Arts Centre und Mickery Theatre, Amsterdam (vgl. das später simulierte Katastrophenszenario in der Garage von Jaap de Jonge [NL]).
- 965 Vgl. oben die ortsspezifische Einbeziehung des gleichen Ortes in den CC-Videoinstallationen von M. Rakatansky, auch von M. Snow.
- 966 Vgl. auch die Online-Version und weitere Angaben unter Hakola URL. Einen historischen Einblick über die „Computerkunst“-Szene in Schweden gibt Gary Svennson in einer Dissertation, verfügbar unter Svennson URL.
- 967 Diese Installation war konzipiert für bis zu zwei Personen.
- 968 Vgl. Damm URL, auch das vor kurzem verwirklichte Projekt mit einer Web-Plattform, dokumentiert unter Damm URLa, insbesondere auch unter Damm URLb.
- 969 Software: VeryNervousSystem, MAXmsp.
- 970 “We don't speak as we think and don't think as we speak. Inner thoughts are unrestrained. They jump from one subject to another. They are often linked to banality and daily organisation, but can also be far from this. The inner thoughts are about human communication, anonymity in public space. How do pedestrians see another one? How is the city seen by the citizens? Inner thoughts try to answer these questions and others. I can say that the idea, the message, the emotion is the first thing I think of before the form and the technic. I have a fine art background and I am interested in libe art (performance 'sand table' with meg stuart). Siegfried Canto has a musician and composer background. Technical research is always to serve the concept. I like those technical research only when I have an artistic motivation otherwise I am bad at technic and not really gifted. My motivation to go on with technical things is that they allow a new way to transmit an artistic message to the audience.” (vgl. Desbazeille URL)
- 971 Eine Infrarotkamera und Machine-Vision-Software determinieren die Lagebestimmung der Hände, und die 3- D-Graphic-Engine simuliert die physische und neurale Aktivität des Seesterns. Die benutzte Programmiersprache ist C++; die Arbeit ist PC-basiert. Vgl. Brown URL.
- 972 Im nächsten Jahr (1994) promovierte Boissier zum Thema „Elements of the aesthetic of data“. Im Zusammenhang der „Flora Petrinsularis“ stellen sich einige wichtige Fragen hinsichtlich der Auffassung der „Interaktivität“: Das Buch und das Schreiben werden als Metapher und Aspekt des Lebens aufgefasst und Ordner als das Ordnungsprinzip einer „Datenästhetik“; konsequenterweise definiert Boissier die „Interaktivität“ als Fähigkeit des vom Computer generierten Synthesebildes, sich zu entwickeln, sich zu verändern und in Realzeit zu reagieren. In seiner umfangreichen kuratorischen Tätigkeit, auch in Zusammenarbeit mit Frank Popper, schloss Boissier jedoch meistens die über die zitierte Definition von „Interaktivität“ hinausgehenden künstlerischen Konzepte aus.
- 973 Das „Supervisor“-Programm ist für ein noch höheres Maß an Zusammenwirkung zwischen Teilnehmer und dem System, wie auch untereinander, verantwortlich: es sorgt für die räumlichen Koordinaten/die

räumliche Orientierung, für die akustischen Kommentare und Dialoge unter den Teilnehmern und schließlich für die Gewinnung ihrer Porträts im Moment des Zusammentreffens. Vgl. oben N. Fujimura/O. Ui, auch M. Fujihata u. a.

974 Zusammen mit Jean-Baptiste Barrière (Musik); Goldene Nica für interaktive Kunst auf der Ars Electronica, Linz 1998.

975 „Transfiction“ wurde von seinen Autoren, Alok B. Nandi und Xavier Marichal als ein Bereich beschrieben, der für die künstlerische wie auch wissenschaftliche Erforschung entwickelt wurde. Vgl. Nandi URLa.

976 Svoboda entwickelte seine „Laterna magica“ und stellte sie 1958 bei der Weltausstellung in Brüssel vor. Während Svoboda auf Spektakel und „Verführung“ durch sein System fixiert zu sein schien, ginge es J. Polieri (vgl. oben) in seinem vergleichbaren System vordergründig um die Reflexion: So die Interpretation von M. Corvin (Corvin 1998, S. 163). B. Cohen sieht die eigene Arbeit in der Tradition von Georges Melies, Robert Houdin, auch Robertson, Pepper, Nollet, Kirschner, Huygens, Della Porta (u. a.). (Cohen 2002)

977 Zur genauen Positionsbestimmung des Akteurs ist das Miniaturtheater mit vier Bewegungsmeldern, 14 Infrarotsendern, Mikrofonen und Lautsprechern ausgestattet.

978 Die Metapher von Engeln für seine virtuellen Charaktere benutzte Biggs wieder in der CC-Videoinstallation „Angels“ von 1994 (Living Room, Whitechapel, London 1994).

979 Vgl. dazu auch „Presence“ (1995, Maclellan Galleries, Glasgow 1995), wo eine Körperdarstellung mit einer überdimensionalen Darstellung vom sprechenden Mund gezeigt wird.

980 Aktiv beteiligt ist Bertrand am „Arslab“ Projekt, an dem auch weitere italienische Medienkünstler mitwirken. Zur weiteren Information vgl. Arslab URL.

981 „Lux sonet in tenebris“ (1992), „Al di la del fiume di luce“ (1994).

982 Erstaufführung: Galleria Santo Ficara, Florenz 1996; es ist keine CC-Videoinstallation (d. h., es wurden keine LiveKameras verwendet).

983 The New York Times, 22.02.2002., „Video Exhibit of Attack Is Removed From Show“ (von Jesse McKinley): „Video art installation depicting the destruction of the World Trade Centers was removed from the Armory Show 2002 after workers at the show's site, Piers 88 and 90 on the Hudson River, expressed discomfort. The installation, created by Italian artist Bertrand Ennio, featured video clips showing United Airlines Flight 175 colliding with the south tower and exploding. The images, which were tinted, were shown on a continuous loop. Spectators could alter the loop's speed on a video monitor. But shortly after the exhibit was installed on Wednesday, show officials were contacted by members of the Pier 88 staff, who said that the images were inappropriate considering that the pier had been used until earlier this week as a staging area for attack-related operations.

‘People here were working neck and neck with fire and police for many months,’ said Timothy Smith, the show's managing director. ‘Every time they walked by, it was a painful experience.’ So just hours before last night's opening night gala, the installation was removed, a decision that upset Tomaso Bracco, the director of Milan's B&D Studio, which was sponsoring Mr. Ennio's work. ‘It's a censor on the art work,’ he said. ‘I don't want to offend anybody, but this memory is something we have to work on and move on.’

Mr. Smith said that the show's organizers were not casting judgment on the merit of the piece, and were trying to find a different venue to exhibit it.”

Die CC-Videoinstallation „Passi“ (2001) von E. Bertrand benutzt das gleiche „Remote Stills“System.

984 Vgl. dazu oben u. a. K. Rinaldo, A. Youngs.

985 Die Emotionen werden mit einem GSR-Sensoren (Galvanic Skin Response) erfasst. Das in diesem Vorgang erzeugte Signal wird per Midi an einen Realzeit-Video- und Sound-Editoren weitergeleitet.

986 The Medical Research Council's Social 987 Public Health Sciences Unit, Glasgow; the Institute of Medical Genetics, Yorkhill Hospital, Glasgow; and the Wellcome Trust Building, Dundee, Scotland.

987 Ein Wort griechischen Ursprungs mit der Bedeutung „von guter Abstammung“ oder „edler Erbllichkeit“.

988 Die übrigen geplanten Kamerainstallationen von Bill Bigge sind bislang nicht ausgeführt worden. „Public Eye“ war zum Beispiel für einen öffentlichen Raum konzipiert: Eine aus Videomonitoren unterschiedlicher Größe bestehende Videowand sollte eine Auswahl von Ansichten öffentlicher CC-Sicherheitskameras direkt übertragen und auf diese Weise die übliche Situation zwischen „Beobachter“ und „Beobachtetem“ umkehren.

Anmerkungen

Geplant ist auch die Entwicklung einer Vorrichtung („Abstract Mirror“), welche das Eingabe-Video-signal einer CC-Videokamera ästhetisch verfremdet und als solches wieder in „Realzeit“ ausgibt. Eine Möglichkeit der Präsentation ist das Aufstellen der CC-Videokamera und des dazugehörigen Monitors in Form eines Spiegels, so dass sich der Besucher fast gleichzeitig in „abstrakten“ Formen beobachten kann.

Eine weitere vorgeschlagene Option ist die Verwendung von mehreren Kameras, deren verarbeitete Eingabesignale in ein Ausgabebild zusammenfließen und so dem Abbild einen dreidimensionalen Charakter verleihen würden.

- 989 Centre for Life, Newcastle upon Tyne and The Hunterian Museum and Art Gallery, Glasgow, Oktober 2000. Dabei handelt es sich also nicht um eine CC-Videoinstallation, die sich durch visuelle Interfaces auszeichnet. Hier wird das Beispiel erwähnt aufgrund der inhaltlichen Vergleichbarkeit und formaltechnischer Vorgänge, die für die Visualisierung von „Verhaltensmustern“ – in diesem Fall von inneren Organen – benutzt wurden.
- 990 Auch hier nicht weiter behandelte Arbeiten wie z. B. „Las Meninas“ von Michael Tolson (1995), vgl. die Website der „Ars Electronica“ <http://www.aec.at>.
- 991 Der Physiker Erwin Schrödinger machte 1944 erstmals einen solchen Vorschlag, der zur Entdeckung des chemischen Aufbaus der Erbsubstanz, der DNS geführt hatte.
- 992 Mehrere Menschen können gleichzeitig zur Schau gestellt werden, aber nur eine Person leitet die Interaktion.
- 993 Über 30 Projekte wurden für 120 Tage entwickelt, das Gesamtprojekt wurde jedoch aus politischen Gründen wieder abgebaut (vgl. Abb./DVD, auch oben G. Smith und unten M. Mlecko).
- 994 Malewitsch, Futuristen, Duchamp, Y. Klein, Christo, Beuys, F. Forest, E. Kac, Galloway & Rabinowitz u. a., um nur einige Beispiele aus dem 20. Jh. zu nennen.
- 995 Ihr Bild leitet die Kamera weiter an einen Mischer, der die vom Bett her stammenden blauen Bildanteile durch vorher aufgenommenes Bildmaterial ersetzt. Das so entstandene Bild einer Person, die gleichsam auf einem Bett von Videobildern liegt, wird digitalisiert und über eine ISDN-Leitung zu dem anderen benachbarten Video-Konferenz-System gesendet.
- 996 Bedingt durch die Schaltung treffen die Bilder auf den Monitoren im ersten Raum zeitverzögert (1,5 Sek.) ein, die gleichzeitig der sich an ihnen orientierenden, im Bett liegenden Person erlauben, mit ihrem „telematischen“ Nachbarn zu kommunizieren.
- 997 ZKM, Karlsruhe, unter Mithilfe von Timothy Druckrey; vgl. Beschreibung im Materialteil/DVD.
- 998 Die Kirche befindet sich im Krankenhaus S. M. A. Alla Scala.
- 999 „Freccia del Tempo“, „Organum“ und „Climax“ (alle 1990); drei Installationen wurden durch die virtuelle Verbindung zwischen allen Computern an drei Lokationen bedingt; dem stochastischen Gesamtprinzip folgend, wechselten die („Licht“-) Bilder in den vorhandenen Computermonitoren mit den dunklen Pausen.
- 1000 Die Verbindung wurde ermöglicht durch IFIIDG-Knoten des Computing Center des Instituto di e Documentazione Giuridica – C.N.R. mit Sitz im florentinischen Musikkonservatorium. Das musikalisch-telematische Programm „Teletau“ wurde in den Netzwerkknoten implementiert.
- 1001 Vgl. auch die Publikationen und kuratorische Tätigkeit der Künstlerin in Davinio URL.
- 1002 Genauso wie durch die stark eingeprägte Erinnerung über das Märchen von Dornröschen.
- 1003 „Current Closed Circuit“, 1987, mit János Sugár, 22.10.1987. Es handelt sich um einen Vortrag/Kommunikationsevent, in dem das Publikum und die beiden Vorträge die Plätze in zwei getrennten Räumen einnahmen und mit Hilfe eines CC-Video-systems (zwei CC-Videokameras und zwei Monitore) miteinander kommunizieren konnten. Aufgrund seines „performativen“ Charakters bzw. der Tatsache, dass das „CC-Verhältnis“ nicht länger als der Vortrag anhielt, kann dieses Event nicht der Kategorie der CC-Installationen/LiveInstallationen zugerechnet werden (vgl. Peternák 1987).
- 1004 Durch die Projektionen werfen die Besucher große Schatten auf die Leinwände. Stellt sich ein einzelner Besucher genau in die Mitte des Raumes, befindet er sich genau auf dem Schnittpunkt der vier Achsen der Lichtschranken. Er sieht sich nun seinem eigenen Bild gegenüber. Einen Augenblick später kommt jemand und fotografiert ihn. Der Blitz löscht alle anderen Bilder aus. Die Arbeit ist auch in Hámos/EMAF URL zu sehen.
- 1005 Ausgestellt 1997 im Goethe-Institut Budapest, Ungarn, 1998, SOMA Projekt, Berlin, 1998, Zeitzeichen Baustelle, Stiftung Bauhaus Dessau.

- 1006 Podewil, Berlin 1998; Institut Français Budapest/Akademie der Schönen Künste Budapest 1998.
- 1007 Deutschland, Ungarn, Italien, Moldavien, Rumänien, Italien, Slowakien, Vereinigte Staaten von Amerika.
- 1008 Zitiert nach Katalog Hardware. Software. Artware, S. 60; Programmierung: Gideon May.
- 1009 Durch den Einsatz von Bogdanka Poznanovic und später Lidija Srebotnjak, vgl. Sretenovic 1999.
- 1010 Stefan Buzarovski, Iskra Dimitrova, Robert Jankuloski, Denko Matevski, Dubravko Naumov, Dominik Niceva, Nada Prlja, Miroslav Stojanovic, Aleksandar Zdravkovski.
- 1011 Eine Redewendung in mazedonischer, auch serbischer und kroatischer Sprache besagt „dunkel wie im Mutterleib“.
- 1012 “The whole work is controlled by a Mac computer with a small sensor interface and a IRCAM/Cycling Max application.” (Marušić-Klif, Manuskript)
- 1013 “Object programming language Max (Opcode, Ircam, Cycling '74) and additional video objects nato.0+55 (m9ndfukc.com), on Apple Macintosh computers.” (Marušić-Klif, Manuskript)
- 1014 Theaterregisseur, Schauspieler, Medienkünstler.
- 1015 Medienkünstler und Musiker.
- 1016 Künstler.
- 1017 Computerprogrammierer.
- 1018 Medienkünstler.
- 1019 Vgl. „Katedrala“ URL; 1998 wurde ein Projekt mit dem Namen „Katedrala – restauracija informacije“ausgeführt, mit dem u. a. dem zehnjährigen Jubiläum des ersten „Katedrala“-Projektes gedacht wurde (Galerija proširenih medija, Zagreb und Radio 101, Zagreb).
- 1020 „The Imitation of Life Studio“ („Imitacija života“) (1987–1990).
- 1021 Die achte Phase („End of the Message – Archives“) stellt die im „ex pose“-Verlag in Berlin 1997 erschienene Dokumentation „Darko Fritz: End of the message“ dar. Vgl. zum Thema Archivierung als Kunst: Archiving-As-Art URL.
- 1022 “This work audio-visually describes the screaming of a water drop when it hits a hot plate: now the audiovisual transformation and disappearance of the water drop, is obscured through the ‘eyes and ears’ of technology.” (T. Meštrović)
- 1023 W139 Gallery, Amsterdam 1995.
- 1024 Zu den weiteren wichtigen Förderern der jungen Medienkunst in Rumänien gehört FAV – Fundatia Arte Vizuale, eine unabhängige und nichtkommerzielle Organisation (seit 1992) und die früh organisierten Ausstellungen wie „01010101“ (1994) und „Media Culpa“ (1995) mit begleitendem Katalog bzw. CD-ROM.
- 1025 “In reality, the mirror is the first interactive image and installation.” (Smetana URL)
- 1026 Für die Information über die benutzten Programmiersprachen, Software und Hardware vgl. ebd.
- 1027 ZKM, Karlsruhe 1998; zur technischen Ausstattung vgl. Bielicky/Erena URL.
- 1028 Ausführung: Petr Sarovsky: 3-D-Modelling; André Bernhardt: Tracking System; Gideon May: Applikationssoftware.
- 1029 “The construction of the cage is firm and stops us from having to look directly inside. If we stand in front of the cage, we are protected from a wild animal. These cosmic cages hover through the space, they move if touched, they do not have an inner dependence on material weight. At the same time they are miraculous, they reveal a number of images of a plot floating in time and deep space. If these ‘exposed waves’ are not captured in the cage they could capture a person without question. It could even happen that the person himself could become a mere receiver of stories and the executor of instructions issued by the waves present all around us. The development of man is arrested, only these waves develop uncontrollably. In the cosmic cages, this exposure is observed with decreased effectiveness since the shape of the cage protects us. If we increase our own concentration, we can attach ourselves to the inside of the cage and actively follow what is going on. This is, however, only partial protection which enables us to distance ourselves from the ‘exposed waves’.” (Cermak 1996, S. 176)
- 1030 Für die weiteren hier relevanten Arbeiten von T. Ruller vgl. Materialteil/ DVD.
- 1031 Oft führte Rónai seine Aktionen und Projekte in Zusammenarbeit mit anderen Künstlern durch (Peter Bartos, Miro Nicz und vor allem Julius Koller, Assoziation „Nová Váznost“, 1990–1993) (Rusnáková 1997, S. 131).
- 1032 Vgl. CD-ROM „Observer/Observed and Other Works of Video Semiology“, 1999.

Anmerkungen

- 1033 Silicon Graphic Indigo2.
- 1034 Es handelt sich um ein von Adolf Mathias (Karlsruhe) gestalteten Ikosaeder (griech.: Zwanzigflach, Zwanzigflächner), von 20 kongruenten, gleichseitigen Dreiecken begrenztes Polyeder; einer der fünf „platonischen Körper“.
- 1035 Zum Beispiel mit Kazuhiro Yamaguchi an seiner Installation „Reflection 1958:1994“ (vgl. unten und Materialteil/DVD).
- 1036 Moriwaki absolvierte 1989 mit Master in Art and Design an der University of Tsukuba.
- 1037 Erstaufführung: SIGGRAPH 97, Los Angeles, US. 1997; Copyright 1997–1999: Fels und Mase, ATR MIC Research.
- 1038 Für die technische Einzelheiten vgl. Iamascope URL.
- 1039 Die englischen, horizontalen Texte sind dabei mit den japanischen, vertikalen verflochten und jeder von ihnen existiert in dreifacher Ausfertigung: einmal die groß geschriebenen (von den Künstlern selbst stammenden) Texte, dazwischen die etwas kleineren Zitate und schließlich am kleinsten die Religionsdefinitionen aus den Wörterbüchern.
- 1040 Das Kamerasignal wird zu einem Decoder und zu einer Frame-Memory-Einheit gesendet, in dem es als RGB-Signal interpretiert wird; als solches löst es mit Hilfe eines PCs ein bestimmtes, auf Videodisc gespeichertes Fragment aus.
- 1041 Aufgebaut wurden die Wände aus Instapak-Polyurethan-Schaum.
- 1042 Die Bildbearbeitung in „Realzeit“ wurde durch ein System der Firma Fujitsu (FIVIS/VIP) ermöglicht.
- 1043 Einer Aussage des Künstlers zufolge handelt es sich bei dieser Arbeit um ein Tribut zur Tragödie vom 11. September 2001. “Ultimately, reality and fiction became blurred – and then separate again – as we struggled to distinguish the true-life tragedy from images from the media and popular entertainment.” (Manuskript/E-Mail an den Verfasser)
- 1044 Unter der Platte auf dem Boden, mit ihrer Höhe abschließend, ist eine Reihe von fünf unterschiedlichen Monitoren aufgestellt. Diese Reihe ist so lang wie die Längsseite der Holzplatte, an der entlang sie steht.
- 1045 “The images of audience move in the diorama to left and right, back and forth without them moving actually, because of the continuous movement of the CCD cameras and Braun tubes” (Hashimoto 2002).
- 1046 Hashimoto 2002: “The title of this work ‘MOTHER 2 prototype’ implies not only an experimental of the work with the same title presented since 1997, but also a prototype of the secondary ‘mother’ and the secondary ‘motherhood’. ‘Does a mother react to the digitalized baby’s squall and mother’s milk would be induced?’ With this rather non-sense question and the production of a device that draw the experiencers’ physiological reaction (milking suit), this series of works has started. The below is the original interest points. A question about ‘motherhood’ which we are told to be invested in women as instinct from the beginning. Empathy and physiological reaction to life and body that are made into digital information. It is not communication between real human beings, but that through media.
The possibility of biological human being which is changing in the digital information society [...] Why do baby’s squall make us feel fear or even hideousness? Our history has been modernized by deleting hideous nature as its dark side. It is often said that to us, who stand on such a history, the only nature left is body, and events of birth and death. But today, even that recognition is becoming weak. Life appears in such a civilized human society all the sudden as hideous nature. Sometimes our confusion about how to communicate with life comes up to the surface as incidents like abandonment of mothering and child abuse. Provided that ‘motherhood’ is invested originally and biologically from the beginning, the secondary maternity can be considered to be inprinted artificially and a posterior by information. It is possible to say that it is the history of paternal society (= culture) that previres women that female is the gender which born and raise children. The presentation of this work metaphorizes such messages.”
- 1047 Mit Hilfe von Mikrofonen konnten die Teilnehmer die eigenen Eindrücke untereinander verbal austauschen. Ein weiteres, auf dieser Installation basierendes, aber weltweit via Internet vernetztes Projekt ist in Planung.
- 1048 Auch diese Installation soll ein „Nachspiel“ haben, das in Form eines Internetprojektes namens „Mega-Diary“ verwirklicht werden soll.
- 1049 Nach einem nicht zufrieden stellenden Probelauf mit zwei HMDs entschied sich Hachiya für die Version mit dem Bildschirm. Vgl. ebd.
- 1050 Erstaufführung: (Version 1.0) Canon ARTLAB, Hillside Plaza Tokio, Japan 1996.

- 1051 Setzt er sich an den Stuhl, werden seine Augengroße und Pupillen zunächst kalibriert, damit die darauf folgenden „Realzeit“ Beobachtungsvorgänge möglichst kongruent dem individuellen Teilnehmer dargestellt werden können.
- 1052 Version 2.0, DEAF 96, Rotterdam 1996.
- 1053 Die legendäre Aussage von Chilon aus Lakedämon, einem der „sieben Weisen“, die auf dem Apollo-Tempel in Delphi niederschrieben worden war.
- 1054 Eine CUCME-Kamera diente dem Zugang zum Besucherraum über das Internet.
- 1055 Diese und eine Reihe weiterer Systeme, die gelegentlich für die CC-Videoinstallationen benutzt werden, können an dieser Stelle nicht ausführlicher behandelt werden.
- 1056 Der Server besteht aus einer UNIX-Workstation und einer speziellen Konsole zur Klängaufbereitung. Eine spezielle Hardware wird benötigt, damit die Konsole die verschiedenen Klänge unterschiedlicher Herkunft aufbereiten kann. Die Karten dieser Hardware konvertieren Analog-/Digitalsignale und übermitteln dann diese Signale zurück zum Anwenderterminal. Die Parameter, welche die Aufbereitung der Klänge bestimmen, werden von der Position des Anwenders im virtuellen Raum definiert.
- 1057 “18 rooms are titled ‘Right Hand and Left Hand’ as a sense of tactility, ‘Eye’ as a vision, ‘Nose’ as a smell, ‘Ear’ as a audition, ‘Mouth’ as a language, ‘Book’ as a memory, ‘Pen’ as an expression, ‘House’ as living, ‘The Self’ reflects this system itself, ‘Telephone’ as a media, ‘Weapon’ as a war, ‘Penis’ as a sex, ‘Cross’ as a religion, ‘Money’ as economy, ‘Clock’ as time, ‘Right Foot and Left Foot’ as a foundation” (Fujihata 2002).
- 1058 Nuzzle Afar version 1.6.; 17.10.1998. Konzept: Masaki Fujihata, Software: Takeshi Kawashima/ZKM, Institut für visuelle Medien, Karlsruhe.
- 1059 “Kansei is a Japanese term which means psychological feeling or image of a product. Kansei engineering refers to the translation of consumers’ psychological feeling about a product into perceptual design elements. Kansei engineering is also sometimes referred to as ‘sensory engineering’ or ‘emotional usability’. This technique involves determining which sensory attributes elicit particular subjective responses from people, and then designing a product using the attributes which elicit the desired responses” (Tosa, Dissertation).
- 1060 Präsentiert auf der entsprechenden Web-Seite hat die Arbeit den Untertitel: „An automatic facial expression synthesizer that responds to expressions of feeling in the human voice and handshake“.
- 1061 Die hier gegebene Beschreibung bezieht sich auf die zweite Ausführung, die 1995 im Rahmen von SIGGRAPH '95 in Los Angeles USA und Tokyo University Production Technology Research Laboratory in Tokio, Japan stattgefunden hat. SINET ist ein Netzwerk japanischer Forschungslabore. Dieser Teil des Projektes wurde ausgeführt in Zusammenarbeit mit Prof. Kaoru Sezaki, University of Tokyo.
- 1062 Der Aussage von Naoko Tosa zufolge stellte sich nur das Händedrücker in Bezug auf diesen Versuch des nichtverbalen interkulturellen Dialogs als gewisses Problem dar (im Unterschied zu den Amerikanern ist das Händeschütteln für die Japaner ungewöhnlich).
- 1063 „Interactive Cinema „Romeo 1064 Juliet in Hades“ (mit Ryohei Nakatsu), 1998/99. Vgl. Materialteil/DVD.
- 1064 Die „versteckte“, nichtverbale Kommunikation wird auf dieser Weise visualisiert und zusätzlich auch als Wandprojektion wiedergegeben. Die Herzschläge werden zusätzlich auch als computergenerierte Klangbegleitung ausgegeben.
- 1065 Das Wort „geijutsu“ hört sich zu „hoch“ an, und deshalb wird für die „Kunst“ eher der Begriff „ahto“ benutzt (vgl. Yoshioka 2001).
- 1066 “In ‘Renga (poetry)’, following the initial phrase called ‘Hokku’ (which later became known in its independent form as ‘Haiku’), the second member creates the second phrase according to certain rules. A new meaning will be formed out of this relay. When the third phrase is added it opens up a completely new aspect. The ‘Renga’ increases its chain of free association, just as the landscape through the window of a train constantly changes.
‘Renga’ was in fashion from the 14th to 15th century and then became formalized and lost its steam. Later it was revived as ‘Renga of Haiku’, called ‘Renku’ and was brought to perfection in the 17th century by the poet Basho Matsuo. Basho is highly evaluated not only as a leader of the collective creative activities of ‘Renga’, but also as a master, in his own right, of ‘Haiku’. His devotees revealed Basho’s true perception of his own work was that; I may be evaluated as a creator of ‘Haiku’, but the

Anmerkungen

focus of my work is 'Renga'. This was surprising to the people even then. The 19th century poet Shiki Masaoka said that Basho's 'Haiku' was literature but his 'Renga' was not.

Already by the time of Basho, 'Renga' has been regarded as one rank lower than 'Hokku'. Perhaps this is influenced by the common notion that a work of art should remain aloof and collaboration is thought to dilute the uniqueness of the work." (Anzai URL) Näheres über Renga unter: Renga URLa.

- 1067 Vgl. Fujihata 2002a, S. 3/4. Fujihata schreibt über den von Richard Dawkins kreierten Terminus „Meme“, der die „kulturellen Gene“ indizieren soll.
- 1068 Auch wenn der Titel anderes vermuten lässt, handelte es sich bei diesem Kommunikationsevent um eine Verbindung von zwei benachbarten Orten in der gleichen Stadt, wobei der audiovisuelle Kontakt mit Hilfe der drahtlosen Mikrowellenverbindung hergestellt worden war. Die künstlerische Vorführung nahm etwa eine Stunde von der Gesamtübertragungszeit von ca. acht Stunden ein und bestand – vergleichbar mit dem etwa einem Monat zuvor realisierten Fukui-New-York-Event – aus Performances, die auf den aus 24 bzw. 12 Monitoren aufgebauten Monitorwänden wiedergegeben worden sind.
- 1069 K. Eto fungierte gewissermaßen als Initiator des Gesamtprojektes, in dem er sich vor allem um die Netzwerkkonzepte und -ausführung gekümmert hatte. T. Iwai arbeitete vordergründig am visuellen und R. Sakamoto am auditiven Teil. Aus diesem Projekt heraus entwickelte K. Eto seine „Sound Creatures“ von 1998 (Eto 2002).
- 1070 "A user can be connected to a physical robot in the exhibition space, and send it a small sound pattern, putting dots on an 8x8 matrix by Java applet. The robots are moving around the field at the exhibition space, playing each musical phrase that is coming from the Internet" (Eto URL).
- 1071 Die Idee für das Stück bekam der Künstler eigenen Angaben zufolge durch den Einfluss von Buckelwahlen sowie den pygmäischen Volksliedern.
- 1072 Diesen Satz benutzte ich in etwas veränderter Form in zwei Texten über den Künstler Dieter Kiessling, er lässt sich meines Erachtens auch in dieser generalisierenden Form wiederholen.
- 1073 Nowotny 1994, S. 17; vgl. dagegen die positive Einschätzung von Timothy Druckrey in: Breitwieser (Hrsg.) 1999, S. 103/104.
- 1074 „Kunst ist daher tot, nicht nur weil ihre kritische Transzendenz tot ist, sondern weil die Realität selbst [...] mit ihrem eigenen Bild verschmolzen ist“ (Baudrillard 1982, S. 118 ff.).
- 1075 Zum Beispiel „200 Motels“, GB, 1968–71 von Frank Zappa, Video, übertragen auf 35-mm-Film.
- 1076 Vgl. „Animation I“, ein 14-minütiges Video von Keith Sonnier (1973).
- 1077 Ein Ausdruck von Claudia Giannetti für die „Medienperformances“, vgl. „ArteVision 2000“ und URL.
- 1078 Vgl. Hegel und seine Vorlesungen über Ästhetik und die Beobachtungen in WYSS, Beat 1997 (1985), S. 351.
- 1079 Vgl. die „Iconoclash“-Ausstellung im ZKM, Karlsruhe 2002.
- 1080 „Menschen sind bildbedürftig, ja bildersüchtig, weil sie Welt überhaupt nicht anders haben können als im Medium ihrer Projektionen“ (Bolz 1992 [1991], S. 99). „Alles kommt dabei auf [...] den Synergismus von Traum und Rausch, den Medienverbund von Bildern und Tönen an“, ebd., S. 99/100; vgl. dazu: Bolz 1993: „Menschen sind bildbedürftig, ja bildersüchtig, weil sie Welt überhaupt nicht anders haben können als in Projektionen [...] Denken kann [...] als ein Prozess der Selektion aus den Bilderreihen im Gehirn begriffen werden [...] Das Götterbündnis Apollo/Dionysos steht für den Synergismus von Traum und Rausch, den Medienverbund von Bildern und Tönen ein. Das rein Apollinische ist ja ganz in der Bildanschauung versunken; das rein Dionysische ist völlig bilderlos“ (S. 163).
- 1081 Bolz 1993, S. 160. Dieser Eindruck entspricht selbstverständlich nur einer idealisierten Vorstellung des sich im MoMA in New York befindenden Gemäldes.
- 1082 Ebd. Bolz 1993, S. 160, bezogen auf: S. Lem, *Summa Technologiae*, S. 327.
- 1083 Ebd. Der erste Satz des Buches soll in diesem Sinne die Richtung der Betrachtung bestimmen: „Um das Funktionieren unserer sozialen Systeme zu verstehen, sind Software-Kenntnisse dienlicher als die Lektüre der Klassiker politischer Ökonomie“ (S. 7). Solche „Trockenlegungspolitik“ des Menschen als „Wetware“ verlangt nach G. Lovink „eine strikte Rausch-Diät, mit dem Ziel, im halluzinogenen Dataspace aufgehen zu können. Ohne saubere Synapsen produziert man Rauschen [...] Hardware, Software, Wetware sind die drei Gestalten, in denen die Mensch-Maschine unter der Neuen Weltordnung erscheint“ (Lovink 1994, S. 225). „Die Phantasmen von Geschlecht, Volk und Rasse dienen dazu, Mischformen als Bedrohung einer fingierten Reinheit zu vernichten“ (ebd., S. 224). „Je dichter Mensch und Maschine sich annähern, desto mehr nasse Zonen werden trockengelegt [...] Diese selbstdenkende Biopumpe, die

hechelnd und blubbernd hin- und herschlingert zwischen dem Nassen und dem Trockenen, zwischen Rausch und Verstand, Rauschen und Zeichen, sehen wir am Ende des 20. Jahrhunderts auf einmal in der elektronischen Umgebung funktionieren [...] Die Ökonomie zielt auf die größtmögliche Verwobenheit der sozialen Strukturen und der elektronischen Schaltkreise“ (ebd., S. 223).

- 1084 Vortrag zur Eröffnung der Frankfurter Buchmesse 1987, abgedruckt in der Frankfurter Rundschau vom 07.10.1987 und im Börsenblatt des deutschen Buchhandels 83/16.10.1987; abgedruckt auch in: Eco 1988.
- 1085 Im Unterschied zur herkömmlichen Trickfilmproduktion, bei der die einzelnen Bilder per Hand gezeichnet werden mussten, ist Morphing eine leistungsstarke Animationstechnik, bei der die Formen und Abläufe per Computer programmiert und die unzähligen Wiederholungen von Arbeitsschritten schneller und zuverlässiger geleistet werden können. Die beiden Verfahren bauen auf der Trägheit des menschlichen Auges auf und unterscheiden sich in dieser Hinsicht weder voneinander noch von den anderen Verfahren, die die Illusion der Bewegung hervorbringen. Die bisherige Technik zur Unterstützung von Animationen durch die „Zwischenzeichnungen“, das „Tweening“, wurde dahingehend erweitert, dass die Umrisse oder Flächen ineinander umgewandelt werden und dadurch Effekte der Transformation von Objekten hervorgebracht werden können. Produktionstechnisch wird der Künstler als Zeichner von Schlüsselszenen auf der Morphing-Ebene „wegrationalisiert“, so dass die manuelle Arbeit als wesentlicher Bestandteil des traditionell verstandenen künstlerischen Arbeitsprozesses zugunsten der Programmierung aufgegeben wird. Das Hauptproblem der Geschwindigkeit der Berechnungen, das sich insbesondere im 3-D-Morphing und in der Benutzung von Flächen manifestiert, führte unter anderem dazu, dass diese zeitaufwendige und teure Methode nur langsam den Einzug in die individuellen künstlerischen Projekte erhält (trotz der im Internet zur Verfügung stehenden Freeware-Programme), während sie aus dem Hollywood-Kino kaum noch wegzudenken ist. Die Beispiele, deren sich die Interpreten des Morphings bedienen, treffen deshalb eher auf diese allgemeine Tendenz zu. Gewöhnlich werden Hollywood-Spielfilme zum Vergleich herangezogen, wie „Star Trek: Deep Space Nine“, „Terminator 2: Judgment Day“ (James Cameron) oder der Videoclip von Michael Jackson „Black or White“ (beide 1991), als die einzelnen Beispiele aus dem institutionellen Kunstkontext. Ein weiterer Grund dafür ist die Differenz zwischen den künstlerischen Intentionen und den kommerziellen Anwendungen, bei denen das wichtigste Ziel oft in der Herstellung von perfekten Täuschungseffekten besteht.
- 1086 “Digital *morphing* as a mode of formal figuration [...] the digital *morph* as a discrete figure.” (Sobchack 1999, S. 85/86)
- 1087 “Even when montage editing is more associative than linear in its attempts to represent change in time [...] a certain temporal necessity, a certain phenomenological sense of time’s irrevocable gravity remains as shot follows shot and the film unreels linearly before us [...] both cinematic modes of representing change in time produce temporal meaning and the elements that constitute it as formally non-reversible” (ebd., S. 86/87).
- 1088 Den gleichen Standpunkt vertritt Bolz (1993). Die gleiche Tendenz erkennt Weibel in der Praxis, in ihrer etwas abgeschwächten Form. Vgl. Weibel, Peter 1987: „Die Beschleunigung entsteht nicht durch den schnellen Schnitt, denn das elektronische Bild hat eher die Tendenz, Schnitt und Montage zu vermeiden.“ (S. 119), und auch: „Elektronische Bilder sind weniger diskrete Gegenstände als vielmehr Zeitsegmente eines kontinuierlichen Signals. Ihr bestimmendes Verhältnis zueinander ist deshalb nicht mehr das des Schnitts und der Montage, sondern der Metamorphose und digitalen Transformation.“ (S. 230)
- 1089 Spielmann/Winter 1999, S. 69. Spielmanns Argumentation sieht folgendermaßen aus: „[...] mit Kittler wird im digitalen Morphing das präsentiert, was nicht ist, und zwar die Bewegung, die als reale Bewegung nicht stattgefunden hat und jetzt in der Rückwärtsbewegung auch leugnen kann, was ist, nämlich die Differenz zwischen den Bildpositionen [...] Das Morphing zwischen verschiedenen Bildpositionen auf der Zeitachse suggeriert Bewegung innerhalb des Bildes. Morphing ist also eine Technik der Simulation“ (S. 71/72).
- 1090 Ihr Grundprinzip lautet: „Nur was schaltbar ist, ist überhaupt“ (Kittler 1993); vgl. Spielmann in: ebd.
- 1091 Sandbothe/Zimmerli (Hrsg.) 1994 (Einleitung), S. X.
- 1092 Virilio: „Die drei Zeitformen der entscheidenden Aktion – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – werden heimlich durch zwei Zeitformen ersetzt, die reale Zeit (Echtzeit) und die aufgeschobene Zeit.“ Virilio 1989 (1988), S. 151; zit. nach Sandbothe/Zimmerli (ebd.), S. IX.

Anmerkungen

- 1093 Ein interessanter Vergleich zwischen Hermes und Eros, auch in Bezug auf ihre „medialen“ Aufgaben, lässt sich mit der Stellung ziehen, die dem ältesten und zugleich jüngsten Gott des Olympos Platon (Sokrates) zuweist: Eros befindet sich seiner Aufgabe nach, bei entsprechender Beschränkung zwischen Göttern und Menschen. Die göttliche Natur des Eros negierend, stellt Sokrates die dämonische Natur des Eros fest. Als Dämon wird Eros als Vermittler zwischen der idealen und realen Welt beschrieben und als solcher auch selbst mit dem Bestreben nach dem, was er nicht besitzt, vorbelastet. Der dämonische Charakter von Eros wurde nur in Platons „Symposion“ ausdrücklich besprochen. Dort gehen zum ersten Mal die sokratischen, durch die Induktion aus der Wirklichkeit gewonnenen Begriffe, von ihrer logischen Bedeutung in die ontologisch-metaphysische über. Damit bilden sie die Grundlage seines objektiven Idealismus. Dies geschieht mit Hilfe des Eros, des „dämonischen“ Vermittlers des Schönen. Vgl. dazu auch Krüger 1973 (1939) und 1978.
- 1094 So die Aufforderung von B. Wyss.
- 1095 Vgl. Kacunko 2001a, „Eine theoretische Einführung“.
- 1096 Vgl. das Ryan-Kapitel in: Bijwoet 1997; vgl. auch die „Videosemiotik“ von T. Iimura im historischen Teil dieser Arbeit.
- 1097 September 2001, nicht veröffentlicht.
- 1098 (v)user ist ein von Rogala und ungefähr zur gleichen Zeit, um 1997 (Rogala 1997) vom australischen Medienkünstler Bill Seaman eingeführter Begriff, der die visuelle Erfahrung und seine (inter-)aktive Beteiligung am Medienkunstwerk beschreiben soll.
- 1099 Vgl. die zahlreichen Weblinks, z. B. über die Google-Suchmaschine.
- 1100 Im Essay mit dem Titel „Art, Machine and Conflict: A vision of twentieth century. Interactive media in the art/technology engagement“ kritisierte Dale Wilkerson (vgl. Wilkerson URL) einige der hier zitierten zentralen Thesen Pennys über die Unvereinbarkeit von „artistic methodologies“ und „engineering worldview“. In der Tat muss man die Umschreibung von beiden Sichtweisen, der „künstlerischen“ und „ingenieurischen“ als reduktionistisch anerkennen; dennoch bleibt Wilkerson die Darstellung einer nichtasymptotischen Konvergenz zwischen den beiden (ohnehin nicht klar definierbaren und voneinander trennenden) Gebieten schuldig.
- 1101 An dieser Stelle müssen die Schriften von Frank Gillette erwähnt werden, die ebenso wie jene Paul Ryans von einem systematisierenden Denken und strengen Formalismus geprägt sind, natürlich ebenfalls verbunden mit dem starken ökologisch-kybernetischen Zugang (vgl. Lit.).

Literatur und Korrespondenz

(Internetquellen sind einzelnen KünstlerInnen auf der DVD zugeordnet)

- ABOUT TIME 1980: About Time. Video, Performance and Installation by 21 Women artists, ICA, London, 1980
- ABRAMSON 1974 (1955): Abramson, Albert, Electronic Motion Pictures: A History of the Television Camera, Arno Press, New York, 1974 (1955)
- ACCONCI 1973A: Videoband „Recording Studio from Air time“, 1973, 36, 49 min. b/w, New York, 1973
- ACCONCI 1973B: Videoband Command Performance, 1973, 56, 40 min, b/w, New York, 1973
- ACCONCI 1979: Acconci, Vito, Statement in: Bronson, A. A./Gale, Peggy (Hrsg.), Performance by Artists, Art Metropole, Toronto, Canada, 1979
- ACCONCI 1984A: Acconci, Vito, Television, furniture & sculpture: the room with the American view, in: Het lumineuze beeld/The Luminous Image (Ausstellungskatalog), Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984
- ACCONCI 1984B: Acconci, Vito, Statement in: Vito Acconci: Interview (Kate Horsfield), in: Profile Vol. 4, Nr. 3 & 4, Sommer 1984
- ACCONCI 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 10.11.2001
- ADRIAANSENS 1995: Adriaansens, Alex, Introduction, in: DEAF 95 (Ausstellungskatalog), V2_Rotterdam, Rotterdam, 1995
- AGOA 1966: Handgeschriebene Besucherstatistik von Slipcover aus dem Archiv der Art Gallery, Toronto, 1966
- AGOB 1966: Spezifikation für die Installation „Slipcover“ von Les Levine, 04.08. 1966
- AGOC: Exhibition File for Slipcover: A New Theatrical Work by Les Levine; Collection E. P. Taylor Research Library & Archives, Art Gallery of Ontario, Toronto
- AIR ART 1968: Air Art, Catalog of an exhibition held at the Arts Council, YM/YWHA, Philadelphia, März. 13–31, 1968; Contemporary Arts Center, Cincinnati, Apr. 25–May 19, 1968; Lakeview Center for the Arts and Sciences, Peoria Ill., June 7–July 28, 1968
- AITIANI 2002: Portfolio des Künstlers, Archiv des Verfassers
- AITIANI/GIOMI 1991: Marcello Aitiani/Francesco Giomi, The Artwork „Nave dei Luce: A Journey into Telematics, Art and Music“, in: Leonardo, Vol. 24, No. 2, 1991, S. 181
- AKRON 1972: 6 Artists. Breidel, Davidovich, Eubel, Lucas, Pearson, Tacha (Ausstellungskatalog), Akron Art institute, Akron, Ohio, Dezember 1972/Jan 1973

Literatur und Korrespondenz

- ALONSO 2001: Alonso, R., E-Mail an den Verfasser
- ALTERNATIVES 1981: Alternatives in Retrospect. An historical Overview 1969–1975; The New Museum, New York, May–July 1981
- AMERICAN FILM & VIDEO 1996: Whitney Biennial. Electronic Undercurrents (Ausstellungskatalog), Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1996
- AMSTERDAM 1984: Het lumineuze beeld/The Luminous Image (Ausstellungskatalog), Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984
- AMSTERDAM 1987: The Arts for Television (Ausstellungskatalog), Museum of Contemporary Art, Los Angeles/Stedelijk Museum, Amsterdam, 1987
- AMSTERDAM 1996: Netherlands Media Art Institute (Hrsg.), Monte Video/ TBA: Catalogue, Amsterdam, 1996
- AMSTERDAM 2000: Boek voor de elektornische kunst (Hrsg. Mulder, Arjen/Post, Maaïke), de Balie, V2_, Amsterdam, 2000
- AN INTERVIEW WITH AL ROBBINS by John Hanhardt, Robert Haller, Shridhar Bapat and Amy Garfield; in: Video Texts: 1983; Anthology Film Archives, New York, 1983
- ANASTASI 1989: Anastasi, William, A Selection of Works from 1960 to 1989; Scott Hanson Gallery, New York, 1989
- ANASTASI 2001: Anastasi, William, A Retrospective, Nikolaj Copenhagen contemporary Art Center, Copenhagen, 2001
- ANASTASI 2001A: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York 12., 19, 24.11.2001
- ANDERS 1999: Anders, P., Envisioning Cyberspace, McGraw-Hill Publishing, New York, 1999
- ANDERSON 1994: Anderson, Peter, Tim Gruchy: Electronic Media Art, Popular Culture and the Experimental Avant-Garde, in: Continuum 1994
- ANDJELKOVIC 2001/2002: Andjelkovic, Dejan, E-Mail an den Verfasser 2001 und 2002
- ANDRIOPOULOS/SCHABACHER/SCHUMACHER 2001: Andriopoulos, Stefan/Schabacher, Gabriele/Schumacher, Eckhard, Die Adresse des Mediums, Rezension in Telepolis, DuMont, Köln, 2001
- ANGERER 1999: Angerer, Marie-Luise, body options. Körper. Spuren. Medien. Bilder; Wien, 1999
- ANGERER 2001: Angerer, Marie-Luise, I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrungen im NeuenMedienKunst-Kontext; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M. (Hrsg.), Formen interaktiver Medienkunst; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- ANTAKI 2002: Michel Antaki im Gespräch mit dem Verfasser, Lüttich, 16.04.2002
- ANTIN 1975: Antin, David. Television: Video's Frightful parent. Art Forum, (14): 36–45, New York, 1975
- ANTWERPEN 1993: Retrospektive van Belgische Video Installaties/Rétrospective

- d'installations video Belges/Retrospective of Belgian Video Installations; (Ausstellungskatalog), Muhka, Antwerpen, 1993
- APPLE 1981: Alternatives in Retrospect. An historical Overview 1969–1975 (Ausstellungskatalog); The New Museum, New York, May–July 1981
- ARCHITECTURE CANADA 1966: Total Architect, Artist, Environment, Involvement; in: Architecture Canada 11/1966, S. 23 (Autor unbekannt)
- ARCHIVAGE 2000: aaa. L'archivage comme activité artistique/Archiving as Art, Université Paris I – Panthéon – Sorbonne, UFR des Arts Plastiques et Sciences de l'Art, Paris, 2000
- ARMES 1988: Armes, Roy, On Video, London (Großbritannien), Routledge, New York, 1988
- ARN 1973: Arn, Robert, The form and sense of video, in: Artscanada, The issue of video art; Vol. XXX, No. 4; Issue No. 182/183; Society for Art Publications, Toronto, 1973
- ARNHEIM 1996: Arnheim, Rudolf, Die Macht der Mitte. Eine Kompositionslehre für die bildenden Künste (neue Fassung), DuMont, Köln, 1996
- ARNS 1994: Inke Arns, Brief an Marcel Odenbach vom 27.07.1994 mit der Technikkliste für die CC-Videoinstallation „Safer Video“
- ARS ELECTRONICA 1999: 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, Linz, 1999
- ARS ELECTRONICA: Festival-/Ausstellungskataloge, Linz, seit 1979
- ART JOURNAL 1985: Art Journal. Video: The Reflexive Medium (Hrsg. Sara Hornbacher), College Art Association of America, Fall, 1985
- ARTE TECHNOLOGIA 1997: Arte Technologia; Instituto Cultural Itaú, Sao Paulo, Brazil, 1997
- ARTE VIRTUAL 1994: Arte Virtual; Metro Opera, Madrid, 1994
- ARTEL 1995: Artel. Media elettronici nell'arte visual ein Italia. Galleria Comunale d'Arte, Cagliari/Ilisso Edizioni-Nuoro, 1995
- ARTINTACT 1997: Artintact 4. CDrom Magazin interaktiver Kunst ZKM, Karlsruhe; Cantz Verlag 1997
- ARTS MAGAZINE 1974: Arts Magazine, New York, Nr. 4, Dezember 1974, Video Issue
- ARTSCANADA 1973: Artscanada, October 1973. The issue of video art; Vol. XXX, No. 4; Issue No. 182/183; Society for Art Publications, Toronto
- ASCOTT 1991: Ascott, Roy, „Connectivity: Art and Interactive Telecommunications“, in: Leonardo, vol. 24, no. 2, Oxford, 1991
- ASCOTT 1998: Ascott, Roy, Art & Telematics: Toward the Construction of New Aesthetics. (Japanese trans. E. Fujihara). Tokyo, 1998
- ASCOTT 2001: Ascott, Roy. „Instrumental poetics: the interactive art of Diana Domingues“, Caxias do Sul, 2001

Literatur und Korrespondenz

- ASCOTT 2001A: Ascott, Roy, Behaviourist Art and the Cybernetic Vision (1966–1967) in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.) *Multimedia, From Wagner To Virtual Reality*, W.W. Norton & Company, New York, London, 2001
- ASCOTT 2001B: Ascott, Roy, The Composite State of Being, in: *CAST 01* in: Sankt Augustin (Konferenzpublikation) 2001
- ASHES 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 21.02.2001
- ATKINS 1982: Peter d'Agostino. *Coming and Going: New York, Paris, San Francisco, Washington* (Kat.), NFS Press, San Francisco, 1982
- AUER 2001: *Inspire Through Transpire* (Diplomarbeit), Wien (2001)
- AUTOPSI 1999: Autopsi. Anderas Köpnick/Achim Mohné/Mario Ramiro/Thomas Roppelt. *Konzepte Projekte Links. Release 2.0*, Köln, 1999
- AUTOPSI 2001: *Autopsi* (Ausstellungskatalog), Edith-Ruß-Haus für Medien- kunst, Oldenburg 2000/2001, Oldenburg, 2001
- BABIAS/STÄDELSCHULE (HRSG.) 2000: Babias, Marius/Städelschule Frankfurt (Hrsg.), *Subversion. Kunst und neue Medien: Situation Frankfurt am Main. „Ich war dabei, als...“*, Frankfurt/Main, 2000
- BAERT 1987: Baert, Renee, *Video in Canada: In Search of Authority*, in: *From The Sea To Shining Sea* (Hrsg. A. A. Bronson, Peggy Gale, Glenn Lewis, René Blouin), The Power Plant, Toronto, 1987
- BALKENHOL 1996: Balkenhol, Bernhard/Kube Ventura, Holger, *Surfing Systems. Systematische Strategien oder „never touch a running system“*; in: *Susy Magazine* (Juni/August '96), im Rahmen von: *Kat. Surfing Systems. Die Gunst der 90er – Positionen zeitgenössischer Art*; Kasseler Kunstverein/Verlag Stroemfeld/Roter Stern, Kassel, 1996
- BALKIND 1987: Alvin Balkind, *Body-Snatching: Performance Art in Vancouver, a View of Its History*, *Living Art, Western Front/Video Inn Vancouver*
- BALTES 1997: Baltes, Martin (u. a., Hrsg.), *Medien Verstehen. Der McLuhan-Reader*; Bollman Verlag, Mannheim, 1997
- BAMBOZZI 2002: Bambozzi, Lucas, Brief an den Verfasser, 2002
- BANDSON (HRSG.) 1985: Bandson, Michel (Hrsg.), *Zeit. Die vierte Dimension in der Kunst* (Ausstellungskatalog), Weinheim, 1985
- BANFF 1983: *The Second Link, Viewpoints on Video in the Eighties* (Ausstellungskatalog), Walter Phillips Gallery, The Banff Center School of Fine Arts, Banff, 1983
- BARCELONA 1980: *Katalog der Ausstellung Vídeo, El temps i l'espai; Sèries Informatives 2/Collegi d'arquitectes de Catalunya*, Institut Alemany de Barcelona, Barcelona, 1980
- BARILLI 2002: Barilli, Renato, E-Mail an den Verfasser
- BARLOW (HRSG.) 2000: Barlow, Melinda (Hrsg.), *Mary Lucier; A PAJ Book*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore/London, 2000
- BARLOW 2000: Barlow, Melinda, *Red, White, Yellow, and Black: Women, Multiculturalism, and Video History*, in: *Quar. Rev. of Film & Video*, Vol. 17 (4), S. 297–316, Overseas Publishers Association, New York, 2000

- BARRY 1994/2001: Barry, Judith, Text über die CC-Videoinstallation „Hardcell“ (1994), Manuskript
- BARRY 1994: Judith Barry. Projets et projections d'espaces/Projects and Projecitons of Space. Interview par Marie-Ange Brayer, in: ArtPress 192, Juni 1994, S. 22–29
- BARRY 1997: Interrogating the Ideologies of Technology. An Interview with Judith Barry by Jim Drobnick, in: Parachute #85, Winter 1997, S. 20–24
- BARRY 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 17.10.2001
- BARRY 2001A: Judith Barry. 8th International Cairo Biennale 2001
- BARTHES 1981: Barthes, Roland, Das Reich der Zeichen; Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1981 (1970 Editions d'Art Albert Skira S. A. Genève)
- BASEL 1987: Neues Video aus BRD (Ausstellungskatalog), Museum für Gegenwartskunst, Basel, 1987
- BÄTSCHMANN 1984: vgl. Bättschmann 1986. 1. Aufl.
- BÄTSCHMANN 1986: Bättschmann, Oskar, Einführung in die kunstgeschichtliche Hermeneutik: die Auslegung von Bildern, Darmstadt, 1986
- BÄTSCHMANN 1999: Bättschmann, Oskar, Ausstellungskunst: Installationen und ästhetische Erfahrungen, in: Liessmann, Konrad Paul (Hrsg.), Im Rausch der Sinne, Paul Zsolnay Verlag, Wien, 1999
- BATTCOCK (HRSG.) 1978: Battcock, Gregory, New Artists Video. A Critical Anthology, E. P. Dutton, New York, 1978
- BATTCOCK 1972: Battcock, Gregory. The greening of televideo and the aesthetics of Boe-ing. Domus, Milano, 1972
- BAUDRILLARD 1978: Baudrillard, Jean, Agonie des Realen. Berlin, 1978
- BAUDRILLARD 1982: Baudrillard, Jean, Der symbolische Tausch und der Tod. München, 1982
- BAUDSON 1993: Baudson, Michel, The Video Installation: The Adequate Place of an Appropriated Language, in: Retrospektive van Belgische Video Installaties/Rétrospective d'installations video Belges/Retrospective of Belgian Video Installations ; (Ausstellungskatalog), Muhka, Antwerpen, 1993
- BAUMGÄRTEL 1999: Baumgärtel, Tilman, net.art, Nürnberg, 1999
- BAXANDALL 1990: Baxandall, M., Ursachen der Bilder; Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 1990 (Orig.: Patterns of Intention, Yale University Press 1985)
- BECKENBACH/SCHIEBEL 2000: Beckenbach, Carmen/Scheibel, Michael, Das jenseitige Diesseits, in: 1–11, Raum für aktuelle Kunst, Ausstellungstätigkeit 1998–2000, Mannheim, 2000
- BEEREN 1984: Beeren, Wim, Video and the visual arts, in: The Luminous Image (Ausstellungskatalog) Amsterdam, 1984
- BEING & TIME 1996: Being & Time, The Emergence of Video Projection (Ausstellungskatalog), Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, N. Y., 1996

Literatur und Korrespondenz

- BEIRNE 1997A: Beirne, Bill, Statement in: *The Art of Detection: Surveillance in Society*; MIT Visual Arts Center, Cambridge, 1997
- BEIRNE 1997B: Faltblatt, Karte der Überwachungsstationen in Manhattan; (publ. On the Occasion of the Exhibition *Bank inside the Counting House*, October 1997)
- BEIRNE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 06.09.2001
- BEIRNE 2001A: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 24.09.2001
- BEIRNE 2001B: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 05.10.2001
- BELFORT 2000: *Interferences* (Ausstellungskatalog), CICV Pierre Schaeffer, Belfort, 2000
- BELLOUR 1986: Bellour, Raymond, *Les bords de la fiction/The Limits of Fiction*, in: Town, Elke (Hrsg.), *Video by Artists 2*; Art Metropole, Toronto, 1986, S. 49–57
- BELLOUR 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 22.10.2001
- BELLOUR/DUGUET (HRSG.) 1988: Bellour, Raymond/Duguet, Anne-Marie, *Vidéo: Communications*, Nr. 48, Le Seuil, Paris, 1988
- BELT DE DOWNEY 2001: Marilys Belt de Downey im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 06.11.2001
- BELT DE DOWNEY 2001A: Marilys Belt de Downey im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 23.11.2001
- BELTING 1996: Belting, Hans, *Buddhas Spiegel, oder: Auf der Suche nach Paik*, in: Deitcher, David, *Die Geburt des Betrachters*, in: Kemp, Wolfgang, *Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter*, Jahresring 43, Oktagon Verlag, Köln, 1996
- BELTING 1998: Belting, Hans, in: *Belting/Haustein 1998*
- BELTING 2002: Belting, Hans, *Beyond Iconoclasm. Nam June Paik. The Zen Gaze and the Escape from Representation*, in: „Iconoclasm. Jenseits der Bilderkriege in Wissenschaft, Religion und Kunst“, ZKM, Karlsruhe, 2002
- BELTING/HAUSTEIN 1998: *Belting/Haustein* (Hrsg.), *Das Erbe der Bilder. Kunst und moderne Medien in den Kulturen der Welt*; Beck, München 1998
- BELTON 1997: Belton, John, *Looking Through Video: The Psychology of Video and Film*; in: Renov, Michael/Suderburg, Erika (Hrsg.), *Resolutions: Contemporary Video Practices*; University of Minnesota Press, Minneapolis, 1997
- BENAYOUN 2001: Benayoun, Maurice, Statement, in: *Fleischmann/Strauss* (Hrsg.) 2001
- BENJAMIN 1979: Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1979
- BENSE 1954: Bense, Max, *Aesthetica. Metaphysische Beobachtungen am Schönen*; Deutsche Verlagsanstalt Stuttgart, Stuttgart, 1954
- BERG/PRANGEL (HRSG.) 1993: Berg, Henk de; Prangel, Matthias (Hrsg.), *Kommunikation und Differenz. Systemtheoretische Ansätze in der Literatur- und Kunstwissenschaft*; Opladen, 1993 (dort eine Auswahlbibliographie zum Thema „Systemtheorie und Kunst“)
- BERKOKWITZ 2001: Terry Berkowitz im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 03.12.2001

- BERLIN 1984: Kunst und Medien. Staatliche Kunsthalle Berlin und Bundesverband Bildender Künstler, Bonn/Publica, Berlin, 1984
- BERLIN 1996: Der telematische Raum (Ausstellungskatalog), NGBK, Berlin, 1996
- BERLIN 1999: Kunst der neunziger Jahre in Ungarn; Akademie der Künste, Berlin, 1999
- BERLIN 2002: Transmediale 2002. Aktuelle Positionen der Medienkunst (Hrsg. Andreas Broeckmann/Susanne Jaschko), Berlin, 2002
- BERLIN/BETHANIEN 1999: Formule 2.1; Künstlerhaus Bethanien, Berlin, 1999
- BERLIN/DAAD 1981: 5 Berliner Künstler in New York, DAAD Galerie und Amerika Haus Berlin (u. a.), 1981
- BERN 1994: Video-Installationen. Szene Schweiz (Hrsg. Ursula Wittmer); Benteli Verlag, Bern, 1994
- BERNHARDT 1996: Bernhardt, Ulrich, Tod Zeit Rhythmus Leben, Galerie der Stadt Sindelfingen, 1996
- BERNHARDT 2001: Brief an den Verfasser vom 24.08.2001
- BERNHARDT 2001A: Brief an den Verfasser, 2002
- BEROŠ 1997: Beroš, Nada, Dalibor Martinis: Observatorium, Moderna galerija, Rijeka, 1997
- BERTALLANFFY 1968: Bertallanffy, Ludwig von, General Systems Theory, George Braziller, New York, 1968
- BERTOZZI, BARBARA: Am Ursprung der Neuen Avantgarden: die japanische Künstlervereinigung Gutai; in: Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus) Mathildenhöhe, Darmstadt, 1991
- BERTRAND 2002: Bertrand, Ennio, ctrl Time, Silvana Editoriale, Mailand, 2002
- BIELEFELD 1998: Post naturam – nach der Natur ((Ausstellungskatalog) Hrsg. Bott, Gudrun/Broska, Magdalena), Kerber Verlag, Bielefeld, 1998
- BIELICKY: Bielicky, Michael, Der innere Beobachter, Ort und Zeit der Veröff. nicht bekannt
- BIGGS 2001: S. Biggs, E-Mail an den Verfasser vom 07.06.2001
- BIJVOET 1990: Bijvoet, Margot, How Intimate Can Art and Technology Really Be? A Survey of The Art and Technology in the Late Twentieth Century, London/Paris/Rom, 1990
- BIJVOET 1997: Bijvoet, Marga, Art as Inquiry. Toward New Collaborations Between Art, Science, and Technology, Peter Lang, New York/Washington, 1997
- BIRNBAUM 1990: Birnbaum, Dara, Ivam Centre del Carme, Valencia, 1990
- BIRNBAUM 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 16.11.2001
- BLOCH 1981: Bloch, Dany. Videoscopie, Art Press, Paris, 1981
- BLOCH 1982: Bloch, Dany (Hrsg.), L'Art et la vidéo: 1960–1980/82, Flaviana, Locarno, 1982
- BLOCH 1986: Bloch, Dany, Video in France, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986

Literatur und Korrespondenz

- BLOUIN 2002: E-Mail an den Verfasser
- BLUME 1986: Blume, Claus, Video-Audio, in: Kunst – neue Technologie – Standortbestimmung, Colloquium Verlag, Berlin, 1986
- BOBO 1998: Bobo, Jacqueline (ed.), Black Women Film and Video Artists; Routledge, New York/London 1998
- BÓDY 1983: Gábor Bódy. Filme, Video, Video auf Film, Film auf Video 1971–1983; DAAD Galerie, Berlin, 1983
- BÓDY 1987: Bódy, Gábor, 1946–1985. Életműbemutató/A Presentation of His Work, Place of Exhibitions, Central board of the Hungarian Cinematography, Ministry of Culture, Budapest, 1987
- BÓDY/HEIBACH/PINTER/ROBAKOWSKI 1999: Bódy, Gábor/Heibach, Astrid/ Pinter, Georg/Robakowski, Józef, Infermental – Ein internationales Bildperiodikum auf Videocassette (urspr. auf englisch verfaßte Projektskizze von 1980), in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf, Medien Kunst Interaktion, Die 80er und 90er Jahre in Deutschland, Springer, Wien/New York, 1999
- BOEHM 1982: Boehm, Gottfried, Kunst versus Geschichte: ein unerledigtes Problem. Zur Einleitung in Gorge Kublers „Die Form der Zeit“, in: Kubler, George, Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1982
- BOEHM 1999: Boehm, Gottfried, zit. von Spielmann/Winter in Spielmann/Winter (Hrsg.) 1999
- BOGERS 2000: Bogers, Peter, Limitations and Imperfections, in: Slager, Henk/ Balkema, Annette W. (Hrsg.), Screen-Based Art, Lier en Boog, Amsterdam, 2000
- BOHSE 1999: Bohse, Axel, Übertragungen, in: Foro Artistico, Medienzentrum in der Eisfabrik, Hannover, 1999, zit. nach: Steig URL (www.alexandersteig.de; vgl. DVD)
- BOLIK/SCHANZE (HRSG.) 2001: Bolik, Sibylle/Schanze, Helmut (Hrsg.), Medienwertung; Wilhelm Fink Verlag, Frankfurt am Main, 2001
- BOLLMANN 1996: Bollmann, Stefan, Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim, 1996
- BOLZ 1990A: Bolz, Norbert, Theorie der neuen Medien, München, Raben, 1990
- BOLZ 1992 (1991): Eine kurze Geschichte des Scheins, Wilhelm Fink Verlag, München, 1992, (1. Aufl. 1991)
- BOLZ 1993: Bolz, Norbert, Am Ende der Gutenberg-Galaxis, Die neuen Kommunikationsverhältnisse, Wilhelm Fink Verlag, München, 1993,
- BOLZ/KITTLER/THOLEN 1994: Bolz, Norbert/Kittler, F.,A./Tholen, Christoph, Computer als Medium, München, 1994
- BONDE 1997: Bonde, Niels, Statement, in: Riddell, Jennifer, The Whole World is Watching, in: The Art of Detection: Surveillance in Society; MIT Visual Arts Center, Cambridge, 1997
- BONDE 2001: Niels Bonde in einem Brief an den Verfasser vom 18.07.2001

- BONET (U. A., HRSG.) 1980/BONET 1980A: Bonet, Eugeni/Dols, Joaquim/ Mercader, Antoni/Muntadas, Antoni (Hrsg.), *En torno al Video*, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1980 +
- BONET 1980: Bonet, Eugeni, *Closed-Circuit Installations, Video Objects or Video Sculptures, Video Environments, Multi-Channel Installations, Video Performances...*, in: *Vídeo, El temps i l'espai, Sèries Informatives 2/Collegi d'arquitectes de Catalunya*, Institut Alemany de Barcelona, Barcelona, 1980
- BONET 1986: Bonet, Eugeni, *Closed-Circuit Installations*, in: KAT. Barcelona, Barcelona, 1980; in: *Videosfera*, Beograd, 1986
- BONET 1991: Bonet, Eugeni, *Manual*, in: *Sense Espai. Instal·lació*; Carles Pujol, Palau de la virreina, Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 1991
- BONN 1984 FF.: *Videonale Bonn*, Bonn (Festivalkataloge), seit 1984
- BONN 1999: *Rewind to the Future*; Bonner Kunstverein, Neuer Berliner Kunstverein 1999
- BONN/DER ELEKTRONISCHE RAUM 1998: *Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst (Ausstellungskatalog)*, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Cantz Verlag, Ostfildern, 1998
- BONNET/KOPP-SCHMIDT (HRSG.) 1995: Bonnet, Anne-Marie und Kopp- Schmidt, Gabriele (Hrsg.), *Kunst ohne Geschichte? Ansichten zu Kunst und Kunstgeschichte heute*; Verlag C. H. Beck, München, 1995
- BOOMGAARD/RUTTEN 2003: Boomgaard, Jeroen/Rutten, Bart, *Early days. Dutch video art in the 1970s*, in: Boomgaard, Jeroen/Rutten, Bart (Hrsg.), *The magnetic era. Video art in Netherlands 1970–1985*, Nai Publishers, Netherlands Media Art Institute, Montevideo/Time Based Arts, Amsterdam, 2003
- BORDEN 1975: Borden, Lizzie, *Directions in Video Art*, in: *Video Art. Institute of Contemporary Art*, University of Pennsylvania, Philadelphia, 1975
- BORELLI 1984: Borelli, Caterina, *Nouva narrativa/fiction e docu-drama, New narrative/fiction and docu-drama*, in: *From TV to video e dal video alla TV*, Bologna, 1984
- BOŠKOVIĆ 1992: Bošković, R., *Über Raum und Zeit, wie sie von uns erkannt werden*, in: Rössler, Otto E., *Endophysik. Die Welt des inneren Beobachters* (Hg. Von Peter Weibel), Merve Verlag, Berlin, 1992
- BOSWELL 1992: Boswell, James, Lynn Hershman, *The Subject of Autobiography*, in: Lynn Hershman, *Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort (Chimaera: Monographie 4)*, 1992
- BOUSSO 1997: Bousso, Victoria Daniela, *Art and Technology. Exhibit Mediations*, in: *Arte Technologia*; Instituto Cultural Itaú, Sao Paulo, 1997
- BOWLER 2002: Bowler, Keith, *E-Mail an den Verfasser*, 2002
- BOYLE 1985: Boyle, Deirdre, *Subject to Change: Guerrilla Television Revisited*, 1985, *Art Journal: Video – The Reflexive Medium*, No. Fall 1985; verfügbar auch unter: Boyle URL

Literatur und Korrespondenz

- BOYLE 1986: Boyle, Deirdre, *Video Classics: A Guide to Video Art and Documentary Tapes*, Oryx Press, Phoenix, 1986
- BOYLE 1992: Boyle, Deirdre *From Portapak To Camcorder: A Brief History Of Guerrilla Television Spring – Summer 1992*, *Journal of Film and Video*, Vol. 44, No. 1–2; revidierte und ergänzte Version des Textes aus: *Illuminating Video* (Hrsg. Von Hall, Doug/Fifer, Sally Jo, Aperture, New York: Aperture 1991; auch unter: Boyle URLa
- BRATISLAVA 1996: *Interiér versus Exteriér alebo Na hranici (možných) svetov/ Interior versus exterior or On the Border of (possible) Worlds*; Cosmos, Inc., Bratislava, 1996
- BRAUN 1999: Braun, Reinhard, *Video, Fernsehen, Telekommunikation – Die frühen Projekte*, in: Breitwieser, Sabine (Hrsg.), *RE-PLAY, Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich*, Generali Foundation, Wien, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 1999
- BRAUN 1999: Braun, Reinhard, *Kunst zwischen Medien (1–5)*, in: *Springerin*, Band IV, Heft 2–4/1998; V, Heft 2,3/1999
- BRAUN 1999A: Braun, Reinhard, *Vom Diskurs zur Differenz zur Zerstreung*, in: Baur, Joachim (Hrsg.), *Werkstadt Graz: Almanach 1998*, Graz, 1999
- BRECHT 1992: Brecht, Bertolt, *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat*, in: ders. *Werke*, Bd. 21, Berlin, Frankfurt/M., 1992
- BREDEKAMP 1993: Bredekamp, Horst, *Antikensucht und Maschinengaluben. Die Geschichte der Kunstammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*; Verlag Klaus Wagenbach, Berlin, 1993
- BREDEKAMP 1995: Bredekamp, Horst, *Tastende Closed Circuits*, in: *Kat. CeBIT 1995*, Triad Berlin, 1995
- BREDEKAMP 1997: Bredekamp, Horst, *Metaphern des Endes im Zeitalter des Bildes*; in: Klotz, Heinrich, *Kunst der Gegenwart. Museum für Neue Kunst*; ZKM, Karlsruhe; Prestel, München, New York, 1997
- BREITWIESER (HRSG.) 1999: Breitwieser, Sabine (Hrsg.), *RE-PLAY. Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich*; Generali Foundation, Wien, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 1999
- BREMEN 1999: *Kunstpries der Böttcherstraße in Bremen 1999 (Ausstellungskatalog)*, Kunsthalle Bremen, 1999
- BROCK 2001: Brock, Bazon, *Uchronische Moderne – Zeitform der Dauer*; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) *Formen interaktiver Medienkunst*; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- BROCKMAN 2002: Brockman, John, *The newt fifty years. Science in the first half of the 21. century*; Vintage books, New York, 2002
- BRODERICH 1986: Broderich, Peter, *Since cinema expanded: Interview with Gene Youngblood*. *Millennium Film Journal*. n^o 16, 17 e 18. Fall/Winter, New York, 1986 (1987)
- BROECKHOVEN 1986: Broeckhoven, Greta van, *Video in Belgium. Two Generations of Belgian Video-makers*; in: Payant, René (Hrsg.), *Vidéo, International Vidoe Conference*,

- Montreal, Artextes, Montreal, 1986
- BROECKHOVEN 1993: Broeckhoven, Greta van, On the Introduction of a New Medium, in: Retrospektive van Belgische Video Installaties/Rétrospective d'installations video Belges/Retrospective of Belgian Video Installations; (Ausstellungskatalog), Muhka, Antwerpen, 1993
- BROECKMANN 1998: Broeckmann, Andreas, A Translocal Formation: V2_East, the Syndicate, Deep Europe, in: Arns, Inke (Hrsg.), Junction Skopje, The 1997–1998 Edition, Syndicate Publication Series 002/Soros Center for Contemporary Arts, Skopje, Macedonia
- BRONSON 1987: Bronson, A. A., The Humiliation of the Bueaucrat: Artist-run Spaces as Museums by Artists, in: From The Sea To Shining Sea (Hrsg. A. A. Bronson, Peggy Gale, Glenn Lewis, René Blouin), The Power Plant, Toronto, 1987
- BRONSON 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 11.10.2001
- BRONSON/GALE (HRSG.) 1979: Bronson A. A./Gale, Peggy (Hrsg.), Performance by Artists; Art Metropole, Toronto, Canada, 1979
- BRONSON/GALE/LEWIS/BLOUIN (HRSG.) 1987: A. A. Bronson, Peggy, Gale, Glenn Lewis, René Blouin (Hrsg.), From The Sea To Shining Sea, The Power Plant, Toronto, 1987
- BRUSZEWSKI 1978: Bruszewski, Wojciech, Once Again – On Time, in: Kriesche, Richard (f.d.i.v.), Art, Artists & The Media, AVZ, Graz, 1978
- BUCHLOH 1981: Buchloh, Benjamin, Figures of Authority, Ciphers of Regression: Notes on the Return of Representation in European Painting, in: October, 16, Spring 1981, S. 39–68
- BUCHLOH 1985: Buchloh, Benjamin H. D., Form Gadget Video to Agit Video: Some Notes on Four Recent Video Works; in: Art Journal. Video: The Reflexive Medium (Hrsg. Sara Hornbacher), College Art Association of America, Fall, 1985
- BUCHLOH 2000: Buchloh, Benjamin H. D., Neo-avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975, MIT, Cambridge/London, 2000
- BUDAPEST 1991: Sv̄b voce. Contemporary Hungarian Video Installation (Ausstellungskatalog); Soros Foundation, Budapest/Fine Art Documentation Center, 1991
- BÜRGER 1992: Bürger, Peter, Theory of the Avant-Garde, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992
- BURGIN 1996: Burgin, Victor, In Different Spaces: Places and Memory in Visual Culture, University of California Press, Berkeley & Los Angeles, 1996
- BURKART, BEATRICE H.: „Himmel unter den Füßen, Boden überm Kopf“, in: Mannheimer Morgen, 08.07.1999
- BURNETT 1995: Burnett, Ron, Video Space/Video Time, The Electronic Image and Portable Video, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), Mirror Machine, Video and Identity, YYZ Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995

Literatur und Korrespondenz

- BURNHAM 1968: Jack Burnham, *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century* (New York: George Braziller, New York, 1968)
- BURRI 1978: Peter Burri, Feuilleton: Medienkunst in der Mediengesellschaft; in: *Basler Zeitung* vom 17.06.1978, S. 51
- BURRIS 1996: Burris, Jon, *Did the Portapack Cause Video Art? Notes of the Formation of a New Medium*; *Millenium Film Journal*, No. 29, New York, 1996
- BURSON 2001: Nancy Burson im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 15.11.2001
- BURSTEIN/KLINE 1995: Burstein, Daniel/Kline, David, *Road Warriors. Dreams and Nightmares along the Information Highway*, Penguin, New York, 1995
- BURT 1994: Burt, Warren, *Installation at Experimenta: Fighting the „So-What“ Factor in Electronic Art*, in: *Continuum* 1994
- BURT 1994A: Burt, Warren, *Thoughts on Physicality and Interaction in Current Electronic Music and Art*, in: *Continuum* 1994
- BÜSCHER 1999: Büscher, Barbara, „Interfaces: Theater – performative Medienkunst“, in: *Transformationen* (Hrsg. von Fischer-Lichte, Erika/Kolesch, Doris/Weiler, Christel), Berlin, 1999
- BUSSE 1981: Busse, Hans Berthold, *Kunst und Wissenschaft. Untersuchungen zur Ästhetik und Methodik der Kunstgeschichtswissenschaft bei Riegl, Wölfflin und Dvorák*; *Mäander Kunstverlag*, Mittenwald, 1981
- BUTTERFLY EFFECT 1996: *A pillangó-hatás. Jelenkoordináták/The Butterfly Effect. Current Coordinates*(Ausstellungskatalog); C3 Center for Culture & Communication, Budapest, 1996
- BYRNE 1976: Byrne, J., News Release, October 20, 1976, Hanson-Cowles Gallery, Minneapolis, 1976
- BYRNE 1996: Byrne, John, *Modernism and Meaning: Reading the Intervention of British Video Art Into the Gallery Space*, in: Knight, Julia (Hrsg.), *Diverse Practices, A Critical Reader on British Videoart*, University of Luton Press, Luton, 1996
- CAHEN 1998: Robert Cahen, *Installations vidéo*; Fonds Régional d'Art Contemporain d'Alsace, Département Audiovisuel – Agence culturel d'Alsace, Musée Electropolis/FRAC Alsace, 1997/98
- CAHIERS DU CINEMA 1981: *Cahiers du Cinema, Special Series*, 1981, Belloir, Dominique: *Video Art Exploration*
- CALIFORNIA VIDEO 1980: *California Video* (Ausstellungskatalog), Long Beach Museum of Art, 29.06.–24.08.1980
- CAMERAART, Montréal (Dec. 1975 – Jan. 1976)
- CAMERON 1974: Cameron, Eric, *Video as Art*, in: *Video Circuits*; University of Guelph, McLaughlin Library, 1974
- CAMERON 1974A: Cameron, Eric, *The grammar of the video image*. *Arts Magazine*. New York, 1974

- CAMERON 1994 (1991): Cameron, Eric, *Sex, Lies, and Lawn Grass* (1991), Art Metropole, Toronto, 1994
- CAMERON 2001A: Eric Cameron, Brief an den Verfasser vom 26.10.2001
- CAMERON 2001B: Brief an den Verfasser vom 04.11.2001
- CAMERON/HARDING 1978: Cameron, Eric/Harding, Noel, *Two Audio-Visual Constructs/ Deux Installations Audio-Visuelles* (Ausstellungskatalog), The Vancouver Art Gallery, Vancouver, 1978
- CAMPBELL 1999: Campbell, Jim in Lineberry, Heather Sealy, *Electronic Interview with Jim Campbell*, in: Jim Campbell. *Transforming Time. Electronic Works 1990–1999*; Arizona State University Art Museum, Tempe, 1999
- CAMPBELL 1976: Campbell, R. M., *Exploring the Esthetics of Video Art*, in: *Seattle Post-Intelligencer*, Seattle, 1976
- CAMPBELL/CAMERON UNDAT.: Interview mit Eric Cameron (Mitte der '80er Jahre?)
- CAMPS 1991: Camps, Teresa, *Painting as a Foundation*, in: *Sense Espai. Installació*; Carles Pujol, Palau de la virreina, Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 1991
- CAMPUS 1974: Campus, Peter, *Closed Circuit Video*. Everson Museum of Art. Syracuse, New York, 1974
- CAMPUS 1979: Kat. Peter Campus, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1979
- CAMPUS 1992: Peter Campus in: *Ars Electronica 1992*, S. 86, Artikel von Johanna Branson Gill
- CAMPUS 1999: Peter Campus im Interview mit John Hanhardt in: *Bomb*, Sommer 1999
- CAMPUS 2001: Peter Campus im Gespräch mit dem Verfasser, East Patchogue, 31.10.2001
- CAMPUS 2001B: Peter Campus im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 23.10.2001
- CANEPA 1976: Kaprow CV und Werkverzeichnis, A. Canepa Video Distribution Inc. 1976: Liste von Kaprow's Arbeiten von 1976, erstellt durch Anna Canepa Video Distribution Inc., NY, 15 East 57 Street; Fotokopie der maschinengeschriebenen Liste; Archiv Wulf Herzogenrath, Bremen
- CANON 2000: *Partners of Forerunners-Cannon's Cultural Support Activities 1991 –2000*, Tokyo, 2000
- CARDAZZO 1978: Cardazzo, Carlo, *Videotape del Cavallino – Venezia*, in: Kriesche, Richard (f.d.i.v.), *Art, Artists & The Media*, AVZ, Graz, 1978
- CAROL 1974: Carol, Noel, Joan Jonas: *Making the image visible*, Art Forum, New York, 1974
- CARR-HARRIS 1987: Carr-Harris, Ian, *Art, and History*, in: *From The Sea To Shining Sea* (Hrsg. A. A. Bronson, Peggy Gale, Glenn Lewis, René Blouin), The Power Plant, Toronto, 1987
- CARTER: Carter, John Randolph, *Essay on Video*, in: *Exposure*, 14: 2, S. 16–21 (Jahresangabe z. Zt. unbekannt, 1976?)

Literatur und Korrespondenz

- CAYC 1975: Video cayc alternativo, 4th international open encounter, Buenos Aires, Oct./Nov. 1975
- CAYC 1977: Video Arte. 8th International Video Art Festival, cayc, Continental Gallery, Sept. 1977, Lima, Perú
- CENTERVIDEO 1981: Centervideo. Film, Video, TV and Telecommunication 1968 –1981 at the CAVS, MIT, Cambridge (Hrsg. Otto Piene, Elizabeth Goldring and Vin Grabil)
- CERMAK 1996: Cermak, Lubomir Katalogtext in: Orbis Fictus. Nová mádia v soucasném umeni/new media in contemporary arts, Soros Center for Contemporary Arts, Prague, 1996
- CHARLEROI 1983: Art Video. Rétrospectives et Perspectives, Palais des Beaux-Arts, Charleroi (Belgien), 1983. Art Video Confrontation 74, ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris (Frankreich), 1974
- CHARLES 1999: Charles, Daniel, Narcissism and Postmodernity (Notes on Takahiko Iimura), in: Iimura Reviews, Takahiko Iimura Media Institute, (urspr. in: „Takahiko Iimura film et vidéo, Galerie nationale du Jeu de Paume), Tokyo, 1999
- CHARLIER 1983: Jacques Charlier. Dans les règles de l'art, Editions Lebeer Hossman, Bruxelles, 1983
- CHARLIER 2002: Jacques Charlier im Gespräch mit dem Verfasser, Lüttich, 17.04.2002
- CLARKE SH. 1973: Clarke, Shirley: An Interview; in: Radical Software, 1973, Vol. 2, Nr. 4, S. 25–27
- CLARKE W. 1976: Clarke, Wendy, Statement, in: Just For Fun, Are video toys a game, an art form of a business?, For most people, they're just amusing; von Victor Ancona in: Videography, New York, 1976
- CLERMONT-FERRAND 1991: Videoformes, Festival de la Création Video, Clermont-Ferrand, 1991
- COELHO 1997: Coelho, René, Introduction, in: The Second, Time Based Art from the Netherlands, Netherlands Media Art Institute/Montevideo TBA, Amsterdam, 1997
- COELHO 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 28.02.2001
- COHEN 1996/2002: Bruno Cohen, Manuskript
- COHEN 2002: Bruno Cohen, E-Mail an den Verfasser, 2002
- COLUMBUS 1980: It played in Columbus (Hrsg. Madeleine Burnside; Herausgeber: Jaime Davidovich), Columbus OH, 1980
- CONNOR 1970: Connor, Russell, Katalogtext in: Vision & Television Catalogue Rose Art Museum, Brandeis University Waltham, Mass., 21.01.–22.02.1970
- CONOMOS 1994: Conomos, John: Rethinking Australian Video in the Nineties, in: Continuum 1994
- CONRAD 1975: Tony Conrad, June 1975, maschingeschriebener Text
- CONTINUUM 1994: Continuum, Volume 8 No. 1, 1994: „Electronic Arts in Australia“, Hrsg. Nicholas Zurbrugg

- COPENHAGEN 1996: American Film & Video: Whitney Biennial. Electronic Undercurrents (Ausstellungskatalog), Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1996
- COPENHAGEN 1996A: NowHere, Louisiana Museum for moderne Kunst (Vol. I), Copenhagen, 1996
- CORNWELL 1994: Cornwell, Regina, From the Analytical Engine to Lady Ada's Art, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Iterations: The New Image, The MIT Press, Cambridge/London, 1994
- CORNWELL 1999: Cornwell, Regina, Time and Intuition: Within the Installations of Jim Campbell, in: Jim Campbell. Transforming Time. Electronic Works 1990–1999; Arizona State University Art Museum, Tempe, Arizona, 1999
- CORT 2002: David Cort, E-Mail an den Verfasser vom 15.05.2002
- CORVIN 1998: Corvin, Michel, Polieri, A Visionary Passion, Adam Biro, Paris, 1998
- CORVIN 2002: Corvin, Michel, Jacques Polieri, creator of a modern scenography, in: Polieri 2002a, S. 13–51, hier S. 15
- COSIC 2000: Vuk Cosic. Contemporary ACCII; Ljubljana, 2000
- COSTA 1990: Costa, Mario, L'Art Geopolitique de Mit, Plus-Moins-Zero, Brussels, 1990
- COUACOUUD 1989: Couacoud, Sally, Videokunst in Australien. Auf dem Weg zu Teletopologien, in: Kunstforum International, Bd. 103, September/Oktober 1989, S. 322 ff. (vorhanden auch in: Ars Electronica – Katalogarchiv)
http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9050
- COUCHOT 1998: Couchot, Edmond, La technologie dans l'Art: de la photographie à la réalité virtuelle, Editions Jacqueline Chambon, Paris, 1998
- COY 1995: Coy, Wolfgang, Die Entfaltung programmierbarer Medien, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, Boer, München, 1995
- CRANDALL 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 29.10.2001
- CRARY 1972: Crary, Jonathan, „Allan Kaprow's 'Activities', „Arts, Sept. 1972 (Vol. 51: 1), pp. 78–81
- CRARY 1996: Crary, Jonathan, Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert; Verlag der Kunst, Dresden/Basel, 1996
- CRARY 1997: Crary, Jonathan, Fernsehen im Zeitalter des Spektakels; in: TV Kultur, Das Fernsehen in der Kunst seit 1879 (Hrsg. von Thomas W. Gaehtens, Sven Thomas und Peter Hoenisch) Verlag der Kunst, Amsterdam/Dresden, 1997
- CRARY: Critique of Re-visions in Flash Art No. 92–93, Oct./Nov. 1979
- CRIMP 1984: Crimp, Douglas, Über die De-Synchronisation in den Performances von Joan Jonas, in: Joan Jonas, He Saw Her Burning, DAAD Galerie, Berlin, 1984
- CROCE 1930 (1902): Croce, Benedetto, Aesthetik als Wissenschaft vom Ausdruck und allgemeine Sprachwissenschaft; Verlag von J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen, 1930 (Übersetzung von Haus Feist und Richard Peters), Orig. Ausgabe 1902

Literatur und Korrespondenz

- CUBITT 1991: Cubitt, Sean, *Timeshift: On Video Culture*, Routledge, London/New York, 1991
- CUBITT 1993: Cubitt, Sean, *Videography. Video Media as Art and Culture*; St. Martin's Press, New York, 1993
- D'AGOSTINO (HRSG.) 1985: D'Agostino, Peter (Hrsg.), *Transmission*, Tanam Press, New York, 1985
- D'AGOSTINO 1978: D'Agostino, Peter Alpha, Trans, Chung. *A Photographic Model: Semiotics, Film, and Interpretation* ; University Art Galleries, Inc., Wright State University, Dayton, Ohio, 1978
- D'AGOSTINO 1982: D'Agostino, Peter, *Coming and Going: New York, Paris, San Francisco, Washington (Ausstellungskatalog.)*, NFS Press, San Francisco, 1982
- D'AGOSTINO 1999: Peter d'Agostino: *Interactivity & Intervention, 1978–99 (Ausstellungskatalog)*, Lehman College Art Gallery 1999
- D'AGOSTINO 2001 (1993): D'Agostino, Peter, (I)/You. *DOUBLE DA. MA* (and Taka Iimura), in *Reviews of Takahiko Iimura*, Tokyo, 2001
- D'AGOSTINO 2001: *Im Gespräch mit dem Verfasser*, New York, 18.10.2001
- D'AGOSTINO o. Z.: D'Agostino, Peter, *Statement (Manuskript)*, Quelle z. Zt. nicht bekannt
- D'AGOSTINO 1985: D'Agostino, Peter (Hrsg.), *Transmission*, Tanan Press, New York, 1985
- D'AGOSTINO/MUNTADAS 1982: D'Agostino/Muntadas, Antonio, *The Un/Necessary Image*, Tanam Press, New York, 1982
- DAILY STAR 1966A: „No electornics just bugs of boredom!“ (Autor z. Zt. unbekannt), in: *The Daily Star*, Toronto, 23.09.1966
- DAMIANOVIC 1999: Damianovic, Maia, *For Your Eyes Only*, 1994, verfügbar unter: [Damianovic URL](#)
- DAN (HRSG.) 1994: Dan, Calin (Hrsg.), *Ex Oriente Lux (Ausstellungskatalog)*, Centrul Soros pentru Arta Contemporana, Bucuresti, 1994
- DAN 1994: Dan, Calin, *Media Arts get Media Free*, in: Dan (Hrsg.) 1994
- DAN 2001: Dan, Calin, *im Gespräch mit dem Verfasser*, Amsterdam, 21.02.2001
- DANIELS 1994: Daniels, Dieter, *Katalogtext in: Kat. Kiessling, Karl-Schmidt-Rottluff Stipendium*, Kunsthalle Düsseldorf, 1994
- DANIELS 1994A: Daniels, Dieter, *Katalogtext in: Ex Oriente Lux*, Bukarest, 1994
- DANIELS 1994B: Daniels, Dieter, *Ars ex machina*, in: *artintact 1*, CD-ROMMagazin interaktiver Kunst, ZKM, Karlsruhe, Cantz Velag, Ostfildern, 1994
- DANIELS 1995: Daniels, Dieter in: *Kat. Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994* (Hrsg. Daniels, Dieter); Pitt Verlag und Mencke Presse/Edition der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig, 1995
- DANIELS 1997: Daniels, Dieter, *Kunst und Fernsehen – Gegner oder Partner*; in: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.), *Medien Kunst Aktion, Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*; Goethe-Institut, ZKM Karlsruhe, Springer, Wien/New York, 1997

- DANIELS 1998: Daniels, Dieter, Utopie – Wozu?, in: Ingo Günther/Susanne Rennert/Stephan von Wiese (Hrsg.), „Republik.com“, Ostfildern, 1998
- DANIELS 1999: Daniels, Dieter, Strategien der Interaktivität, in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland; Springer, Wien/New York, 1999
- DANIELS/FRIELING 1997: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.), CD-Rom aus: Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland; Goethe-Institut, ZKM Karlsruhe, Springer, Wien/New York, 1997
- DAVIDOVICH 1986: Davidovich, Jaime, Context-Come Together, Textere-To Weave“, 1986, S. 11 (Ort z. Zt. unbekannt)
- DAVIDOVICH 1986A: Davidovich, Jaime, State of the Art. „Failure of Video Art Manifesto“, 1986 (Ort z. Zt. unbekannt)
- DAVIDOVICH 1987: Davidovich, Jaime, State of the Art. „Context Manifesto“, 1987, in: „Real Life“, April 1987, S. 18/19
- DAVIDOVICH 1988: Davidovich, Jaime, (Ausstellungskatalog), Diane Brown Gallery, New York, 1988
- DAVIDOVICH 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 10.09., 15.10., 02.11., 08.11.2001
- DAVIS 1972: Davis, Douglas, in: Varian, Elayne, Interview with Douglas Davis, New York, Dezember 1972 (Archiv D. Davis, New York)
- DAVIS 1972A: Davis, Douglas, An exhibition inside and outside the museum, events, drawings, objects, viedotapes, 1967–1972. Everson Museum of art, Syracuse, 1972
- DAVIS 1973: Davis, Douglas, Art and the Future: A History/Prophecy of the Collaboration between Science, Technology and Art, New York, 1973
- DAVIS 1974: Davis, Douglas, Video against video. Arts Magazine. New York, 1974
- DAVIS 1975: Davis, Douglas, Vom Experiment zur Idee. Die Kunst des 20. Jahrhunderts im Zeichen von Wissenschaft und Technologie, Köln, 1975
- DAVIS 1977: Davis, Douglas, Time! Time! Time! The context of immediacy, in: The new television: a public/private art, New York, 1977
- DAVIS 1977A: Davis, Douglas, Artculture. Essays on the Post-Modern; Harper & Row, Publishers, New York, Hagerstown, San Francisco, London 1977
- DAVIS 1978: Davis, Douglas Arbeiten/Works 1970–1977, Berlin 1977–1978, Neuer Berliner Kunstverein, Berlin, 1978
- DAVIS 1980: Davis, Douglas, Open Up the Satellites, Newsweek, 03.11.1980
- DAVIS 1983: Davis, Douglas, in: Fernsehen und Videokunst, Joseph Beuys im Gespräch mit Wulf Herzogenrath, in: KAT. Videokunst in Deutschland 1963–1982 (Hrsg.), Ars Viva 82–83, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1983
- DAVIS 1993: Davis, Douglas, The Five Myths of Television Power or Why The Medium is Not The Message; Simon & Schuster, New York/London/Toronto/Sydney/Tokyo/Singapore, 1993

Literatur und Korrespondenz

- DAVIS 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 20.10, 03.11, 08.11.2001
- DAVIS/SIMMONS (HRSG.) 1974: Davis, Douglas/Simmons, Alison, Essays, Statements, and Videotapes Based on „Open Circuits: An International Conference of the Future of Television“, organized by Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O'Grady, and Willard van Dyke For the Museum of Modern Art, New York City, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts/London, England, 1974
- DAVIS/SIMMONS (HRSG.) 1978: Davis, Douglas/Simmons, Allison (Hrsg.), The New Television: A Public/Private Art; Publikation zur Open Circuit-Konferenz, MIT Press, Cambridge; London, 1978
- DAXL 1993: Daxl, Heiko, Film- und Videokunst in Kroatien; Fragmentarische Abrisse einer Geschichte und Standortbestimmung; 1993, verfügbar in: Daxl URL Kazunao/Shikata 1996: Abe, Kazunao/Shikata, Yukiko, Notes on Molecular Informatics, in: ARTLAB 6. Seiko Mikami: „Molecular Informatics – Morphogenic Substance via Eye Tracking“, 1996
- DAXL 1993A: Daxl, Heiko, Film and Video-Art in Croatia, Fragmentary sketches of a history and a description of the status quo, Ostranenie, Bauhaus Dessau, Dessau, 1993
- DE DUVE 1997: de Duve, Thierry, Portrait de L'Artiste en Anaglyphe/Anaglyph of an Artist, in: Alain Géronnez. Expositions/Exhibitions 1980-96 ; Keepsak, Brüssel, 1997
- DE KERCKHOVE 1988: de Kerckhove, Derrick, Les Transinteractifs (Ausstellungskatalog) Paris, 1988
- DE KERCKHOVE 1990: de Kerckhove, Derrick/Sevette, Christian (Hrsg.), Les Transinteractifs symposium proceedings (1988), Paris, 1990
- DE KERCKHOVE 1995: Kerckhove, Derrick de, A Volcanic Theory of Art, in: Press Enter; The Power Plant, Toronto, 1995
- DE KERCKHOVE 1995: Kerckhove, Derrick de, Neurosport und andere Computerspiele, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, Boer, München, 1995
- DEBRAY 1996: Debray, Régis, Media Manifestos, Verso, New York, 1996
- DECKER (HRSG.) 1992: Decker, Edith (Hrsg.), Nam June Paik, Niederschriften eines Kulturturnomaden, Köln, 1992
- DECKER 1988: Decker, Edith, Paik, Video (Diss.), DuMont Buchverlag, Köln, 1988
- DECKER 1993: Decker, E., Introduction (1992) in Nam June Paik, Du Cheval é Christo et autres écrits, Lebeer-Hossman publishers, Bruxelles, 1993
- DECKER 1994: Decker, Edith, Zum Raum wird hier die Zeit – Einige Aspekte der Videokultur, in: Kat. Video-Installationen. Szene Schweiz (Hrsg, Ursula Wittmer); Benteli Verlag, Bern, 1994
- DECKER C. 1992: Decker, Charles, Daniel, Narcissism and Postmodernity (Notes on Takahiko limura), in: limura Reviews, Takahiko limura Media Institute, Tokyo, 1992
- DECTER 1989: Decter, Joshua, zu „Security by Julia II“, in: Arts Magazine, Summer 1989, volume 63, No. 10)

- DEITCHER 1996: Deitcher, David, Die Geburt des Betrachters, in: Kemp, Wolfgang, Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter, Jahresring 43, Oktagon Verlag, Köln, 1996
- DELEUZE 1985: Deleuze, Gilles, Cinéma 2. L'image-temps, Editions de Minuit, Paris, 1985
- DELEUZE/GUATTARI 1976: Deleuze, Gilles/Guattari, Felix, Rhizom, Merve, Berlin, 1976
- DEN HAAG 1982 FF.: World Wide Videofestival, Kijkhuis, Den Haag (Festivalkataloge), seit 1982
- DEN HAAG 1989: Nederland 4. De Nederlandse Kunstvideo/the Netherlands' Art Video, catalogus supplement, Den Haag, 1989
- DENEGRI 1984: Denegri, Jesa, Video Art in Yugoslavia 1969–1984, Video 84, Montreal, 1984
- DENEGRI, JESA, Video in Yugoslavia, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- DENK 1998: Denk, Andreas, Worte sehen, Bilder hören, Körper lesen, Erinnerungen spüren. Zu den VideoArbeiten von Gary Hill, in: Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Cantz Verlag, Ostfildern, 1998
- DERRIDA 1974: Derrida, Jacques, Grammatologie. Frankfurt am Main, 1974
- DERRIDA 1978: Derrida, Jacques, Randgänge der Philosophie. Berlin, 1978
- DERRIDA 1979: Derrida, Jacques, Die Schrift und die Differenz. Frankfurt am Main, 1979
- DESCARTES 1996: Descartes, R., (1641), in: Cottingham, John (Hrsg.), Meditations on First Philosophy, Cambridge University Press, New York, 1996
- DEWEY 1980: Dewey, J., Art as Experience (1934), Perigree Books, New York, 1980
- DIAMOND 1996 (1991): Diamond, Sara, Daring Documents: The Practical Aesthetic of Early Vancouver Video, in: Gale, Peggy/Steele, Lisa (Hrsg.), Video Re/View, The (best) Source for Critical Writings on Canadian Artists' Video, Art Metropole and V tape, Toronto, 1996
- DIEHL 1997: Diehl, Ruth, im Faltblatt zur Ausstellung Body and Soul, Kunstmuseum, Bonn, 1997
- DIERS 1997: Diers, Michael, Schlagbilder. Zur politischen Ikonographie der Gegenwart; Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 1997
- DILAURO 1980: DiLauro, Stephen, Ann Volkes: Video Visionary, in: The Other Paper, Vol 1, Nr.6, Juni 1980
- DILLY (U. A., HRSG.) 1986: Dilly, Heinrich/Kemp, Wolfgang/Sauerländer, Willibald/Warneke, Martin, Kunstgeschichte. Eine Einführung; Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 1986
- DINKLA 1992: Dinkla, Söke, Interaktive computergestützte Installationen um 1990. Eine exemplarische Analyse (Magisterarbeit) Universität Hamburg, Hamburg, 1992
- DINKLA 1995: Söke, The History of the Interface in Interactive Art (Online-Aufsatz in:

Literatur und Korrespondenz

- Dompierre, Louise, Pools of Refelction, in: Kat. Press Enter, Between Seduction and Disbelief, The Power Plant, Toronto, 1995
- DINKLA 1997: Dinkla, Söke, Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute; Edition ZKM, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997
- DINKLA 1997A: Dinkla, Söke, Vom Zuschauer zum Spieler, Utopie, Skepsis, Kritik und eine neue Poetik in der Interaktiven Kunst, in: InterAct! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst, Wilhelm Lehbruck Museum Duisburg, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997
- DINKLA 1998: Dinkla, Söke, Der kodierte Körper und die weibliche Sicht der Dinge, in: Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Cantz Verlag, Ostfildern, 1998
- DINKLA 2000: The History of the Interface in Interactive Art (Online-Aufsatz in: Dinkla URL)
- DINKLA 2001: Dinkla, Söke, das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- DINKLA 2002: Dinkla, Söke, The Art of Narrative – Towards the „Floating Work of Art“, in: Rieser/Zapp (Hrsg.) 2002
- DISSSELBECK 1987: Disselbeck, Klaus, Geschmack und Kunst. Eine systemtheoretische Untersuchung zu Schillers Briefen „Über die ästhetisch Erziehung des Menschen“, Opladen, 1987
- DIXON 1997: Dixon, Rachel, Other Spaces. The Marketing, Distribution + Exhibition of Interactive Art. A Report for the Australian Film Commission; Sydney, 1997
- DODGE 2002: Dodge, Chris, „What Will Remain of These“; An Interactive Installation by Chris Dodge; unveröff. Manuskript/E-Mail an den Verfasser/Installationsbeschreibungen, 2002
- DOLINSKY 1999: Dolinsky, M., „Facing Reality“ Artists Using Science and Technology, YLEM Newsletter, San Francisco, 1999
- DOMINGUES 1997: Domingues, Diana (org.). A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias, Unesp, São Paulo, 1997
- DOMPIERRE 1987: Dompierre, Louise, Toronto, A Play of History (Jeu d'histoire), in: Toronto: A Play of History (Jeu d'histoire), The Power Plant, Toronto, 1987
- DOMPIERRE 1995: Dompierre, Louise, Pools of Refelction, in: Kat. Press Enter. Between Seduction and Disbelief; The Power Plant, Toronto, 1995
- DONGA 1998: Donga, Thomas, Glossar in: Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Cantz Verlag, Ostfildern, 1998
- DORFLES 1987 (1977): Dorfles, Gillo, Im Labyrinth des Geschmacks. Kunst zwischen Technik und Konsum (orig.: „Le oscillazione del gusto“, Einaudi, Torino 1977) P. Kirchheim Verlag, Torino/München, 1987

- DORTMUND 2000: Vision.Ruhr. Kunst Medien Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund (Ausstellungskatalog), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2000
- DOSSIER: Video (Hrsg. E. Bonet, A. Muntadas, u. a.), Institut Alemany – Institut del Teatre, Barcelona, 1976
- DOVE 1996: Dove, Toni, Archeology of a Mother Tongue, Toni Dove and Michael Mackenzie, in: Moser/MacLeod (Hrsg.) 1996
- DOWLER 1995: Dowler, Kevin, Interstitial Aesthetics and the Politics of Video at the Canada Council, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), Mirror Machine, Video and Identity, YZY Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- DOWNEY 1969: Titelseitenartikel in: Washington Post vom 12.08.1969
- DOWNEY 1974: Downey, Juan, zit. von Ingrid Wiegand in „Video Journal“, The Soho Weekly News, New York, 1974
- DOWNEY 1980: Downey, Juan, Feedback (About the Basic Text), in: Vídeo, El temps i l'espai, Sèries Informatives 2/Collegi d'arquitectes de Catalunya, Institut Alemany de Barcelona, Barcelona, 1980
- DOWNEY 1989: Juan Downey. Of Dream Into Study, Editorial Lord Cochrane, Santiago de Chile, 1989
- DOWNEY 1995: Downey, Juan, Installaciones, Dibujos Y Videos; Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago de Chile, 1995
- DOWNEY 1998: Downey, Juan, IVAM, Institut Valencià d'Art Modern/Juan Downey Foundation, New York, 1998
- DREHER 1996: Dreher, Thomas, Peter Weibel – Polykontextualität in reaktiver Medienkunst, Das Duoversum Raumbild-Bildraum und die Pluralisierung der Bildräume, in: Schuler, Romana, Einführung zum Werk Peter Weibels, in: Schuler, Romana (Hrsg.), Peter Weibel, Bildwelten 1982–1996, Triton Verlag, Wien, 1996
- DREHER 2001: Dreher, Thomas, Performance Art nach 1945, Aktionstheater und Intermedia, Wilhelm Fink Verlag, München, 2001
- DREYFUS 1986: Dreyfus, H./Dreyfus, S., Mind Over Machine: The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer, Free Press, New York, 1986
- DRUCKREY (HRSG.) 1996: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Electronic Culture. Technology and visual representation., Aperture, New York, 1996
- DRUCKREY (HRSG.) 1999: Druckrey, Timothy, Ars Electronica: Facing the Future, MIT Press, Cambridge, Mass., 1999
- DRUCKREY 1993: Druckrey, Timothy, Feedback to Immersion. Machine Culture to Neuro-machines/Modernity to Postmodernity, in: Visual Proceedings. The Art & Interdisciplinary Programs of Siggraph 93 (Ausstellungskatalog), ACM SIGGRAPH, New York
- DRUCKREY 1994: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Iterations: The New Image, The MIT Press, Cambridge/London, 1994

Literatur und Korrespondenz

- DRUCKREY 1998: Druckrey, Tim, Fragmentation and Solidarity: Deep Europe, in: Arms, Inke (Hrsg.), Junction Skopje, The 1997–1998 Edition, Syndicate Publication Series 002/Soros Center for Contemporary Arts, Skopje, Macedonia
- DRUCKREY 1999: Druckrey, Timothy, Entwicklungen in Sprüngen: Von Schaltkreisen zu Systemen, in: Breitwieser, Sabine (Hrsg.), RE-PLAY. Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich; Generali Foundation, Wien, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 1999
- DRUCKREY 2000: Druckrey, Timothy, Missing Links; in: in: Vuk Cosic. Contemporary ACCII, Aus: His Essay „Mistakes and Misbehavior: Tantrums in/Tampering with Cyberspace“, S. 22, Ljubljana, 2000
- DRÜHL 2000: Drühl, Sven, Achim Mohné – Zeitverschiebungen und Beobachtungen zweiter Ordnung, in: Kunstforum International, Bd. 151. (Dauer Simultaneität Echtzeit) 2000, S. 146–151
- DRÜHL/MOHNÉ 2001: »Mediale Arte Povera« Sven Drühl im Gespräch mit Achim Mohné, in: Kat. Panopticon, verfügbar auch unter: Drühl/Mohné URL
- DUFRESNE 1988: Dufresne, Isabelle alias Ultra Violet, Andy Warhol Superstar; Gustav Lübke Verlag 1988
- DUGUET 1981: Duguet, Anne-Marie, Vidéo, la mémoire au poing, Hachette Littérature, Paris, 1981
- DUGUET 2002: Duguet, A.-M., Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques; Hrsg. Jacqueline Chaubou, Nimes, 2002
- DÜSSELDORF 1985: Rheingold, 40 Künstler aus Köln und Düsseldorf, Hrsg. von Wulf Herzogenrath und Stephan von Wiese; Wienand Verlag, Köln, 1985
- DÜSSELDORF 1991: Kultusministerium des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.), Förderpreis des Landes NRW für junge Künstlerinnen und Künstler 90, Düsseldorf, 1991
- DÜSSELDORF 1996: Kat. Students of Paik 1978-95; Mixed Pixels/Video Dreams, Kunstmuseum Düsseldorf im Ehrenhof (05.04.–05.05.1996)
- DYSON 1997: Dyson, Esther, Release 2.0, Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft, Droemer Knauer, München, 1997
- E.A.I. 1971: 11 from E. A. I. „Process“ (Ausstellungskatalog), Fine arts Gallery, John Carrol University, Nov. 8 – Dez. 4., 1971
- E.A.T 1967: E.A.T News, Vol. 1, No. 2, June 1967 (Ort der Erscheinung unbekannt)
- ECHOLS 1989: Echols, Alice, Daring to be Bad: Radical Feminism in America, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989
- ECKHARDT 1985: Gisela Jo Eckhardt, in: Video-Forum, Künstler-Tapes und Filme, NBK – Neuer Berliner Kunstverein e. V., Berlin, 1985
- ECKHARDT 1994: Eckhardt, Gisela Jo, Katalogtext in: KAT. Marler Videokunstpreis Nr. 6., 1994
- ECKSTEIN 1996: Eckstein, Beate, Aktuelle Videokunst aus Zagreb, Real Life! Aktuelle Videokunst aus Zagreb, IFA, Zagreb, 1996

- ECO 1990: Eco, Umberto, *Im Labyrinth der Vernunft*, Leipzig, 1990
- ECO 1995: Eco, Umberto, *Travels in hyperreality*, Minerva, London, 1995
- EIBLMAYR 2001: Eiblmayr, Silvia, Katalogtext in: Iveković 2001
- EIBLMAYR 2003: Eiblmayr, Silvia, *Split Reality, Facing a Family, Body Sign Action*, in: EXPORT 2003, S. 107 ff.
- ELBEN 1998: Elben, Georg, *Wie generiert man den Zufall in der Videokunst?*, in: Andreas Köpnick (Ausstellungskatalog), Kunsthalle Düsseldorf, Düsseldorf, 1998
- ELDER 1997: Elder, Bruce, *The Body & The cosmos: The Films of Ed Emshwiller*, in: Haller, Robert A. (Hrsg.), *Intersecting Images: The Cinema of Ed Emshwiller*, Anthology Film Archives, New York, 1997
- ELKINS 1997: Elkins, J. 1997. *The Object Stares Back: On the Nature of Seeing*. Harvest Books. Fort Washington, 1997
- ELLARD 1988: Katalogtext, Biennale in Sydney 1988, vgl. URL
- ELLIOT 1996: Elliot, George, *A Warning to Artists*, in: Gale, Peggy/Steele, Lisa (Hrsg.), *Video Re/View, The (best) Source for Critical Writings on Canadian Artists' Video*, Art Metropole and V tape, Toronto, 1996
- ELLIS 1984: Ellis, John. *Visible fictions: cinema television video*. Melbourne Henley, Hrsg., Routledge and Kegan Paul, London/Boston, 1984
- EMAF: *Ausstellungskataloge, European Media Art Festival, Osnabrück, 1988–2004*
- EMSHWILLER 1978: Emshwiller, *Image Maker Meets Video, or, Psyche to Psychics and Back*, in: Davis, D./Simmons. A. (Hrsg.), *The New Television*, MIT Press, Cambridge, 1978
- ENGELBACH 1998: Engelbach, Barbara, *Performance 50er, 60er, 70er Jahre*; in: Groos, Ulrike/Müller, Markus (Hrsg.), *Make in Tunky: Crossover zwischen Musik, Pop Avantgarde und Kunst*, Köln, 1998
- ENZENSBERGER 1970: Enzensberger, Hans Magnus, *Baukasten zu einer Theorie der Medien*, in: *Kursbuch 20, März 1970*. Frankfurt am Main, 1970
- ESPOSITO 1993: Esposito, E., *Zwei-Seiten-Formen in der Sprache*, in: Baecker, D. (Hrsg.): *Probleme der Form*. Frankfurt/M., 1993
- ESPOSITO 1995: Esposito, Elena, *Illusion und Wirklichkeit*, in: Rammert, W. (Hrsg.), *Soziologie und künstliche Intelligenz*, Frankfurt am Main, 1995
- EVERSON 1973: *Everson Museum, Ankündigung der Exhibition von Frank Gillette*, 1973
- EXPORT 2003: *VALIE EXPORT. Mediale Anagramme (Ausstellungskatalog)*, NGBK, Berlin, 2003
- FACHTAGUNG in der Reihe *Interfiction, Rahmen des 18. Kasseler Dokumentarfilm und Videofests*
- FADON VICENTE 1991: Carlos Fadon Vicente, „Still Life/Alive,“ *Leonardo 24, No. 2*, 234–235 (1991). The „Intercities“ event was a joint effort of the „now extinct Editor's note:

Literatur und Korrespondenz

- FADON VICENTE 1997: Carlos Fadon Vicente, „Evanescent Realities: Works and Ideas on Electronic Art“, in *Leonardo*, vol. 30 no. 3, 1997, pp. 195–205; auch unter: Fadon URL
- FARGIER 1986: Fargier, Jean-Paul, Dernière analogie avant le Digital, in: Town, Elke (Hrsg.), *Video by Artists 2*, Art Metropole, Toronto, 1986
- FARGIER 1992: Jean-Paul Fargier, Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard (Chimaera: Monographie 5), Belfort, 1992
- FARGIER 1993: Fargier, Jean-Paul, Geschichte der Videokunst in Frankreich, in: *Kat. Videofest 93*, Medienoperative, Berlin, 1993
- FASSLER/HALBACH 1998: Faßler, Manfred/Halbach, Wulf (Hrsg.), *Geschichte der Medien*; W. Fink Verlag, München, 1998
- FAULSTICH 1991: Faulstich, Werner, *Medientheorien*, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 1991
- FAULSTICH 1998: Faulstich, Werner (Hrsg.), *Grundwissen Medien*; W. Fink Verlag, München, 1998 (3. Aufl.; 1. Aufl. 1994)
- FAULSTICH 2000: Faulstich, Werner, *Grundwissen Medien*, Fink, München, 2000
- FAULSTICH, WERNER, *Grundwissen Medien*; W. Fink Verlag, München, 1998 (3. Aufl.; 1. Aufl. 1994)
- FAULSTICH/RÜCKERT 1993: Faulstich, Werner / Rückert, Corinna, *Mediengeschichte in tabellarischem Überblick von den Anfängen bis heute*; Wissenschaftler-Verlag Werner Faulstich, Bardowick, 1993
- FEINGOLD 1997: „The Interactive Art Gambit“ („Do not run! We are your friends!“) Technology in the 90s presentation, The Museum of Modern Art, N. Y., 1997
- FELSTAU 1998: M. Felstau, Text in: *Der Elektronische Raum*, 1998, S. 161
- FETZ: Fetz, Wolfgang, *Einige Überlegungen zum Werk von Gottfried Bechtold (Ort und Zeit der Publikation unbekannt)*
- FIERING 2001: *ISAST LEONARDO*, Vol. 34, No. 1, pp. 17–18, 2001
- FIERING 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- FIETZEK 1997: Frank Fietzek, im *Schwarz/ZKM*, S. 104 ff.
- FIFER/HALL (HRSG.) 1990: Fifer, Sally Jo/Hall, Doug, *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture/Bavc, San Francisco, 1990
- FISCHER 1989: Fischer, Robert, *Neurological Fictions*, in: Alexander Hahn. *Electronic Media*; Pro Helvetia, Arts Council of Switzerland, Zürich, 1989
- FISCHER-LICHTE/KREUDER/PFLUG 1998: Fischer-Lichte, Erika/Kreuder, Friedemann/Pflug, Isabel (Hrsg.), *Theater seit den 60er Jahren*, Tübingen, Basel, 1998
- FISHER 2001 (1989): Fisher, Scott, *Virtual Interface Environments (1989)*, in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia. From Wagner To Virtual Reality*, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001

- FLEISCHMANN/STRAUSS 1999: Fleischmann, Monika/Strauss, Wolfgang, The Cat Network. Das Verhältnis von Kunst, Kultur und Technik in Deutschland, in: New Media Logbook. Kunst. NRW. NL, 1999
- FLEISCHMANN/STRAUSS (HRSG.) 2001: Fleischmann, Monika/Strauss, Wolfgang (Hrsg.), Cast01. Living in mixed realities (Conference on artistic, cultural and scientific aspects of experimental media spaces), netzspannung.org/ journal (special issue), FfG – ZPS, Schloss Birlinghoven, 2001
- FLEISS 1994: Fleiß, Ingo, Schau Genau. Anregungen zu einem zukünftigen Dialog zwischen Bildwissenschaft und Filmanalyse, in: Paech, Joachim (Hrsg.), Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität, J.B. Metzler Verlag, Stuttgart/Weimar, 1994
- FLÓREZ 1998: Katalogtext in: Concha Jeres. José Iges, Euskara, 1998
- FLUSSER 1974: Flusser, Vilém, Two Approaches to the phenomenon, Television, in: Davis, Douglas/Simmons, Alison (Hrsg.), Essays, Statements, and Videotapes Based on „Open Circuits: An International Conference of the Future of Television“ Organized by Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O’Grady, and Willard van Dyke For the Museum of Modern Art, New York City, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts/London, England, 1974
- FLUSSER 1977: Flusser, Vilém, Two approaches to the phenomenon – Television, in: Douglas Davis & Allison Simmons. The new Television: a public/private art. MIT Press, Cambridge, 1977
- FLUSSER 1977: Flusser, Vilém. VI-Sociologue: L’espace communicant de Fred Forest, in: Art Sociologique. Paris, 1977
- FLUSSER 1991: Flusser, Vilém Gesten. Versuch einer Phänomenologie; Bollmann Verlag, Düsseldorf und Bensheim, 1991
- FLUSSER 1992: Vilém Flusser, Die Schrift; Göttingen, European Photography, 1992 (4. Aufl.; 1. Aufl.1987)
- FLUSSER 1993: Flusser, Vilém, Gesellschaftsspiele, in: Hartwagner, Georg/ Iglhaut, Stefan/ Rötzer, Florian (Hrsg.), Künstliche Spiele; Klaus Boer Verlag, München, 1993
- FLUSSER 1996: Flusser, Vilém, Digital Apparition, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Electronic Culture. Technology and Visual Representation; Aperture 1996
- FLUSSER 1999: Flusser, Vilém, Medienkultur, Hrsg. Stefan Bollmann, Fischer Taschenbuch, Frankfurt am Main, 1999
- FOLEY 1979: Foley, Space Time Sound, Conceptual Art in The San Francisco Bay Area: The 1970s, University of Washington Press, Seattle/London, 1979
- FOREST 1977: Forest, Fred, Art sociologique. Vidéo, UGE, Paris, 1977
- FOREST 1986: Fred Forest, Socioloski video, in: Ristic (Hrsg.) 1986, S. 109 ff.
- FOREST 1993: Forest, Fred, Thematisierung des Zeit-Raums als kritische Praxis, in: Weibel, Peter/Rötzer, Florian (Hrsg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, Klaus Boer Verlag, 1993

Literatur und Korrespondenz

- FOREST 1998: Forest, Fred (Hrsg.), Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet, L'Harmattan, Paris, 1998
- FOREST 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Paris, 13.04.2002
- FORESTA 1979: Foresta, Don, Art on Television/As Television, Video Roma 1979, Rom, 1979
- FOSTER 1995: Foster, Hal, Die Crux des Minimalismus, in: Stemmrich, Gregor, Minimal Art, Eine kritische Retrospektive, Verlag der Kunst, Dresden/Basel, 1995
- FOSTER 1996: Foster, H., The Return of the Real, MIT Press, Cambridge, 1996
- FOUCAULT 1997 (1966): Foucault, Michel, Andere Räume, in: KAT. Poetics/ Politics. Das Buch zur documenta X; Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, S. 262–272 (Aus: AISTHESIS. Wahrnehmungen heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, Leipzig 1991; dt. Erstveröffentlichung; Idee, Prozeß, Ergebnis, Berlin, 1984)
- FOUCAULT 1997 (1984): = Foucault 1997 (1966)
- FRAMMARTINO 2001: Frammartino, Michelangelo, E-Mail an den Verfasser vom 12.06.2001
- FRAMPTON 1974: Frampton, Hollis. The withering away of the state of art. Art Forum. New York, 1974
- FRANCA 1997: Sem Medo da Vertigem Rafael Franca, Paco des artes, Editora Marca D'Água, Sao Paulo, 1997
- FRANCIS 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Brussel, 18.04.2002
- FRANK 1976: Frank, Peter, Video Art Installations: The Telenvironment, in: Schneider, Ira/ Korot, Beryl (Hrsg.), Video Art. An Anthology, Harcourt Brace Jovanovich, New York and London, 1976
- FRANKE 1979: Franke, Herbert W., Kybernetische Ästhetik. Phänomen Kunst; Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel, 1979
- FRAUENEDER 1988: Fraueneder, Hildegard, Körperrituale: Die Entmachtung des Repräsentativen in der Kunst VALIE EXPORTs und Friederike Pezolds, Diss., Universität Salzburg, 1988
- FREGE, GOTTLOB 1964: Begriffsschrift und andere Aufsätze, 2. Aufl.; Georg Olms Verlagsbuchhandlung, Hildesheim, 1964 (1. Aufl. Halle, 1879)
- FREGE, GOTTLOB 1980: Gottlob Freges Briefwechsel mit D. Hilbert, E. Husserl, B. Russel, sowie ausgewählte Einzelbriefe Freges: Felix Meiner Verlag, Hamburg, 1980
- FREGE, GOTTLOB 1988: Die Grundlagen der Arithmetik; Felix Meiner Verlag GmbH, Hamburg, 1988
- FREGE, GOTTLOB 1994: Funktion, Begriff, Bedeutung; Hrsg. von Günter Patzig, Vandenhoeck & Rupprecht in Göttingen (7. Aufl.) 1994
- FREIRE 2000: Freire, Cristina, Conceptual Art and Conceptualisms: The 1970s in mac usp collectin, in: Arte Conceitual e conceitualismos. Anos 70 no acervo do mac usp, MAC, Sao Paulo 2000
- FRENZEL 2002: Brief an den Verfasser 2002

- FRICKE 1992: Fricke, Christiane, in Kat. Video im Kunstmuseum Bonn, Die Sammlung Ingrid Oppenheim, Kunstmuseum, Bonn, 1992
- FRICKE 1996: Fricke, Christiane, „Dies alles Herzchen wird einmal Dir gehören“, Die Fernsehgalerie Gerry Schum 1968–1970 und die Produktionen der Videogalerie Schum 1970–1973 (Diss.), Peter Lang, Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main/Bern/New York/Paris/Wien, 1996
- FRIED 1973: Howard Fried in conversation with Joel Hopkins, Marsha Fox and David Sherck; in: *Art and artists*, Januar 1973
- FRIED 1979: Fried, Howard, View. Interview by Robin White at Crown Point Press, Oakland, 1979
- FRIED 1986: Fried, Howard, Tony Labat. Several Points Perspective Rendered From the Vanishing Point of Little Suck-a-Thumb, Second Newport Biennial 1986
- FRIED 2001: Fried, Howard, im Gespräch mit dem Verfasser, Valejo, CA., 08.12.2001
- FRIED: Howard Fried Exhibit; News Release, Everson Museum of Art, Syracuse, N. Y. (Datum unbekannt)
- FRIEDMAN 1991: Friedman, B. H., Katalogbeitrag, in: Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus), Mathildenhöhe, Darmstadt, 1991
- FRIELING 1999: Frieling, Rudolf, Kontext Video Kunst, in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland; Springer, Wien/New York, 1999
- FROESE 1978: Froese, Dieter, Works on Memory, Perception, Time and Repetition/Video-stücke und andere Arbeiten von 1972–1978, New York, 1978
- FROESE 1987: Froese, Dieter, Unpräzise Angaben. Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle; Städtisches Kunstmuseum, Bonn, 1987
- FROESE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 12.09.2001, 19.09.2001
- FROHNE (HRSG.) 1999: Frohne, Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.), Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- FUHRER/JOSPEHS 1998: Fuhrer, Urs/Jospehs, Ingrid E. (Hrsg.), Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung, Göttingen, 1999
- FUJIIHATA 1994: Impressing Velocity, Manuskript des Künstlers
- FUJIIHATA 1998: Fujihata, Masaki, Manuskript zu „Global Interior Project“, 22.05.1998
- FUJIIHATA 1999: Small Fish, digital ars edition #3; ZKM Karlsruhe, Cantz Verlag, Ostfildern, 1999
- FUJIIHATA 2001: Fujihata, Masaki, Robot Meme, in: Fukuda, Miki, What do we see in Robots?, in: Robot Meme. Do Robots Carry Cultural Genes?; National Museum of Emerging Science and Innovation, 1F Event Zone, Dez. 2001 – Feb. 2002

Literatur und Korrespondenz

- FUJIHATA 2002: Fujihata, Masaki, Robot Meme, in: Fukuda, Miki, What do we see in Robots?, in: Robot Meme. Do Robots Carry Cultural Genes?; National Museum of Emerging Science and Innovation, 1F Event Zone, Dez. 2001 – Feb. 2002
- FUJIHATA 2002A: Fujihata, Masaki, im Katalog: Robot Meme, Tokyo, 2002
- FUJIHATA: Fujihata, Masaki, Interview zu „Small Fish“, Manuskript, verfügbar in elektronischer Form, ohne Zeit- und Ortsangaben (erhalten vom Künstler 2002)
- FUKUDA 2002: Fukuda, Miki, What do we see in Robots?, in: Robot Meme. Do Robots Carry Cultural Genes?; National Museum of Emerging Science and Innovation, 1F Event Zone, Dez. 2001 – Feb. 2002
- FUKUI 1988: 2nd Fukui International Video Biennial, Fukui, Japan, 1988
- FURLONG 1982: Furlong, Lucinda, From Object to Subject, Documents and Documentaries from the Women's Movement, Whitney Museum of American Art, New American Film and Video Series Nr. 60, New York, 1982
- FURLONG 1983: Furlong, Lucinda, Big Bird goes in the museum; in: Afterimage, January 1983, p. 15
- FURLONG 1985: Furlong, Lucinda, Tracking Video Art – Image processing as a Genre. Art Journal, New York, 1985
- FURTWÄNGLER 2001: Furtwängler, Frank, „A crossword at war with a narrative“ Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- GABIN 1994: Gabin, Ito, in: ICC, Nr. 7, Winter 1994, S. 66
- GABIN 2002: E-Mail an den Verfasser vom 29.05.2002
- GAGNON 1996 (1985): Gagnon, Jean, video - One Little Word for a many Faceted Thing, in: Gale, Peggy/Steele, Lisa (Hrsg.), Video Re/View. The (best) Source for Critical Writings on Canadian Artists' Video; Art Metropole and V tape, Toronto, 1996
- GALE 1976: Gale, Peggy, Video Art in Canada: Four Worlds, in: Video Art in West Germany, From reproduction to medium of conscious creativity, in: Studio International, Journal of Modern art, New York, 1976
- GALE 1976A: Gale, Peggy, Video by Artists, Art Metropole, Toronto, 1976
- GALE 1995A: Gale, Peggy, A History in Four Moments, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), Mirror Machine, Video and Identity; YZY Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- GALE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 08.10.2001
- GALEYEV 1976: Galeyev, Bulat M., Music Kinetic Art Medium: On the Work of the Group „Prometei“ (SKB), „Leonardo“, Kazan, 1976
- GALLOWAY 2002: E-Mail an den Verfasser vom 18.12.2002
- GALLOWAY / RABINOWITZ / YOUNGBLOOD 1988: Galloway, Kit/Rabinowitz, Sherrie/Youngblood, Gene. L'image est un Lieu. Art Press. (122): 23–25, Paris, 1988

- GARDNER 1982: Gardner, Paul. Tuning in to Nam June Paik. Art News. New York, 1982
- GEIGER 2002: Geiger, A., E-Mail an den Verfasser
- GELSERKIRCHEN 1996: Kinetik und Interaktion. Multimediale Kunst aus den Niederlanden, (Ausstellungskatalog), Städtisches Museum Gelserkirchen, 1996
- GENDOLLA (U. A. HRSG.) 2001: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- GENDOLLA 2001: Gendolla, Peter, Zur Interaktion von Raum und Zeit, in: Gendolla (u. a. Hrsg.) 2001
- GENF 1999: 8e Biennale de l'image en mouvement; Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genf, 1999
- GERCKE 1990: Gercke, Hans, Katalogtext in: Helmut Schweizer, Kunstverein Heidelberg, 1990
- GERSTENBERG 1957: Gerstenberg, Kurt, Diego Velázquez; Deutscher Kunstverlag, München/Berlin, 1957
- GERZ 1993: Gerz, Jochen, in: Jappe, Elisabeth, Performance. Ritual. Prozess. Handbuch der Aktionskunst in Europa; Prestel-Verlag, München/New York, 1993, S. 149
- GERZ 1999: Jochen Gerz. Performances, Installationen und Arbeiten im öffentlichen Raum 1968–1999. Werkverzeichnis Band I (Hrsg. Von Volker Rattemeyer und Renate Petzinger) Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 1999
- GEVER 1985: Gever, Martha, Meet the press: on paper tiger television. Transmission. New York, 1985
- GIANNETTI (HRSG.) 2000: Giannetti, Claudia (Hrsg.), ArteVisión. A History of Electronic Art in Spain (CD-ROM), Barcelona, 2000
- GIANNETTI 1997: Giannetti, Claudia (Hrsg.). Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética, Acc L' Angelot & Goethe Institut, Barcelona, 1997
- GIANNETTI 2000: Giannetti, Claudia, The metaphor of „Metaphor“: complexity, in: Carles Pujol, Metàfora, Centre d'Art SantaMònica, Espai Vau, Barcelona, 2000
- GIGLIOTTI 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 25.09., 16.10.2001
- GILL 1976: Gill, Johanna, Video: State of the Art; The Rockefeller Foundation, New York, 1976
- GILLETTE 1973: Frank Gillette. Video: Process and Meta-Process (Ausstellungskatalog); Everson Museum of Art, Syracuse, New York, 1973
- GILLETTE 1973A: Gillette, Frank. Development of recent works, in: Video Process and Meta-Process – Frank Gillette. New York, 1973
- GILLETTE 1973B: Gillette, Frank, „Between Paradigms“, New York, 1973
- GILLETTE 1976: Gillette, Frank, Masque in Real Time, in: Schneider, Ira/Korot, Beryl (Hrsg.), Video Art. An Anthology, Harcourt Brace Jovanovich, New York; London, 1976

Literatur und Korrespondenz

- GILLETTE 1978: Gillette, Frank, Aransas, Axis of Observation, Points of View (Ausstellungskatalog), Houston, 1978
- GILLETTE 1978A: Gillette, Frank, Axis of Observation, Conspectus on Visionary Order in Landscape, in: Gillette 1978
- GILLETTE 1983: Gillette, Frank, „Oracle“, 1983, in: Whitney Museum of American Art. The New American Filmmakers Series, 1983 (Ausstellungskatalog)
- GILLETTE 1995: Gillette, Q & A; in: New Observations, Issue #105, March/ April 1995
- GILLETTE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 14.09., 02.11, 08.11.2001
- GILLETTE/O'REGAN 1983: Gillette, Frank/O'Regan, Brendan, Teleconferencing, Computers, and Art; in: All Area No. 2, Spring 1983
- GLUSBERG 1974: Glusberg, Jorge, Argentine artists – Group of the Thirteen; in: CAYC, Video alternativo, Centro de arte y comunicación, Museum of Modern Art Study Conference Open Circuits – The Future of Television, New York, 1974
- GLUSBERG 1974A: Glusberg, Jorge, Introduction, in: CAYC. Video alternativo. Centro de arte y comunicación, Museum of Modern Art Study Conference Open Circuits – The Future of Television, New York, 1974
- GLUSBERG 1974B: Glusberg, Jorge, Latin American artists, in: CAYC, Video alternativo, Centro de arte y comunicación, Museum of Modern Art Study Conference Open Circuits – The Future of Television, New York, 1974
- GLUSBERG 1974C: Glusberg, Jorge, Review on Latin American art and culture, in: CAYC, Video alternativo, Centro de arte y comunicación, Museum of Modern Art Study Conference Open Circuits – The Future of Television, New York, 1974
- GLUSBERG 1978: Glusberg, Jorge. An open spirit – imagination and reality of Japanese Video Art. Japan Video Art. Buenos Aires, 1978
- GODDARD 2002: Goddard, Judith, E-Mail an den Verfasser, 2002
- GOFFMAN 1982: Goffman, Erving, Interaction Ritual, Essays on face-to-face behaviour, Pantheon, New York, 1982
- GOLDBERG 1988: Goldberg, Roselee, Performance Art from Futurism to the Present, Harry N. Abrams, New York, 1988
- GOLDBERG 2002: Goldberg, Michael, im Gespräch mit dem Verfasser, Tokyo, Mai 2002
- GOODMAN 1987: Goodman, Cynthia, Digital Visions, Computers and Art (Ausstellungskatalog), Everson Museum of Art, Syracuse/Harry N. Abrams, Inc., Publishers, New York, 1987
- GOODMAN 1998: C. Goodman in: Der Elektronische Raum 1998, Bonn, S. 162
- GOODMAN/ELGIN 1993: Goodman, Nelson/Elgin, Catherine Z., Revisionen. Philosophie und andere Künste und Wissenschaften; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1993
- GOSOV 1981: Gosov, Marran, Video concepts (Ausstellungskatalog) Galerie Marsyas im Kunst- und Antiquitätenzentrum Türkenstraße 24, München, 1981

- GÖTTLICH 1994: Göttlich, Udo, Aspekte kritisch-materialistischer Medientheorien am Beispiel von Theodor W. Adorno, Leo Löwenthal und Raymond Williams, in: Schanze, Helmut (Hrsg.), Medientheorien – Medienpraxis, Fernsehtheorien zwischen Kultur und Kommerz (Arbeitshefte Bildschirmmedien 48), Siegen, 1994
- GOULART 1985: Cycloop. Felix Hess, Claudio Goulart (Ausstellungskatalog), De Fabriek, Eindhoven, 1985
- GRACE 2001: Grace, Sharon, im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 12.12.2001
- GRAEVE 1986: Graeve, Inka, Medienzeit – Beschleunigung und Verlangsamung. Die Beschleunigung und Illusionssteigerung in der darstellenden Kunst. Für eine Wiedergewinnung der Langsamkeit. Neue Medien und die kleinen Schritte der Kultur (Veröffentlichungen des Forschungsschwerpunktes Massenmedien und Kommunikation, Heft 41), Siegen, 1986
- GRAEVE 1987: Graeve, Inka, Flüchtende Zeit. Über das Schwinden der Dinge aus den Bildern; in: TheaterZeitSchrift, Nr. 20, Sommer 1987, S. 97–107
- GRAHAM 1972: Graham, Dan, Selected Works 65–72, Verlag Gebürder König, Köln/New York; Lisson Publications, London, 1972
- GRAHAM 1972A: Graham, Dan. Eight pieces by Dan Graham. Studio International. London, 1972
- GRAHAM 1976: Dan Graham (Ausstellungskatalog), Kunsthalle Basel, 1976
- GRAHAM 1978: Graham, Dan, Articles, Stedelijk van Abbemuseum, Eindhoven, 1978
- GRAHAM 1979: Dan Graham – Video-Architecture-Television. Writings on Video and Video Works 1970–1978, Hrsg. Benjamin H. D. Buchloh; The Press of the Nova Scotia College of Art & Design, Halifax & New York, University Press 1979
- GRAHAM 1983: Graham, Dan, Pavilions, Kunsthalle Bern, Bern, 1983
- GRAHAM 1990: Graham, Dan, in: Hall, Doug/Fifer, Sally Jo, Illuminating Video, An Essential Guide to Video Art, Aperture Foundation & Bay Area Video Coalition, New York, 1990
- GRAHAM 1993: Graham, Dan, Public/Private; Goldie Paley Gallery, Levy Gallery for the Arts in Philadelphia, Philadelphia, 1993
- GRAHAM 1994: Dan Graham, Ausgewählte Schriften (Hrsg. Ulrich Wilmes); Oktagon Verlag, 1994
- GRAHAM 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 16.11.2001
- GRASSI 1990: Grassi, Ernesto, Kunst und Mythos; Suhrkamp Taschenbuch, Frankfurt am Main, 1990
- GRAU 2001: Grau, Oliver, Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- GRAU 2001A: Grau, Oliver, Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart (Diss.); Reimer, Berlin, 2001

Literatur und Korrespondenz

- GROH (HRSG.) 1971: Groh, Klaus (Hrsg.), *if I had a mind... (ich stelle mir vor...)*. Concept-Art. Project-Art; Verlag M. Dumont Schauberg, Köln, 1971
- GRONINGEN 1995: *Babbage Dreams (Ausstellungskatalog)*, Centrum Beeldende Kunst Groningen, Groningen, 1995
- GROSSKLAUS 1993: Grossklaus, Götz, *Naturraum. Von der Utopie zur Simulation*, München, 1993
- GROSSKLAUS 1994: Grossklaus, Götz, *Medien-Zeit*; in: Sandbothe, Mike/Zimmerli, Walter Ch. (Hrsg.), *Zeit – Medien – Wahrnehmung*; Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1994
- GROSSKLAUS 2000: Götz Grossklaus, *Medium und Zeit. Zum Verschwinden des Zeitlichen Intervalls*, in: *Kunstforum International*, Band 151, Juli-Sept. 2000
- GRUBER/VEDDER 1982: Gruber, Bettina/Vedder, Maria, *DuMont's Handbuch der Videopraxis*; DuMont, Köln, 1982
- GRUBER/VEDDER 1983: Gruber/Vedder, *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*; DuMont Buchverlag Köln, 1983
- GRUNDMANN 1984: Grundmann, Heidi (Hrsg.), *Art Telecommunication; A Western Front Publication*, Vancouver, Canada & Blix, Wien, 1984
- GRUNDMANN 1993: Grundmann, Heidi (Hrsg.), *Transit #1: Materialien zu einer Kunst im elektronischen Raum*, Innsbruck, 1993
- GSÖLLPOINTNER 1999: Gsöllpointner, Katharina, *NeueMedienKunst*, in: *Gsöllpointner/Hentschläger 1999*
- GSÖLPOINTNER/HENTSCHLÄGER 1999: Gsöllpointner, Katharina; Hentschläger, Ursula, *Paramour: Kunst im Kontext neuer Technologien*, Triton Verlag, Wien, 1999
- GUMBRECHT 1986: Gumbrecht, Hans Ulrich/Pfeiffer, Karl Ludwig (Hrsg.), *Stil. Geschichten und Funktionen eines kulturwissenschaftlichen Diskurselements*; Frankfurt/M., 1986
- GUMBRECHT 1994: Gumbrecht, Hans Ulrich, *Wahrnehmung vs. Erfahrung oder die schnellen Bilder und ihre Interpretationsresistenz*; in: *Kunstforum International*, Bd. 128, Oktober – Dezember 1994, S. 172–177. (Auszug aus dem in Münster an der öffentlichen Tagung „Bild und Reflexion, Paradigmen und Perspektiven gegenwärtiger Ästhetik“ – anlässlich der Gründungsversammlung der deutschen Gesellschaft für Ästhetik, 18.–20. März 1993 – gehaltenen Vortrag; aus dem Sammelband: „Bild und Reflexion, Paradigmen und Perspektiven gegenwärtiger Ästhetik“, Hrsg. von Karlheinz Lüdeking, Birgit Recki und Lambert Weising, München 1994)
- GÜNTHER 2001: Günther, Ingo, im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 15.09., 26.09., 30.10.2001
- GURIAN 2001: Gurian, Andy, im Gespräch mit dem Verfasser, New York 24.09., 03.10.2001
- GUTAI. *Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog)*; Hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus Mathildenhöhe, Darmstadt, 1991

- HAACKE 1972: Hans Haacke, Werkmonographie; DuMont Schauberg, Köln, 1972
- HAAGSMA 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 27.02.2001
- HABANA 1984: 1 Bienal de la Habana, 1984
- HAC MOR 1992: Hac Mor, Charles, Intra Nihilum, in: Carles Pujol/Pere Noguera (Ausstellungskatalog), Staatliche Kunsthalle, Baden-Baden, 1992
- HAC MOR/NIHILUM 1992: Hac Mor, Charles/Nihilum, Intra; in: Carles Pujol/ Pere Noguera (Ausstellungskatalog); Staatliche Kunsthalle Baden-Baden, Baden-Baden, 1992
- HACHIYA 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Tokyo, 24.05.2002
- HAHN 1988: Hahn, Alexander, Statement, in: Portofolio des Künstlers 1988, Archiv des Künstlers, Archiv des Verfassers
- HAHN 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 07.11., 14.11.2001
- HALBACH 1994: Halbach, Wulf R., Interfaces, Medien- und kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie, München, 1994
- HALBACH, WULF (HRSG.), Geschichte der Medien; W. Fink Verlag, München, 1998
- HALBERTSMA/ZIJLMANS (HRSG.) 1995 (1993): Halbertsma, Marlite/Zijlmans, Kitty (Hrsg.), Gesichtspunkte. Kunstgeschichte heute; Reimer, Berlin, 1995 (Orig. Sun, Nijmwegen, 1993)
- HALBERTSMA/ZIJLMANS 1995A: New Art History, in: Halbertsma, Marlite/ Zijlmans, Kitty (Hrsg.), Gesichtspunkte. Kunstgeschichte heute; Reimer, Berlin, 1995 (Orig. Sun, Nijmwegen, 1993), S. 279–300
- HALBERTSMA/ZIJLMANS 1995: Halbertsma, Marlite/Zijlmans, Kitty, New Art History, in: Halbertsma, Marlite/Zijlmans, Kitty (Hrsg.), Gesichtspunkte. Kunstgeschichte heute; Reimer, Berlin, 1995
- HALE 1966: Hale, Barrie, Slipcover: A Theatrical Place, Toronto (Artikel über Les Levine; Name der Zeitschrift z. Zt. unbekannt)
- HALL DOUG 2001: Doug Hall im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 11.12.2001
- HALL 1976: Hall, David, British Video Art: Towards an Autonomous practice, in: Studio International. Journal of Modern art, may/June 1976, New York, 1976
- HALL 1978: Hall, David, Using video and Video Art: some notes, in: Video Art 78 (Ausstellungskatalog), Herbert Art Gallery and Museum, Jordan Well, Coventry, 1978
- HALL 1990: Hall, David, Structures, Paraphernalia and Television, David Hall, and other articles, Signs of the Times cat., Hrsg. Chrissie Iles, Museum of Modern Art, Oxford, 1990 (zit. nach: Hall URL)
- HALL 2001: E-Mail an den Verfasser, 29.04.2001
- HALL 2002: Hall, David, E-Mail an den Verfasser, 2002
- HALL DOUG 1987: Hall, Doug, The Spectacle of Image, The Institute of Contemporary Art, Boston, 1987

Literatur und Korrespondenz

- HALL/HOPKINS 1978: Hall, Sue/Hopkins, John, The Metasoftware of Video, in: „Studio International“ 191, no. 981 (May–June 1976), in: Battcock, Gregory (Hrsg.), *New Artists Video, A Critical Anthology*, A Dutton Paperback, New York, 1978
- HALLER 1983: Interview with Steina by Robert A. Haller; in: *Video Texts: 1983; Anthology Film Archives*, New York, 1983
- HALLER 1983A: Harris, Robert, Interview with Buky Schwartz in: *Video Texts: 1983; Anthology Film Archives*, New York, 1983
- HALLER 1997: Haller, Robert A. (Hrsg.), *Intersecting Images: The Cinema of Ed Emshwiller; Anthology Film Archives*, New York, 1997
- HALLER 2001: Robert Haller, im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 03.10.2001
- HAMBURG 1993: Kat. Mediale, Deichtorhallen, Hamburg, 1993
- HAMMANN 1981: Barbara Hammann, Brief an W. Herzogenrath vom 05.12.1981 (Konzeptvorschlag für die Videoinstallation „I wish to let the sea lie before me“)
- HÁMOS 1986: Brief von G. Hámos an Wulf Herzogenrath vom 20.04.86
- HANHARDT 1981: Press-Release, Whitney Museum, New American Filmmakers Series, 03.10.–19.10.1981
- HANHARDT 1983: Hanhardt, John G., „Oracle“, in: Whitney Museum of American Art. *The New American Filmmakers Series 1983 (Ausstellungskatalog)*
- HANHARDT 1984: Handhardt, John G., *Video Art: Expanded forms, notes toward a history*, in: *Het lumineuze beeld/The Luminous Image (Ausstellungskatalog)*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984
- HANHARDT 1986: Handhart, John (Hrsg.), *Video Culture-A Critical Investigation*, New York, 1986
- HANHARDT 1988: Hanhardt, John, Introduction, in: *Video Art. Expanded Forms; Whitney Museum of American Art at Equitable Center*, New York, 1988
- HANHARDT 1989: Hanhardt, John G., *The Eruption of Dream Into Study, Notes on the Art of Juan Downey*, Juan Downey, *Of Dream Into Study*, Editorial Lord Cochrane, Santiago, 1989
- HANHARDT 1991: Hanhardt, John, *Exavating the Real, The Multi-Media Art of Francesc Torres*, in: *Francesc Torres, The Head of the Dragon/La Cabeza del Dragón*, Museo Nacional Centro de Arte Reina, Sofia, 1991
- HANHARDT 1993: Hanhardt, John, Francesc Torres, *Silk Stockings*, in: *World Wide Video, Art & Design*, VHC Publishers Ltd., Cambridge, 1993
- HANHARDT 1996: Handhardt, John G., *Models of Interaction: Film and Video in a new media age*, in: *American Film & Video: Whitney Biennial, Electronic Undercurrents (Ausstellungskatalog)*, Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1996
- HANHARDT 1997: Hanhardt, John G., *Theater der Erinnerung: Film und Video in einem Zeitalter der Neuen Medien* (in: *KAT. Artintact 4. CD-rom Magazin interaktiver Kunst ZKM*, Karlsruhe; Cantz Verlag 1997 (S. 7–31))

- HANHARDT 1999: Hanhardt Interview mit Campus, 1999 (Ort z. Zt. unbekannt)
- HANHARDT 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 05.10.2001, 29.11.2001
- HANLE 1989: Hanle, JoAnn, in: Program Notes, J. Davidovich, The Live Show, American Museum of the Moving Image, New York, 1989 (1990)
- HARDING 1980: Harding, Noel, Enclosure for Conventional Habit, Walter Phillips Gallery, Banff, Musée d'art contemporain, Montréal, Mendel Art Gallery, Saskatoon, Long Beach Museum of Art, Long Beach, 1980/1981
- HARDING 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 10.10.2001
- HARDWARE, WETWARE, SOFTWARE; in: Boltz, Kittler,, Tholen (Hrsg.), Computer als Medium; Fink Verlag, München, 1994. Vgl. zur Geschichte von www: Berners-Lee, Tim, Information Management: A Proposal (1989), in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), Multimedia. From Wagner To Virtual Reality, W. W. Norton & Company, New York, London, 2001
- HARITAS 1978: Haritas, James, Foreword, in: Frank Gillette. Aransas. Axis of Observation; Points of View, Houston, Texas, 1978
- HARITHAS 1973: Everson Museum, Syracuse, N. Y., Ankündigung der Exhibition von F. Gillette, 1973
- HARITHAS/ROSS 1998: Harithas, James/Ross, David, Offspring of my Soil: Juan Downey's Art of the 1960's and 1970's, in: Juan Downey, IVAM, Institut Valenciá d'Art Modern/ Juan Downey Foundation, New York, 1998
- HÄRM 2001: Anders Härm, E-Mail an den Verfasser vom 23.02.2001
- HARTNEY 1986: Hartney, Mick, Video in Great Britain. Or, How We Lost an Art-Form and Found a Medium, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- HARTRANFT-TEMPLE 1979: Sun., June 17, 1979, „Mesh“ multimedia exhibit involves spectators; By Ann Hartranft-Temple (Text zu „Mesh“ von G. Hill) Ort und Datum der Erscheinung z. Zt. unbekannt)
- HASHIMOTO 1998: in: Belting/Haustein 1998
- HASHIMOTO 2002: Hashimoto, Kiminari, Brief an den Verfasser 2002
- HAUSTEIN 1999: Haustein, Lydia, Medienkunst oder der zweite Blick auf die Wirklichkeit, in: Frohne, Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.), Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- HAWKING 2000: Hawking, Stephen, Die Illustrierte kurze Geschichte der Zeit (4. Aufl.); Rowohlt, Reinbek bei Hamburg, 2000
- HAYLES 1993: Hayles, Catherine, „The Seductions of Cyberspace“ in Rethinking Technologies, Hrsg. Verena Andermatt conley; Minneapolis: University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993
- HAYLES 1996: Hayles, Katherine N., „Embodied virtuality: or how to put bodies back into the picture“, Immersed in Technology. Art and virtual environments, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, London, 1996

Literatur und Korrespondenz

- HEEBINK: Loes Heebink. Projecten 1984 1988 (Ort und Datum z. Zt. nicht bekannt)
- HEGEDÜS 1995: Hegedüs, Agnes, Interactive Works, ZKM Karlsruhe, Karlsruhe, 1995
- HEILIG 2001: Heilig, Morton, The Cinema of the Future, in: Packer, Randall/ Jordan, Ken (Hrsg.), Multimedia, From Wagner To Virtual Reality, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001
- HEIM 1995: Heim, Michael, The Design of Virtual Reality, in: Press Enter, The Power Plant, Toronto, 1995
- HEIN 1993: Hein, Hilde, Naturwissenschaft, Kunst und Wahrnehmung. Der neue Museumstyp aus San Francisco. Schriftenreihe des ZKM Karlsruhe/Stuttgart, 1993
- HEINZ-HOECK: Marikke Heinz-Hoeck, Memo-Video Installation Multiples Fotografie; Oldenburger Kunstverein (Datum z. Zt. unbekannt)
- HELD 1990: Held, Jutta, Von der Ideologiekritik zur Akklamation der freien Marktwirtschaft; in: Kritische Berichte 18 (1990), 3, S. 21–27
- HELD 1995: Held, Jutta, Minimal Art: Eine amerikanische Ideologie, in: Stemmrich, Gregor, Minimal Art, Eine kritische Retrospektive, Verlag der Kunst, Dresden/Basel, 1995
- HELLER/MEDER/PRÜMM/WINCKLER 2000: Heller, Heinz B./Meder, Thomas/ Prümm, Karl/Winckler, Hartmut, Über Bilder Sprechen, Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft, Marburg, 2000
- HEMKEN 1999: Hemken, Kai-Uwe, Bilder in Bewegung. Traditionen digitaler Ästhetik; Köln, 2000
- HENDRICKS 2001: Jon Hendricks im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 07.11.2001
- HENTSCHLÄGER/GSÖLLPOINTNER (HRSG.) 1999: Hentschläger, Ursula/Gsöllpointner, Katharina, Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien; Wien, 1999
- HERSHMAN 1978: Hershman, Lynn, Reflectins on the Electric Mirror, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video, A Critical Anthology, A Dutton Paperback, New York, 1978
- HERSHMAN 1992: Lynn Hershman, Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort (Chimaera: Monographie 4) 1992
- HERSHMAN 1995: Hershman, Lynn, Paranoid Mirror, Seattle Art Museum, Seattle, 1995
- HERSHMANN 1995A: Hershmann, Lynn, Reflections and Preliminary Notes, aus: Paranoid Mirror, Lynn Hershman, Seattle Art Museum, Seattle, 1995
- HERSHMAN 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 08.12.2001
- HERZOGENRATH 1976: Herzogenrath, Wulf, Video Art in West Germany, From reproduction to medium of conscious creativity, in: Studio International, Journal of Modern art, New York, 1976
- HERZOGENRATH 1976A: Herzogenrath, Wulf, Einleitung, in: Nam June Paik, Werke 1946–1976, Musik – Fluxus – Video, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1976
- HERZOGENRATH 1983: Herzogenrath, Wulf, Nam June Paik. Fluxus. Video, Verlag Silke Schreiber, München, 1983

- HERZOGENRATH 1985: Herzogenrath, Wulf, Zeit bei Dan Graham und Nam June Paik, in: Bandson, Michel (Hrsg.), Zeit. Die vierte Dimension in der Kunst (Ausstellungskatalog), Weinheim, 1985
- HERZOGENRATH 1992: Herzogenrath, Wulf, Ingo Günther, in: Kat. Ostsee – Biennale 1992, Kunsthalle, Rostock, 1992
- HERZOGENRATH 1994: Herzogenrath, Wulf, Mehr als Malerei. Vom Bauhaus zur Video-Skulptur; Lindinger + Schmid, Regensburg, 1994
- HERZOGENRATH 1995: Herzogenrath, Wulf, Dieter Kiesling; in: Artist Kunstmagazin, Heft 22, Bremen, 1995
- HERZOGENRATH/DECKER (HRSG.) 1989: Herzogenrath, Wulf/Decker, Edith, Video-Skulptur retrospektiv und aktuell 1963–1989, DuMont, Köln, 1989
- HEUBACH 1978: Auszug aus dem nichtveröffentlichten Aufsatz über Video-Arbeiten von Dan Graham zit. nach: Graham 1994
- HEYDEN 2001: Heyden, JCJ van der, Stedelijk Museum Amsterdam, 2001
- HEYDEN 2001A: Heyden, JCJ van der, Jan Vermeer's Retina. The eye as camera, in: JCJ van der Heyden, Stedelijk Museum Amsterdam, Amsterdam, 2001
- HEYRMAN 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- HILL 1978: Hill, Gary, Brief an Richard Simmons, Everson Museum of Art, Syracuse, N. Y., 1978
- HILL 1992: Monographie Gary Hill, Surfing The Medium, Herimoncourt, 1992
- HILL 2000: Gary Hill (Hrsg. Robert C. Morgan), PAJ Books, The Johns Hopkins University Press, Baltimore/London, 2000
- HILLER 2002: Hiller, Susan, E-Mail an den Verfasser
- HOBBA 1994: Hobba, Leigh, Between the glaze and the surface' – Five Uneasy Fragments, in: Continuum 1994
- HOCK 1987: Louis Hock in: Kat. Surveillance. An Exhibition of Video. Photography, Installations, Los Angeles Contemporary Exhibitions, Los Angeles, 1987
- HOELZER 1992: Hoelzer, Helmut, 50 Jahre Analogcomputer (unveränderter Abdruck einer Rede, die 1992 am Berliner Museum für Verkehr und Technik, gehalten wurde); in: Bolz/Kittler/Tholen (Hrsg.), Computer als Medium; Fink Verlag, München, 1994
- HOFFMANN 1995: Hoffmann, Justin, Destruktionskunst. Der Mythos der Zerstörung in der Kunst der frühen sechziger Jahre; Verlag Silke Schreiber 1995
- HOFMANN/RICKLI 1999: Hofmann, Hans/Rickli, Hannes, Modellspur – Spurenmodell. Das Spannungsfeld zwischen Biologie und Kunst, in: Geus, A. (u. a., Hrsg.), Repräsentationsformen, Berlin, 1999
- HONG KONG 1995: Art & Electronics, Pao Galleries, Hong Kong Arts Centre, 1995
- HONNEF 1971: Honnef, Klaus, Concept Art; Phaidon Verlag, Köln, 1971
- HONNEF 1992: Honnef, Klaus, Symbolische Form als anschauliches Erkenntnisprinzip – Ein Versuch zur Montage; in: Kat. John Heartfield, Köln, 1991, S.38 ff.

Literatur und Korrespondenz

- HOOVER 1991: Hoover, Nan, Movement in Light (Ausstellungskatalog); Con Rumore, Rotterdam, 1991
- HOOVER 1991: N. Hoover in: Nan Hoover, Kat, Con Rumore Rotterdam, 1991
- HOOVER 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 21.02.2001
- HOOYKAAS/STANSFIELD 1983: Hooykaas, Madelon/Stansfield, Elsa, Audio Video Installations (Ausstellungskatalog), Eigenpublikation zur „Wind Installation“, Provinciaal Museum, Hasselt, 1983
- HOOYKAAS/STANSFIELD: Else Madelon Hooykaas, Stansfield, Elsa, „Labyrinth“, video-environment, ICC, Antwerpen (Ausstellungskatalog, Ort und Datum z. Zt. Unbekannt)
- HORVAT-PINTARIĆ 1972: Horvat-Pintarić, Vera (Hrsg.), Bit international 8/9 (Televizija danas – Televizija i kultura, Jezik televizije, Eksperimenti), Zagreb, 1972
- HORVAT-PINTARIĆ 1973: Horvat-Pintarić, Vera, Video-culture or back to the source, Audio-visuelle Botschaften, Trigon, Graz, 1973
- HUBER 1989: Huber, Hans Dieter, System und Wirkung. Rauschenberg – Twombly – Baruchello. Fragen der Interpretation und Bedeutung zeitgenössischer Kunst. Ein systemtheoretischer Ansatz; München, 1989
- HUBER 1995: Huber, H. D., Erlernte Hilflosigkeit. Rauminstallationen von Bruce Nauman, in: Birkholz, H. u. a. (Hrsg.): Zeitgenössische Kunst und Kunstwissenschaft. Zur Aktualisierung ihres Verhältnisses. VDA Verlag, Weimar, 1995
- HUCKLENBROICH 1990: Hucklenbroich, Peter, Selbstheilung und Selbstprogrammierung. Selbstreferenz in medizinischer Wissenschaftstheorie und Künstlicher Intelligenz, in: Riegas/Vetter (Hrsg.) 1990
- HUFFMAN 1984: Huffman, Kathy Rae (Hrsg.), Video: A Retrospective, 1974–1984, Long Beach Museum of Art, Long Beach, 1984
- HUFFMAN 1985: Huffman, Kathy Rae, Katalogtext in: Muntadas. Selected Video Works 1974–1984; LAICA, Los Angeles, 1995
- HUFFMAN 1987: Huffman, Kathy Rae, Videoworks by Doug Hall, in: Doug Hall. The Spectacle of Image, The Institute of Contemporary Art, Boston, 1987
- HUFFMAN 1988: Huffman, Kathy Rae, Video Art International: Yugoslavia, ICA, Boston, 1988
- HUFFMAN 1994: Huffman, Kathy Rae, Interactive Interferences, in: Dan, Calin (Hrsg.), Ex Oriente Lux (Ausstellungskatalog), Centrul Soros pentru Arta Contemporana, Bucuresti, 1994
- HUFFMAN 1996: Huffman, Kathy Rae, Video, networks, and Architecture. Some Physical Realities of Electronic Space, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Electronic Culture. Technology and Visual Representation, Aperture, New York, 1996
- HUFFMAN 1998: Huffman, Kathy Rae, Ostranenie 97, in: Arns, Inke (Hrsg.), Junction Skopje, The 1997–1998 Edition, Syndicate Publication Series 002/ Soros Center for Contemporary Arts, Skopje, Macedonia

- HUHTAMO 1993: Huhtamo, Erkki, „It is Interactive-but is ist Art?“, in: Siggraph 93 (Ausstellungskatalog), ACM SIGGRAPH, New York, S. 133–135
- HUHTAMO 1996: Huhtamo, Erkki, Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art, in: Moser/MacLeod (Hrsg.) 1996
- HÜLLENKREMER 1987: Hüllenkremer, Marie (Hrsg.), Kunst in Köln, Museen, Galerien, Künstler, Kunstmarkt, Kulturpolitik, Treffpunkte, Adressen, Tips, Kiepenheuer & Witsch, Hamburg, 1987
- HÜNNEKENS 1997: Hünnekens, Annette, Der bewegte Betrachter, Theorien der interaktiven Medienkunst, Wienand Verlag, Köln, 1997
- HÜNNEKENS 2002: Hünnekens, Annette, Expanded Museum, Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Transcript – Verlag, Bielefeld, 2002
- HUYSEN/SCHERPE 1986: Huysen, Andreas/Scherpe, Klaus R. (Hrsg.), Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels; Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1986
- ICC 1997: ICC Biennale '97. Communication/Discommunication (Ausstellungskatalog), Tokyo, 1997
- ICC 1997A: ICC (Intercommunication Center) Concept Book, Tokio, 1997
- ICC 1998: ICC. The Library of Babel. Characters/Books/Media 1998, NTT Publishing Co., Ltd, Tokyo, 1998
- IGLHAUT (HRSG.) 1995: Iglhaut, Stefan (Hrsg.), Illusion und Simulation: Begegnung mit der Realität, Bonn, 1995
- IMURA 1980: Edited transcript of the question and answer session, „Frequencies“, SOAS, University of London, November 1996; in: Takahiko Imura at the Lux. Film, video, cd-rom, installation; Banff Centre for the Arts, Banff, Canada, 1998
- IMURA 1991: Media World of Takahiko Imura (Ausstellungskatalog), Studio 200/Sezon Museum of Art, Tokyo, 1991
- IMURA 1992 (1978): Ein Interview mit Taka Imura (über seine Videos); Aus „Centerfold“, September 1978, Toronto; in: Takahiko Imura, Film und Video, DAAD Galerie, Berlin, 1992
- IMURA 1992: Imura, Takahiko, Film und Video, DAAD Galerie, Berlin, 1992
- IMURA 1992A: Imura, Takahiko, Das Visuelle in der Struktur der japanischen Sprache, in: Takahiko Imura, Film und Video, DAAD Galerie, Berlin, 1992
- IMURA 1997: Imura, Takahiko, The Structure of Seeing and Hearing, in: in: Takahiko Imura, From „Time“ to „See You“, Films and Video Installations, The Japan Foundation, Instituto Giapponese di Cultura, Diagonale, Roma, 1997
- IMURA 1998: Imura, Takahiko, A Semiology of Video, in: Takahiko Imura at the Lux, Film, video, cd-rom, installation, Banff Centre for the Arts, Banff, 1998
- IMURA 1999: Takahiko Imura. Seeing. Film et vidéo; Galerie nationale du Jeu de Paume, Paris, 1999

Literatur und Korrespondenz

- IIMURA 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Berlin, 2001
- IKAM 1991: Restany, Pierre (Hrsg.), Catherine Ikam; Chapelle des Jésuites, Nimes, 1991
- IKAM 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Paris, 15.04.2002
- ILES 2001: Iles, Chrissie, *Between the Still and Moving Image*, in: *Into the Light*, Whitney Museum of American Art, New York/Harry N. Abrams, Inc., New York, 2001
- INTERACT 1997: *InterAct! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst (Ausstellungskatalog)*; Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997
- INTERMEDIA 1978: *Intermedia (Ausstellungskatalog)*, Hrsg.: Hans Breder, Stephen C. Foster, School of Art and Art History, The University of Iowa, 1978
- INUI: Inui, Yoshiaki, *Some comments on Keigo Yamamoto's video art*, in: *Goethe-Institut Osaka (Jahr z. Zt. unbekannt)*
- ISEKI MAS'AKI, *Geschichtlicher Hintergrund und Entwicklung der Gutai-Gruppe als eine zentrale Frage*; in: *Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus) Mathildenhöhe Darmstadt, 1991*
- IVEKOVIĆ 1998: Iveković, Sanja, *Is this my True Face*, MSU, Zagreb, 1998
- IVEKOVIĆ 2001: Iveković, Sanja, *Personal Cuts (Silvia Eiblmayr, Bojana Peji, Natasa Ili)*, Galerie im Taxispallais, Innsbruck, 2001
- IVEKOVIĆ/MARTINIS 1979: Iveković, Sanja/Martinis, Dalibor, *Video Scene in Yugoslavia, Video 79 – the First Decade*, Rim, 1979
- IVERSEN 1993: Iversen, Margaret, Alois Riegl: *Art History and Theory*, Cambridge (Mass.)/London, 1993
- IWAI 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 06.09.2001
- JAMESON 1991: Jameson, Frederic, *Postmodernism or the cultural logic of the late capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991
- JAN 1987: Jan, Alfred, *A critique of culture and technology. The video art of Tony Labat*, in: *High Performance*, 1987, Issue 39, S. 49 ff.
- JANUS 2001: Janus, Elizabeth, *To Paint in Moving Images*, in: *Janus, Elizabeth/ Moure, Gloria (Hrsg.)*, Tony Oursler; Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2001
- JAPAN 1988: *Private Visions. Japanese Video Art in the 1980s (Ausstellungskatalog)*, 1988
- JAPAN 2000: *Yume No Ato. Was vom Traum blieb. Zeitgenössische Kunst aus Japan*, Haus am Waldsee, Berlin/Staatliche Kunsthalle Baden-Baden, 2000
- JAPPE 1979: Jappe, Georg, „Der Traum von der Metropole: vom Happening zum Kunstmarkt – Kölns goldene sechziger Jahre“, in: *KAT. Kölnischer Kunstverein. 150 Jahre Kunstvermittlung*, 1989
- JAPPE 1989: Jappe, Georg, „Der Traum von der Metropole: vom Happening zum Kunstmarkt – Kölns goldene sechziger Jahre“, in: *KAT. Kölnischer Kunstverein 1979*
- JAPPE 1993: Jappe, Elisabeth, *Performance. Ritual. Prozeß. Handbuch der Aktionskunst in Europa*; Prestel- Verlag, München/New York, 1993

- JEREMIJENKO 2001: Jeremijenko, Natalie, Statement, in: Fleischmann/Strauss (Hrsg.) 2001
- JEREZ 1996: Concha Jerez: „Interferencias“ in Concha Jerez. Interferencias, Santander Museum of Art, 1996
- JEREZ/IGES 1998: „La mirada del testigo/el acecho del guardián“ (The Witness Glance/The
- JIMÉNEZ 2002: Jiménez, José, Light as image, in: Francis Naranjo. White Time; Centro de Arte La Regenta, Gran Canaria, Centro de Arte La Granja, Tenerife, Centro de Arte Juan Ismael, Fuerteventura, 2002
- JOHN 1989: John G., The Eruption of Dream Into Study: Notes on the Art of Juan Downey, in: Juan Downey. Of Dream Into Study, Editorial Lord Cochrane, Santiago, 1989
- JOHNSON 1988: Johnson, W. McAllister, Art History. Its Use and Abuse; Toronto, Buffalo/London, 1988
- JOHNSON 1999: Johnson, Steven, Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern, Stuttgart, 1999
- JONAS 1982A: Jonas, Joan, He Saw Her Burning, Berlin, 1982
- JONAS 1982B: Jonas, Joan, Scripts and descriptions 1968–1982 (Hrsg. Douglas Crimp), University Art Museum, University of California, Berkeley, 1983
- JONAS 1994: Jonas, Joan, Works 1968–1994; Stedelijk Museum Amsterdam, 1994
- JONAS 1994A: Jonas Joan, Conversation mit D. Mignot, Amsterdam, Mai 1994, in: Jonas 1994 (Ausstellungskatalog)
- JONAS 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 07.11.2001
- JONES 1979; 2001: vgl. http://www.culture.com.au/brain_proj/ (Publications)
- JONES 2001: Jones, Stephen, Chasing Skirt by Severed Heads (Manuskript) Archiv des Künstlers; Archiv des Verfassers
- JUDD 1995: Judd, Donald, Spezifische Objekte, in: Stemmrich, Gregor, Minimal Art, Eine kritische Retrospektive, Verlag der Kunst, Dresden, Basel, 1995
- JUNGBLUT 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Lüttich, 17.04.2002
- JUNKER 1975: Junker, Howard. Video installation. Paul Kos and the sculpture monitor. Arts Magazine. New York, 1975
- KAC 1991: „Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing“, originally published in Leonardo, Vol. 24, No.2, 1991
- KAC 1992: Kac, Eduardo, Art and Telecommunication, in: ACM Siggraph '92, Chicago, 1992
- KAC 1992A: Kac, E., „Towards Telepresence Art“, Interface, Vol. 4, No. 2, November 1992, Advanced Computing Center for the Arts and Design, The Ohio State University, Ohio, 1992
- KAC 1993: Kac, E., Telepresence Art; in: Teleskulptur 3 (book), R. Kriesche and P. Hoffman, 48–72, Kulturdata and Division of Cultural Affairs of the City of Graz, Graz, 1993

Literatur und Korrespondenz

- KAC 1996: Kac, Eduardo, Nomads; in: Leonardo, Vol. 29, No. 1, p. 255., 1996
- KAC 2002: E-Mail an den Verfasser vom 20.08.2002
- KACUNKO 1999: Kacunko, Slavko, Marcel Odenbach. Performance, Video, Installation 1975–1998; Chorus-Verlag für Kunst und Wissenschaft, München-Mainz, 1999
- KACUNKO 2001A: Kacunko, Slavko, Dieter Kiessling, Closed-Circuit Video 1982–2000; Verlag für Moderne Kunst, Nürnberg, 2001
- KACUNKO 2001B: Kacunko, Slavko, Las Meninas transmedial. Malerei. Katoptrik. Videofeedback; Verlag und Datenbank der Geisteswissenschaften, Weimar, 2001
- KAHLEN 1979: Wolf Kahlen (Ausstellungskatalog), Kunstverein Freiburg, 1979
- KAHLEN 1980: Kahlen, Wolf, FERNSEHEN oder Das Kissen unter den Ellbogen im Fenster und VIDEO oder Wie man Brillen putzt, in: Video, El temps i l'espai, Sèries Informatives 2/Collegi d'arquitectes de Catalunya, Institut Alemany de Barcelona, Barcelona, 1980
- KAHLEN 1981: Kahlen, Wolf, Polnische Verhältnisse; Die bildnerische Avantgarde Polens im Kontext meiner eigenen Ausstellungen in Polen 1975–80; in: Jahresring 80–81: Polen; Literatur und Kunst der Gegenwart, DVA 1981
- KAHLEN 1982: Kahlen, Wolf, unveröffentlichter Brief an Wulf Herzogenrath vom 30. Januar 1982, Archiv Herzogenrath
- KAHLEN 1982: Kahlen, Wolf, unveröffentlichter Brief an Wulf Herzogenrath (undatiert, Januar 1982), Archiv Herzogenrath
- KAHLEN 1982A: Wolf Kahlen. Arbeiten mit dem Zufall den es nicht gibt; NBK, Berlin, 1982
- KAHLEN 1983: Kahlen, Wolf, Arbeiten mit dem Zufall den es nicht gibt; NBK, Berlin, 1982, Neue Galerie Sammlung Ludwig, Aachen, 1983
- KAHLEN 1997: Kahlen, Wolf, Fotos Video Performance (Ausstellungskatalog), Kunstverein Freiburg, 1978/1979
- KAHLEN 2002: E-Mail an den Verfasser vom 08.04.2002
- KAMPER 1984: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hrsg.) Das Schwinden der Sinne, Suhrkamp, Frankfurt, 1984
- KAMPER/REIJEN 1987: Kamper, Dietmar/Reijen, Willem van (Hg.), Die unvollendete Vernunft: Moderne versus Postmoderne; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1987
- KAMPER/WULF (HRSG.) 1982: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hg.), Die Wiederkehr des Körpers, Frankfurt a. M., 1982
- KAMPER/WULF (HRSG.) 1984: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hg.), Das Schwinden der Sinne, Frankfurt a. M., 1984
- KANAGAWA 1989: Wonderland of Science Art – Invitation to Interactive Art (Ausstellungskatalog), Committee for Kanagawa International Art & Science Exhibition, Kanagawa, 1989
- KANNIK 1991: Frans Kannik (Ausstellungskatalog), Borgen, Kopenhagen, 1991
- KAPROW 1966: Kaprow, Allan, Assemblages, Environnements, Happenings, H.N. Abrams, New York, 1966

- KAPROW 1974A: Brief an Wulf Herzogenrath vom 10.05.1974 (zu „3rd Routine“, 1974/75), Archiv Herzogenrath, Bremen
- KAPROW 1974B: Kaprow, Allan, Video Art: Old Wine, New Bottle, in: Davis, Douglas/Simmons, Alison (Hrsg.), Essays, Statements, and Videotapes Based on „Open Circuits: An International Conference of the Future of Television“ Organized by Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O’Grady, and Willard van Dyke For the Museum of Modern Art, New York City, The MIT Press, Cambridge, Mass./London, 1974
- KAPROW 1974C: Kaprow, Allan. Video Art: Old wine, New Bottle. Art Forum. New York, 1974
- KARLSRUHE 1991: Multimediale 91: Multimediale (Ausstellungskatalog), ZKM, Karlsruhe, 1991
- KARLSRUHE 1993: „Kryptisch“. Videoinstallationen von Annebarbe Kau, Axel Klepsch, Norbert Meissner; ZKM, Karlsruhe/Ev. Stadtkirche, Karlsruhe, 1993
- KARLSRUHE 1993: Multimediale 93: Multimediale (Ausstellungskatalog), ZKM, Karlsruhe, 1993
- KARLSRUHE 1995: Multimediale 95: Multimediale (Ausstellungskatalog), ZKM, Karlsruhe, 1995
- KARLSRUHE 1997: Hardware Software Artware (Hrsg. ZKM Karlsruhe; Cantz Verlag, Ostfildern, 1997
- KARLSRUHE 2000: Topspin (Ausstellungskatalog), Badischer Kunstverein, Karlsruhe, 2000
- KARLSRUHE 2003: Science + Fiction. Zwischen Nanowelt und globaler Kultur, ZKM, Karlsruhe, 2003
- KARLSRUHE/DEUTSCHER VIDEOKUNSTPREIS 1992: Deutscher Videokunstpreis Südwestfunk Baden-Baden/ZKM Karlsruhe, 1992
- KASSEL 1977 FF.: documenta. Internationale Ausstellungen moderner Kunst, Kassel (Festivalkataloge), seit 1977
- KASSEL 1996: Surfing Systems. Die Kunst der 90er – Positionen zeitgenössischer art; Kasseler Kunstverein/Verlag Stroemfeld/Roter Stern, Kassel, 1996
- KATTI 1999: Katti, Christian, Projektionsverhältnisse des Performativen zwischen Kunst und Kultur, in: Frohne, Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.), Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- KAWANAKA 1994: Kawanaka, Nobuhiro, A private film history, in: Japanese Experimental Film & Video 1955–1994, Image Forum, Tokyo, 1994
- KAY 1977: Kay Alan, aus dem Essay „Personal Dynamic Media“ (1977), in: Packer/Jordan (Hrsg.) 2001, S. 167–178; hier S. XVII
- KAY 2001: Kay, Alan, User Interface: A Personal View (1989), in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), Multimedia. From Wagner To Virtual Reality, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001
- KELLEIN 1998: Kellein, Nam June Paik: Video Time-Video Space, Abrams, New York, 1998

Literatur und Korrespondenz

- KELLEY/MC CARTHY 2000: Kelley, Mike/Mc Carthy, Paul, Collaborative Works, The Power Plant, Toronto, 2000
- KEMP 1992: Kemp, Wolfgang (Hrsg.), Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik; Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 1992
- KEMP 1996: Kemp, Wolfgang, Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter, Jahresring 43, Oktagon Verlag, Köln, 1996
- KIESSLING 1986: 2. Videonale Bonn, Bonn, 1986 (Text von Dieter Kiessling, S. 110)
- KIESSLING 1989: Kiessling, Dieter, Skulptur und Video 1983–89; Städtisches Museum Abteiberg Mönchengladbach, Mönchengladbach, 1989
- KIESSLING 1994: Dieter Kiessling. Karl Schmidt-Rottluff Stipendium, Städtische Kunsthalle Düsseldorf, 1994
- KIESSLING 1995: Dieter Kiessling. Projektionen und Videoinstallationen; Gesellschaft für Aktuelle Kunst, Bremen, 1995
- KIESSLING 1999: Gespräch mit dem Verfasser vom 22. 12.1999
- KIHARA 1997: Kihara, Tamio, Production Notes, in: ICC, Winter 1997, No. 19, S. 142 ff.
- KILBOURN 1966: Kilbourn, Elizabeth, „A little silver universe with forms of its own“, in: The Daily Star b, Toronto Star, Toronto, 1966
- KISS-PÁL 2000: Kiss-Pál, Szabolcs, Work. (Kat.), ARTEC – London/Budapest, 2000
- KITTLER 1988: Kittler, Friedrich, „Signal – Rausch – Abstand“, in: H. U. Gumbrecht und Karl Ludwig Pfeiffer (Hrsg.), Materialität der Kommunikation, Frankfurt/M, 1988
- KITTLER 1993: Kittler, Friedrich: Real Time Analysis, Time Axis Manipulation. in: ders.: Draculas Vermächtnis – Technische Schriften; Reclam, Leipzig, 1993
- KLEE 1976: Klee, P., Schöpferische Konfession. (1920), in: Geelhaar, C. (Hrsg.): Paul Klee. Schriften. Rezensionen und Aufsätze, Dumont Verlag, Köln, 1976
- KLEPSCH 1996: Axel Klepsch, Video-Objekte, Künstlerdorf Schöppingen, Schöppingen, 1996
- KLESSINGER 1983: Installationen Performances Video (Ausstellungskatalog), Haus an der Mehlwaage, Freiburg, 1983
- KLIK 2001: Fluorescentni zeko kao umjetnički predmet, in: KLIK Magazin, 11.01.2002 (Kroatien)
- KLOTZ 1992: Klotz, Werner, Boreas, reaktive Videoinstallation, Text W. K., Künstlerhaus Bethanien, Berlin, 1992
- KLOTZ 1993: Klotz, Heinrich, Florian Rötzer und Peter Weibel, Perspektiven der Computerkunst. Ein Gespräch, in: Hartwagner, Georg/Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian (Hrsg.), Künstliche Spiele; Klaus Boer Verlag, München, 1993
- KLOTZ 1995: Klotz, Heinrich, Anfang der Kunstgeschichte? Ein Fach noch immer auf der Suche nach sich selbst, in: Bonnet, Anne-Marie und Kopp-Schmidt, Gabriele (Hrsg.) 1995., S. 44

- KLOTZ 1997: Klotz, Heinrich, Kunst der Gegenwart. Museum für Neue Kunst; ZKM, Karlsruhe; Prestel, München, New York, 1997
- KLOTZ 1999: Klotz, Heinrich, Heinrich Klotz. Weitergegeben. Erinnerungen; DuMont, Köln, 1999
- KLOTZ 2000: Klotz, Werner, Exercise Room. Wahrnehmungsinstrumente und Skulpturen, Galerie der Jenoptik AG, Jena, 2000
- KLOTZ 2001: Klotz, Werner, im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 07.12.2001
- KLOTZ/RÖTZER/WEIBEL 1993: Klotz, Heinrich/Rötzer, Florian/Weibel, Peter, Perspektiven der Computerkunst, Ein Gespräch, in: Hartwagner, Georg/ Iglhaut, Stefan/Rötzer, Florian (Hrsg.), Künstliche Spiele, Klaus Boer Verlag, München, 1993
- KLUITENBERG 1999: Kluitenberg, Eric, The Intensification of Time, in: New Media Logbook. Kunst. NRW. NL, 1999
- KLUITENBERG 2000: Kluitenberg, Eric, Vorwort zu New Media Logbook. Kunst. NRW. NL, 2000
- KLUSZCZYNSKI 1997: Kluszczynski, Ryszard, New Poland – New Video. Some Reflections on Polish Video Art since 1989, in: Arns, Inke (Hrsg.), Junction Skopje, The 1997–1998 Edition, Syndicate Publication Series 002/Soros Center for Contemporary Arts, Skopje, Macedonia
- KLUSZCZYNSKI 1998: = Kluszczynski 1997
- KLUSZCZYNSKI 2000: Kluszczynski, Ryszard, The Mechanical Imagination – Creativity of Machines. Workshop of The Film Form (1970–1977); in: Warsztat Formy Filmowej/ Workshop of the Film Form 1970–1977; Centrum sztuki współczesnej zamek ujazdowski, Warszawa, 2000
- KLUSZCZYNSKI 2001: Kluszczynski, Ryszard W., Dynamic spaces of experience. On the art of Mirosław Rogala, in: Rogala 2001, S. 55–86
- KLUSZCZYNSKI: Kluszczynski, Ryszard W., Self-experience/Experience of the World. Marek K. Wasilewski's Video Art (Ort und Zeit der Veröffentlichung z. Zt. nicht bekannt)
- KLÜVER 2001: Klüver, Billy, The Story of E. A. T. Experiments in Art and Technology 1960–2001
- KLÜVER 2002: E-Mail an den Verfasser vom 24.8.2002 und 26.8.2002
- KNIGHT 1996: Knight, Julia, In Search of an Identity: Distribution, Exhibition and the „Process“ of British Video Art; in: Knight, Julia (Hrsg.), Diverse Practices. A Critical Reader on British Videoart; University of Luton Press, Luton, 1996
- KNILLI 1971: Knilli, Friedrich (Hrsg.), Semiotik des Films mit Analysen kommerzieller Pornos und revolutionärer Agitationsfilme; Athäneum Fischer Taschenbuch Verlag & Co., Frankfurt/M., Hanser Verlag, München, 1971
- KÖCK 1990: Köck, Wolfram, Autopoiese, Kognition und Kommunikation, in: Riegas/Vetter (Hrsg.) 1990
- KOEHLE (HRSG.) 1997: Kohle, Hubertus (Hrsg.), Kunstgeschichte digital; Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 1997

Literatur und Korrespondenz

- KOHSO 1996: Sabu Kohso, The Thing That Sees: A reflection on „Molecular Informatics“ by Seiko Mikami, in: ARTLAB 6. Seiko Mikami: „Molecular Informatics – Morphogenic Substance via Eye Tracking“, 1996
- KOHSO/MIKAMI: Kohso, Sabu, On Seiko Mikami's „World, Membrane, and the Dismembered Body“ (Manuskript)
- KÖLN 1998: Mai 98. Positionen zeitgenössischer Kunst seit den 60er Jahren (Hrsg. Oetker, Brigitte/Schneider, Christiane), Oktagon, Köln, 1998
- KOPENHAGEN 1996: Electronic Undercurrents (Katalog), Statens Museum for Kunst, København, 1996
- KÖPNICK 1992: Zwischen Auge und Ohr. Andreas Köpnick, Martin Kürschner; Städtische Ausstellungshalle Am Hawerkamp 22, Münster, 1992
- KÖPNICK 1993: Köpnick, Andreas, Videoarbeiten; Studiogalerie XIV, Münster, 1993
- KÖPNICK 1996: Köpnick, Andreas, Die scheinheiligen Dichter; Kunsthalle Bremen, Bremen, 1996
- KÖPNICK 1998: Andreas Köpnick (Ausstellungskatalog); Kunsthalle Düsseldorf, 1998
- KÖPNICK 1999: Andreas Köpnick. Simuliertes Leben – Leben in der Simulation. Arbeitsansätze/Arbeitslinien 1999 (Ort z. Zt. unbekannt)
- KÖPNICK 2001: E-Mail an den Verfasser vom 06.05.2001
- KÖPNICK/SCHMIDT 1993: Reflexion: Ein Interview mit Andreas Köpnick (Sabine Maria Schmidt) in: Andreas Köpnick. Videoarbeiten; Studiogalerie XIV, Münster, 1993
- KOROT/SCHNEIDER (HRSG.) 1976: Korot, Beryl/Schneider, Ira, Video Art, an Anthology, Harcourt, Bace & Jovanovich, New York; London, 1976
- KOS 1994: Kat. Paul Kos at the Wiegand Gallery; College of Notre Dame, Belmont, CA. 1994
- KOS 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 10.12.2001
- KOSLOWSKI 1989: Koslowski, Peter, Die Prüfungen der Neuzeit. Über Postmodernität. Philosophie der Geschichte, Metaphysik, Gnosis; Edition Passagen, Wien, 1989
- KOVAČ 1996: Kovač, Leonida, Taping the Order of Things – Towards a Media Reality, Real Life! Aktuelle Videokunst aus Zagreb, IFA, Zagreb, 1996
- KRÄMER 1995: Krämer, Sybille, Spielerische Interaktion. Überlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, Boer, München, 1995
- KRAUSS 1976: Krauss, Rosalind, Video: The Aesthetics of Narcissism, Reprinted from „October“, 1, Spring 1976, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video. A Critical Anthology; A Dutton Paperback, New York 1978
- KRIESCHE 1976: Kriesche, Richard. The state of Austrian Video. Studio International. 191(981): 231–7, may/june 1976
- KRIESCHE 1977: Konzepte theorien und dokumente österreichischer videoproduktionen. Eine zusammenstellung von richard kriesche, avz, Graz, 1977

- KRIESCHE 1985: Kriesche, Richard et al., Artificial Intelligence in the Arts („Brainwork“), exhibition catalogue, Graz, 1985
- KRIESCHE 1996: Kriesche, Richard, Sphären der Kunst (CD-ROM), Neue Galerie Graz (Hrsg.) Graz, 1996
- KRIESCHE 1999: Kriesche, Richard, Artificial Intelligence in the Arts, in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland; Springer, Wien, New York, 1999
- KRIESCHE 2000: Kriesche, Richard, Der transitorische Raum: „Zwischen digitalem und genetischem Code“, in: Kriesche, Richard/Konrad, Helmut (Hrsg.), Kunst Wissenschaft, Kommunikation; Springer, Wien/New York, 2000 (3 Bde., Bd. 2.: LebenSterbenDenken)
- KRIESCHE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 18.10.2001
- KRIESCHE 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- KRIKORIAN 1984: Video Installations in Britain, Tamara Krikorian, London Video Arts (Ausstellungskatalog), 1984
- KRITZWISER 1966: Kritzwiser, Kay, Les Levine-Artikel in: Globe & Mail, Toronto, 1966
- KROESINGER 1997: Kroesinger, Hans-Werner, in: documenta X-Katalog von 1997 (Kurzführer), Kassel, 1997
- KRUEGER 1983: Krueger, Myron W., Artificial Reality. Addison-Wesley, Reading, MA, 1983
- KRUEGER 1985: Krueger, Myron W., Videoplace: A report from the Artificial Reality Laboratory. Leonardo, Berkeley, 1985
- KRUEGER 1990: Krueger, Myron W., Artificial Reality (2nd Ed.), Addison-Wesley, Reading, MA, 1990
- KUBISCH/PLESSI 1979: Kubisch & Plessi, Neue Galerie Sammlung Ludwig, Aachen/ICC, Antwerpen, 1979
- KUBLER 1982: Kubler, George, Die Form der Zeit. Anmerkungen zur Geschichte der Dinge; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1982
- KUBOTA 1991: Kubota, Shigeko, Video Sculpture, American Museum of the Moving Image (Hrsg. Mary Jane Jacob), New York, 1991
- KUNSTCHRONIK 2001: Kunstchronik, Heft 1 (Jan. 2001), Hrsg. vom Zentralinstitut für Kunstgeschichte, München
- KUNSTFORUM 1978: Kunstforum International, Bd. 27 (3/78)
- KUNSTFORUM 1979: Kunstforum International, Bd. 35 (1979)
- KUNSTFORUM 1985: Kunstforum International, Bd. 77/78 (1985)
- KUNSTFORUM 1987: Kunstforum International, Bd. 89 (1987)
- KUNSTFORUM 1989: Kunstforum International, Bd. 103 (1989)
- KUNSTFORUM 2000: Kunstforum International, Bd. 151. (2000)
- KURTZ 1973: Kurtz, Bruce, Video is Being Invented, in: Arts, Dez.–Jan. 1973, Vol. 47, S. 37–44

Literatur und Korrespondenz

- KURTZ 1976: Kurtz, Bruce, The Present Tense, in: Schneider, Ira/Korot, Beryl (Hrsg.), Video Art, An Anthology, Harcourt Brace Jovanovich, New York/London, 1976
- KUSAHARA 1996: Kusahara, M. 1996. The Museum Inside The Network, NTT Publishing, Tokyo, 1996
- KUSPIT 1989/96: Kuspit, Donald B., Keith Sonnier, Cross-Cultural Adventurer (Manuskript, undat.)
- KWANGJU 1997: 2nd Kwangju Biennale. Unmapping the Earth (Ausstellungskatalog), Kwangju, 1997
- KYANDER 1996: Pontus Kyander, Journal of Contemporary Art, Summer 1996
- LACAN 1978: Lacan, Jacques, Freuds technische Schriften (Das Seminar von Jacques Lacan, Buch I (1953–54, Hrsg. von Norbert Haas); Walter-Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau, 1978
- LACAN 1996 (1966): Lacan, Jacques, Schriften I.; Quadriga Verlag, Weinheim, Berlin/Paris, 1996 (1966)
- LAHR 1996: Lahr, Christin, Der telematische Raum oder die Unmöglichkeit einer Annäherung – in Worte zu fassen, in: Kat. Der telematische Raum; NGBK, Berlin, 1996
- LAHR U. A. 1997: Virtualität des Verschwindens. Kunst Museum Computer. Vera Frenkel. Christin Lahr; NGBK, Berlin, 1997
- LAMPALZER 1992: Lampalzer, Gerda, Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge; Promedia, Wien, 1992
- LANGER 1994: Langer, Brian, Chronology of the Australian International Video Festival, in: Continuum 1994
- LASTRA 2000: Lastra, A., „Being There: Bringing the Real to Virtual Reality“ Lecture at Indiana University, Bloomington, 2000
- LATIN AMERICAN SPIRIT: The Latin American Spirit: Art and Artists in the United States, 1920–1970; The Bronx Museum of the Arts & Harry N. Abrams, Inc., Publishers, New York (Datum z. Zt. nicht verfügbar)
- LAUSANNE 1978: Swiss Video; Musée des beaux-arts de Lausanne, 1978
- LE GRICE/IIMURA 1998: Le Grice, Malcolm/Iimura, Takahiko, Getting the Measure of Time, in: Takahiko Iimura at the Lux, Film, video, cd-rom, installation, Banff Centre for the Arts, Banff, Canada, 1998
- LEEKER 2001: Leeker, Martina, Theater, Performance und technische Interaktion. Subjekte der Fremdheit. Im Spannungsgefüge von Datenkörper und Physis; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spanenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst; Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- LEEKER 2001A: Leeker, Martina (Hrsg.), Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten; Alexander Verlag, Berlin, 2001
- LEFTER 1994: Lefter, Ion Bogdan, On the Romanian Video Context, in: Dan, Calin (Hrsg.), Ex Oriente Lux (Ausstellungskatalog), Centrul Soros pentru Arta Contemporana, Bucuresti, 1994

- LEGGETT 1999: Leggett, Mike, Burning the Interface. Artists' Interactive Multimedia 1992–1998; Thesis for examination as Master of Fine Art (Honours),] College of Fine Arts, University of New South Wales, Australien, 1999
- LEGGETT 2002: E-Mail an den Verfasser vom 29.04.2002
- LEIPZIG 1992: Medienbiennale Leipzig (Ausstellungskatalog), 1992
- LEIPZIG 1994: Minima Media. Medienbiennale Leipzig 1994 (Hrsg. Dieter Daniels), Pitt Verlag und Mencke Pesse/Edition der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig, 1995
- LEIPZIG 1995: Minima Media, Plitt Verlag/Mencke Presse und HGB, Leipzig, 1995
- LENNEP 1975: Brief vom 17.03.1975 an Jan Vercruysse, Elsa von Honolulu Galerie, Gent
- LEONARDO: „Electronic Art“, supplemental issue, 1988; „Computer Art in Context“, supplemental issue, 1989; „Connectivity: Art and Interactive Telecommunications“, vol. 24, no. 2 (1991)
- LEOPOLDSEDER (U. A., HRSG.) 1999: Leopoldeder, Hannes/Schöpf, Christine/ Stocker, Gerfried (Hrsg.), Ars Electronica: 20 Jahre Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, Linz, 1999
- LEVIN 1978: Levin, Kim, Video Art in the TV Landscape: Notes on Southern California, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video. A Critical Anthology; A Dutton Paperback, New York, 1978
- LEVINE 1966A: Levine, Les, Brief an Brydon E. Smith vom 03.06.1966 in: Exhibition File for Slipcover: A New Theatrical Work by Les Levine; Collection E. P. Taylor Research Library & Archives, Art Gallery of Ontario, Toronto
- LEVINE 1966B: Levine, Les, Brief an Brydon E. Smith, The Art Gallery of Toronto, vom 05.08.1966 in: Exhibition File for Slipcover: A New Theatrical Work by Les Levine; Collection E. P. Taylor Research Library & Archives, Art Gallery of Ontario, Toronto
- LEVINE 1966C: Spezifikation für Levine's Environment, 04.08.1966 in: Exhibition File for Slipcover: A New Theatrical Work by Les Levine; Collection E. P. Taylor Research Library & Archives, Art Gallery of Ontario, Toronto
- LEVINE 1968: Levine, Les, Press-Release („Iris“), 10.09.1968
- LEVINE 1978: Levine, Les, One-Gun Video Art, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video, A Critical Anthology, A Dutton Paperback, New York, 1978
- LEVINE 1990: Public Mind: Les Levine's Media Sculpture and Mass Ad Campaigns 1969–1990; Everson Museum of Art, Syracuse, N. Y., 1990
- LEVINE 1990A: Levine, in: Interview with Marja Bosma in „A Space with a Language to Exist In“, Analyze Lovers, Centraal Museum Utrecht, Emickery Amsterdam, Utrecht/ Amsterdam, 1990
- LEVINE 1997: Levine, Les Art Can See. Medienskulptur; Galerie der Stadt Stuttgart, Cantz Verlag, Stuttgart, 1997
- LEVINE 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 13., 20., 24.09.2001

Literatur und Korrespondenz

LEVINE/GIGLIOTTI: Gigliotti URL

LEVINE/NAHAS 1990: Nahas, Dominique, Introduction/Les Levine: Media Sculptor; in: Public Mind: Les Levine's Media Sculpture and Mass Ad Campaigns 1969–1990; Everson Museum of Art, Syracuse, N. Y., 1990

LICKLIDER 2001: Licklider, J. C. R., Man-Computer Symbiosis (1960), in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), Multimedia. From Wagner To Virtual Reality, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001

LISSMANN 1999: Liessmann, Konrad Paul (Hrsg.), Im Rausch der Sinne, Paul Zsolnay Verlag, Wien, 1999

LIJN 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002

LINEBERRY 1999: Lineberry, Heather Sealy, Electronic Interview with Jim Campbell, in: Jim Campbell. Transforming Time. Electronic Works 1990–1999; Arizona State University Art Museum, Tempe, 1999

LINKER 1994: Linker, Kate, Vito Acconci. Criticism and interpretation; Rizzoli International Publications, New York, 1994

LINZ 1996: Objekt Video (Ausstellungskatalog), Oberösterreichische Landesgalerie, Linz, 1996

LIPPARD 1973: Lippard, Lucy, Six Years: Teh dematerialization of the art object from 1966–1972, Studio Vista, London, 1973

LISCHI 1997: Lischi, Sandra, The Sight of Time. Films and Videos by Robert Cahen; Edizioni ETS, Pisa, 1997

LIVERPOOL 1992: Abstract still life portrait. 3 Video Installations commissioned by Kettle's Yard, Cambridge/Liverpool, 1992

LIZÈNE 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Lüttich, 16.04.2002

LOFTIN 1988: Loftin, Greg. Getting to grips with Guerilla TV. Performance Magazine. London, 1988

LOMHOLT 1998: Lomholt, Niels, ZOO n/nn 93–99, Nikolaj, Kopenhagen, 1998

LONDON 1973: London, Barbara J, in: Davis, Douglas/Simmons, Alison (Hrsg.), Essays, Statements, and Videotapes Based on „Open Circuits: An International Conference of the Future of Television“ Organized by Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O'Grady, and Willard van Dyke For the Museum of Modern Art, New York City, The MIT Press, Cambridge, 1973

LONDON 1975: The Video Show. First festival of independent video at the Serpentine Gallery (1–25.5.1975), London, 1975

LONDON 1980: London, Barbara. Independent video. The first fifteen years. Art Forum. New York, 1980

LONDON 1985: New Video, Japan (Kurator: Barbara London), MoMA, New York, 1985

LONDON 1987: London, Barbara, Bill Viola: Installations and Videotapes The Poetics of Light and Time, 1987

- LONDON 1996: Spellbound. Art and Film (Ausstellungskatalog), Hayward Gallery, London (Großbritannien), 1996
- LONDON/NEW YORK 2000: Herausforderung Tier, Städtische Galerie Karlsruhe/Prestel, München, London/New York, 2000
- LONDON/ZIPPAY 1980: London, Barbara/Zippay, Lorraine. A chronology of video activity in the United States: 1965–1980. Art Forum. New York, 1980
- LONG BEACH 1989: New California Video: A survey of open Channel, 1985–89, Long Beach Museum of Art, Long Beach (Vereinigte Staaten), 1989
- LORBER 1978: Lorber, Richard, Epistemological TV, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video, A Critical Anthology, A Dutton Paperback, New York, 1978
- LORD 1987: The Situated Image; Mandeville Gallery, University of California, San Diego, 1987 (Chip Lord: guest curator)
- LOS ANGELES 1986: Resolution, a critique of video art (Ausstellungskatalog), Los Angeles Contemporary Exhibitions, Los Angeles, 1986
- LOS ANGELES 1989: A Forest of Signs (Art in the Crisis of Representation (Ausstellungskatalog)), The Museum of Contemporary Art, Los Angeles (Vereinigte Staaten), 1989
- LOS ANGELES 1996: Art and Film since 1945. Hall of Mirrors (Ausstellungskatalog), Museum of Contemporary Art, Los Angeles (Vereinigte Staaten), 1996
- LOS ANGELES 1998: Out of Actions: between performance and the object, 1949–1979; The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, Thames and Hudson, New York, 1998
- LOVINK 1994: Lovink, Geert, Esthetics of the Videodocument, in: Dan, Calin (Hrsg.), Ex Oriente Lux (Ausstellungskatalog), Centrul Soros pentru Arta Contemporana, Bucaresti, 1994
- LOVINK 2000: Lovink, Geert, Anatomie der Medienkultur der 90er Jahre. Von der virtuellen Realität zur Neuen Ökonomie; in: KAT. Vision. Ruhr, Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV und Museum am Ostwall, Dortmund; Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 2000
- LOVINK 2000A: Lovink, Geert, Conceptual Background; Introduction to the Tulipomania Conference, in: Tulipomania DotCom reader. A critique of the new economy 2000
- LOWNDES 1983: Lowndes, Joan, „The Spirit of the Sixties by a Witness“, Vancouver, Art and Artists 1983
- LUBLIN 1997: Tempo (Ausstellungskatalog), Stara Gallery, Lublin, 1997
- LUČIĆ/SUSOVSKI 1997: Lučić, Mladen/Susovski, M.rjan, Croatian Video Art from 1970 to 1995, Videonalle Bonn, Bonner Kunstverein, Bonn, 1997
- LUCIER 1988: Lucier, Mary, Aus dem Brief an Herzogenrath vom 21.09.1988,
- LUCIER 2000: Lucier, Mary, aus: Barlow, Melinda (Hrsg.), Mary Lucier; A PAJ Book, The Johns Hopkins University Press, Baltimore/London, 2000
- LUCIER 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York 21.09., 02.10., 01.12.2002

Literatur und Korrespondenz

- LUCIER: Lucier, Mary, Laser Burning Video. A Display System for Burned Vidicon Tubes, Videotape, and Live Laser „Burn“ (unveröffentlicht)
- LUCIE-SMITH 1978 (1976): Lucie-Smith, Edward, Arte oggi dall'espressionismo astratto all'iperrealismo, Mondadori-Kodansha, 1976, Kroatische Übersetzung: Umjetnost danas, Mladinska Knjiga, Ljubljana, 1978
- LUCIE-SMITH/VOGT 1985: Lucie-Smith, E./Vogt, A. M., Kunst de Gegenwart (Propyläen Kunstgeschichte, Bd. 13), Propyläen Verlag, Frankfurt/M./Berlin/Wien, 1985
- LUHMANN 1990: Luhmann, N., Weltkunst. in: Luhmann, N./Bunsen, F. D./ Baecker, D.: Unbeobachtbare Welt. Über Kunst und Architektur. Verlag Cordula Haux, Bielefeld, 1990
- LUHMANN 1990: Luhmann, Niklas, Die Realität der Massenmedien; Hrsg.: Nordrhein-Westfälische Akademie der Wissenschaften, Westdeutscher Verlag, Opladen 1995; ders., Essays on Self-Reference; New York, 1990
- LUMINOUS IMAGE 1984: Het lumineuze beeld/The Luminous Image (Ausstellungskatalog), Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984
- LUMINOUS SITES 1986: Luminous Sites: Ten Video Installations (Ausstellungskatalog), A Video Inn/Western Front Production, Vancouver, British Columbia, 1986
- LYON 1995: Biennale d'Art contemporain de Lyon (Ausstellungskatalog), 1995/ 1996
- LYON 1995: Biennale de Lyon (Installation, Cinéma, Vidéo, Informatique (Ausstellungskatalog)), Musée d'art contemporain, Lyon, 1995
- LYONS 2002: E-Mail an den Verfasser
- MACHADO 1993: Machado, Arlindo. Máquina e Imaginário, Edusp, São Paulo, 1993
- MACHADO 1997: Machado, Arlindo, A Radical Experience in Video Art, in: Sem Medo da Vertigem Rafael Franca, Paco des artes, Editora Marca D'Água, Sao Paulo, 1997
- MACHO 1997: Macho, Thomas, Überlegungen zu einem bildwissenschaftlichen Forschungsfeld: in: Projekte 1995/1997; Archimedia. Institute for Arts and Technology, Linz, 1997
- MACRITCHIE 1996: MacRitchie, Lynn, on Tina Keane. Transposition, in: Mute. Digitalart-critique, Issue 4, Winter/Spring 1996
- MADRID 1984/86: Festival Nacional de Video, Circulo de Bellas Artes, Madrid (Festivalkataloge), 1984 und 1986
- MADRID 1987: La Imagen Sublime, Video de creacion en Espana 1970–1987, Madrid, 1987
- MAEBAYASHI 1997: Maebayashi, Akitsugu, Statement, in: ICC 1997: ICC Biennale 97. Communication/Discommunication (Ausstellungskatalog), Tokyo 1997
- MAILAND 1998: In video '98. Luoghi non comuni/Uncommon Places; Edizioni Charta, Mailand, 1998
- MALINA 1990: Malina, Roger F., Der Beginn einer neuen Kunstform, in: Kat. der Prix Ars Electronica (Hrsg. Hannes Leopoldseder) 1990, Veritats-Verlag, Linz, 1990, S. 152–156
- MALSCH (U. A., HRSG.) 1995: Malsch, Friedemann/Streckel, Dagmar/Perruchi-Petri, Ursula, Künstler-Videos. Entwicklung und Bedeutung, Kunsthaus Zürich, Zürich, 1995

- MANCHESTER 1997: Video Positive: Escaping Gravity, Cornerhouse, Manchester, 1997
- MANIFESTA 2 1998: Manifesta 2. European biennial for contemporary art/Luxembourg, 1998
- MANNHEIM 1992: Tiefgang, (Ausstellungskatalog ; Hrsg. Scotti, Roland und Jan Winkelmann) Schlossbunker Mannheim, 1992
- MANOVICH 1995: Manovich, Lev, Die Arbeit der Wahrnehmung. Arbeit oder Spiel im digitalen Zeitalter, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, Boer, München, 1995
- MANOVICH 2000: Manovich, Lev, Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Cosic, in: Vuk Cosic, *Contemporary ACCII*, Ljubljana, 2000
- MANOVICH 2001: Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Mass./London, 2001
- MAQUESTIEAU 1993: Maquestieau, Konrad, The Place of the Spectator, in: *Retrospektive van Belgische Video Installaties/Rétrospective d'installations video Belges/Retrospective of Belgian Video Installations ; (Ausstellungskatalog)*, Muhka, Antwerpen, 1993
- MARCHESSAULT 1995: Marchessault, Janine (Hrsg.), *Mirror Machine. Video and Identity*; YYZ Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- MARCHESSAULT 1995A: Marchessault, Janine, *Amateur Video and the Challenge for Change*, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), *Mirror Machine, Video and Identity*, YYZ Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- MARIÁTEGUI 2002: Mariátegui, José-Carlos, The Camera as an Interface: Closed-Circuit Video Projects in Peru, in: *Leonardo Electronic Almanac*, Vol. 10, Nr. 3., 2002
- MARQUARD (HRSG.) 1983: Marquard, Odo (Hrsg.), *Gesamtkunstwerk und Identitätssystem*, in: Szemann, Harald (Hrsg.), *Der Hand zum Gesamtkunstwerk. Europäische Utopien seit 1880 (Kat.)*, Zürich, 1983
- MARSH 1974: Marsh, Ken, *Independent Video*, Straight Arrow Books, San Francisco, 1974
- MARSH 1994: Marsh, Anne, *Bad Futures: Performing the Obsolete Body*, in: *Continuum* 1994
- MARSH 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 15.11.2001
- MARSHALL 1976: Marshall, Stuart, *Video Art, The Imaginary and the Parole Vide*, in: *Studio International. Journal of Modern art*, may/June 1976, New York
- MARSHALL 1978: Marshall, Stuart, *Video Art, The Imaginary and The „Parole Vide“*, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), *New Artists Video. A Critical Anthology*; A Dutton Paperback, New York, 1978
- MARSHALL 1981: Marshall, Stuart. *Television/Video: Technology/forms. Afterimage*, Spring, London, 1981
- MARTIN 1972: Martin, Robert, *A truly illuminating exhibition*, in: *The Globe and Mail*, Saturday, June 10, 1972, p. 28

Literatur und Korrespondenz

- MARX 1964: Marx, L., *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, Oxford University Press, Oxford, 1964
- MARX 1987: Marx, Gary, *I'll be watching you. Surveillance*. Los Angeles, 1987
- MASSIMINO/SHERIDAN 1993: Massimino, Michael J./Sheridan, Thomas B., *Sensory Substitution for Force Feedback in Teleoperation*, in: *Presence. Teleoperators and Virtual Environments*; Vol. 2, Nr. 4, MIT Press, 1993
- MATERIAL & WIRKUNG 1998: *Material & Wirkung*, Eberhard Bosslet. Werner Klotz. Otmar Sattel, (Ausstellungskatalog), Kunsthaus Dresden, 1998
- MATIČEVIĆ 1981: Matičević, Davor, *Video from Yugoslavia*, Sao Paolo Biennale, Galerija grada Zagreba, Zagreb, 1981
- MATIČEVIĆ 1986: Matičević, Davor, *Back to the Wrok of Art. Return of Confidence in the Wrokof Art. Problems of description form the aspect of gallery practice – role and achievements*, in: *Video: Teritory of Limits*, in: Payant, René (Hrsg.), *Vidéo*, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- MATIČEVIĆ 1994: Matičević, Davor, *Video from Yugoslavia*, Sao Paolo Biennale, Galerija grada Zagreba, Zagreb, 1981. *Media-e-scape*, Zagreb, SCCA, 1994
- MATSUMOTO 1974: Matsumoto, Toshio, in: Davis, Douglas/Simmons, Alison (Hrsg.), *Essays, Statements, and Videotapes Based on „Open Circuits: An International Conterence of the Future of Television“* Organized by Fred Barzyk, Douglas Davis, Gerald O'Grady, and Willard van Dyke For the Museum of Modern Art, New York City, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts/London 1974
- MATSUMOTO 2002: Matsumoto, Yasuaki, *Methodologies in Media Art*, in: *Matrix. Studies in Basic Art Education*, No. 3, Wakayama, 2002
- MATUCK 1991: Matuck, Artur, „*Telecommunications Art and Play: Intercities São Paulo/Pittsburgh*“, *Leonardo* 24, No. 2, 203–206 (1991)
- MATUCK 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- MATURANA 1985: Maturana, H. R., *Erkennen: Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit* (1982), Braunschweig, Vieweg & Sohn 2, Wiesbaden, 1985
- MATURANA 1987: Maturana, H. R./Varela, F., *Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens*. Bern, Scherz Verlag, München, 1987
- MAYER 1996: Mayer, Marc, *Digressions Toward an Art History on Video*; in: *Being & Time, The Emergence of Video Projection* (Ausstellungskatalog), Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, N. Y., 1996
- MCCORMICK 1987: McCormick, Carlo, *Tony Labat: Play in Four Acts*, in *Kat. Tony Labat, Artspace*, San Francisco, 1987
- MCEVILLEY 1985: McEvilley, Thomas. *I Think therefore I art*. Art Forum. New York, 1985
- MCEVILLEY 1989: McEvilley, *Gespräch mit William Anastasi* in: *William Anastasi A Selection of Works from 1960 to 1989*, Scott Hanson Gallery, New York, 1989

- MCINTOSH 1996: McIntosh, David, *Cyborgs in Denial: Technology and Identity in the Net*; in: Gale, Peggy/Steele, Lisa (Hrsg.), *Video Re/View. The (best) Source for Critical Writings on Canadian Artists' Video*; Art Metropole and V tape, Toronto, 1996
- MCLUHAN 1964: McLuhan, M., *Understanding Media*, MIT Press, Cambridge, 1964
- MCLUHAN 1978: McLuhan, Marshall, *Biennale Seminar of Video Venice 1977*, in: Kriesche, Richard, *Art, Artists & The Media*, AVZ, Graz, 1978
- MEKAS 1971: Mekas, Jonas, *Movie Journal* in: *The Village Voice*, 20.05.1971
- MELITOPULOS/LAZZARATO 1996: Melitopoulos, Angela/Lazzarato, Maurizio, *Interview with Nam June Paik*, März 1995 in New York; in: S. 18.; in: *Mixed Pixels: Mixed Pixels/Video Dreams (Ausstellungskatalog)*, Kunstmuseum Düsseldorf im Ehrenhof (05.04.–05.05.1996)
- MELLA 1993: Mella, Leanne, *Docile Bodies/Active Minds*, in: *Public Figures*; Herron Gallery, Indianapolis Center for Contemporary Art, Indianapolis, Indiana, 1993
- MELLA 1994: *Set in Motion: The New York State Council on the Arts Celebrates 30 Years of Independents: On Television*, 1994
- MENDEL 1982: Mendel, Mark, *Essay* in: *Muntadas. Media Landscape*; The Addison Gallery of American Art, Andover, Mass., 1982
- MERCADER 1991: Mercader, Antoni, *Beyond Space, Inside Time*, in: *Sense Espai, Installació*, Carles Pujol, Palau de la virreina, Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 1991
- MÉSZÖLY 1991: Mészöly, Suzanne, *Cross-Reference*; in: *svb voce. Contemporary Hungarian Video Installation*; Soros Foundation, Fine Art Documentation Center, Budapest, 1991
- METZGER 1996: Metzger, Rainer, *Kunst in der Postmoderne. Dan Graham (Diss.)*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 1996
- MIGNOT 1994: Mignot, Dorine, *From Refection to „Revolt“*, in: *Joan Jonas, Works 1968–1994*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1994
- MIHAI 2003: Mihai, Aurelia, *E-Mail an den Verfasser*, 2003
- MIKAMI 1998: Mikami, Seiko in: *DEAF98 Book*
- MIKOLAJCZYK 1995: Mikolajczyk, Antoni, *Realne in nieuchwyte/Real and Unattainable*, Galeria Miejska BWA, Poznan, 1995
- MIKOLAJCZYK 2000: Mikolajczyk, *Statement*, in: *Warsztat Formy Filmowej/ Workshop of the Film Form 1970–1977*; Centrum sztuki współczesnej zamek ujazdowski, Warszawa, 2000
- MILANO 1976: Milano, Susan, *Einführungstext* in: *Women's Video Festival NYC 1976 at the Women's Interact Center*, 548 West 52 Street, New York, 1976
- MILANO 2001: Milano, Susan, *E-Mail an den Verfasser vom 13.08.2001*
- MILANO 2001A: *Im Gespräch mit dem Verfasser*, New York, 16., 23.09.2001
- MILES 2001: Miles, Sue, (Archiv Al Robbins) *Im Gespräch mit dem Verfasser*, New York 30.11.2001

Literatur und Korrespondenz

- MILLER 1987: Miller, Brenda, The Art of Invasion, in: Kat. Surveillance. An Exhibition of Video, Photography, Installations; Los Angeles Contemporary Exhibitions, 1987, S. 6–8
- MILLET 1995: Millet, Catherine in: Bonnet, Anne-Mari/Kopp-Schmidt, Gabriele (Hrsg.) 1995
- MINKOFF/OLESEN 1988: Minkoff, Gérald; Olesen, Muriel, „Natur fühlt sich wie Kunst an“ (Ausstellungskatalog), Kunstmuseum Solothurn, Solothurn, 1988
- MINNIS 2001: James Minnis (Archiv Al Robbins) Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 18.11.2001
- MINNIS 2001A: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 24.11.2001
- MIRZOEFF 1999: Mirzoeff, Nicholas, An Introduction to Visual Culture, London/New York, Routledge 1999
- MITROPOULOS 1991: Mitropoulos, Mit, in: Connectivity: Art and Interactive Telecommunications; Leonardo, special issue, Volume 24, No. 2, 1991
- MLECKO 1993: Mlecko, Martin, 12.8.93, Manuskript des Konzeptes „Casino Container“
- MOHNÉ 1997: Mohné, Achim, Arbeiten 1996–1998. Katalog zum Hermann-Claesen-Förderpreis für Kreative Fotografie und Medienkunst, 1997
- MOHNÉ 2001: Mohné, Achim, Surveillance Works 1996–2001 „Panopticon“ (Ausstellungskatalog), Ludwig Forum für Internationale Kunst, Aachen, 2001
- MÖLLER 1994: Möller, Christian, Interaktive Architektur, Galerie für Architektur und Raum, Berlin, 1994
- MÖLLER 2001 (1994) : Möller, O., Eiga No Kojiki: Fat Man Rising. Note of Takahiko Imura and Yoko Ono, in: Reviews on Takahiko Imura, Tokyo, 2001 (aus: Retrospective of Japanese Short Film 1955–1991/International Short Film Festival Oberhausen, 1994)
- MONNIER-RABALL 1986: Monnier-Raball, Jacques, Video in Switzerland. Seeing to See, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Artextes, Montreal, 1986
- MONTREAL 1982 FF.: Festival international du nouveau Cinéma et de la Vidéo, Montreal (Festivalkataloge), seit 1982
- MONTREAL 1993: Images du Futur '93; La cité des arts et des nouvelles technologies de Montreal, Montreal, 1993
- MONTREAL STAR 1966: Montreal Star, Quebec, 1966
- MOORE 1974: Moore, Alan, Peter Campus, Andy Mann, Ira Schneider, Tom Marioni at the Everson Museum of Art. Art Forum. New York, 1974
- MOORE 2002: Moore, Jack im Telefonat mit dem Verfasser, 2003
- MORENO (U. A.) 2001: Moreno, Emmanuel/MacIntyre/Bolter/Jay, Alice's adventure's in new media. An exploration of interactive narratives in augmented reality; in: CAST 01 in: Sankt Augustin (Konferenzpublikation), 2001
- MORGAN 1988: Morgan, Susan, Theme Music for Jaime Davidovich, in: Jaime Davidovich (Ausstellungskatalog), Diane Brown Gallery, New York, 1988

- MORIOKA 1994: Morioka, Yoshitomo, The Spinning of Time, in: Katsuhiko Yamaguchi. Reflection 1958 : 1994 ; Satani Gallery, Tokyo, 1994
- MORIWAKI 2002: Moriwaki, Hiroyuki, Interactive light art works „rayo=graphy“, Manuskript (E-Mail an den Verfasser, 2002)
- MORSE 1994: M. Morse in KAT. Videonale 6, Bonn, 1994
- MORSE 1994A: Morse, Margaret, Romanian Art and the virtual environment, in: Dan, Calin (Hrsg.), Ex Oriente Lux (Ausstellungskatalog), Centrul Soros pentru Arta Contemporana, Bucuresti, 1994
- MORSE 1996: Morse, Margaret, Nature Morte: Landscape and Narrative in Virtual Environments, in: Moser/MacLeod (Hrsg.) 1996
- MORSE 1998: Morse, Margaret, Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture; in: Indiana University Press, Bloomington/Indianapolis, 1998
- MORSE 1999: Morse, Margaret, Threshold Experiences. Incendiary Bodies and Frail Machines; in: Jim Campbell. Transforming Time. Electronic Works 1990–1999; Arizona State University Art Museum, Tempe, 1999
- MOSER/MACLEOD (HRSG.) 1996: Immersed in Technology. Art and virtual environments, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, London, 1996
- MOSS 1994: Moss, Stacey, Playing the Edge: The Art of Paul Kos in Context, in: Paul Kos at the Wiegand Gallery; College of Notre Dame, Belmont, 1994
- MOVIN 1992: Movin, Lars, Danish Video; Danish Film Institute Workshop/Haderslev, 1992
- MOVIN/CHRISTENSEN (HRSG.) 1996: Movin, Lars/Christensen (Hrsg.), Electronic Undercurrents, Art & Video in Europe (Ausstellungskatalog); Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1996
- MÜLLER 1996: Müller, Jürgen E., Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation; Münster, 1996
- MÜLLER-FUNK 1996: Müller-Funk, Wolfgang (Hrsg.), Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien; Wien/New York, 1996
- MÜNCHEN 1981: Video Lothringer Str. 13. Videoinstallationen Münchner Künstler, München, 1981
- MUÑOS 2002: Muños, Clara, A Perfect Target, in: Francis Naranjo. White Time; Centro de Arte La Regenta, Gran Canaria, Centro de Arte La Granja, Tenerife, Centro de Arte Juan Ismael, Fuerteventura, 2002
- MÜNSTER 1988: Dieter Kiessling, Sybille Pattscheck, Anke Schulte-Steinberg (Ausstellungskatalog), Studiogalerie des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe, Westfälisches Museumsamt Münster, 1988
- MUNTADAS 1972: Muntadas Actividades I (1971–1972), Edicion Galeria Vandres, Madrid, 1972
- MUNTADAS 1976: Muntadas Actividades II–III (1973–1976), Edicion Galeria Vandres, Madrid, 1976

Literatur und Korrespondenz

- MUNTADAS 1979: Muntadas, Personal/Public Information (Ausstellungskatalog), The Vancouver Art Gallery, 1979
- MUNTADAS 1980: Muntadas, Response to the Basic Text, in: Video, El temps i l'espai, Sèries Informatives 2/Collegi d'arquitectes de Catalunya, Institut Alemany de Barcelona, Barcelona, 1980
- MUNTADAS 1982: Muntadas. Media Landscape; The Addison Gallery of American Art, Andover, Mass., 1982
- MUNTADAS 1984: Muntadas, Antonio, On Critical Subjectivity; From TV to Video (Ausstellungskatalog), La Biennale de Venezia/Settore Cinema/Spettacolo Televisivo, Bologna, 1984
- MUNTADAS 1985: Muntadas. Selected Video Works 1974–1984; LAICA, Los Angeles, 1985
- MUNTADAS 1992/93: Muntadas. Trabajos Recientes, IVAM, Barcelona, 1992/93
- MUNTADAS 1998: Muntadas. Proyectos/Projects; Fundación Telefónica, Madrid, 2000 (2nd Ed.; 1st Hrsg. 1998)
- MUNTADAS 1999: Muntadas, Antoni Duguet, Anne-Marie. Muntadas: Media Architecture Installations, Collection Anarchive, Centre Georges Pompidou, Paris, 1999
- MUNTADAS 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 07.09., 18.10.2001
- MURRAY 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 11.10.2001
- MYERS 1998: Brad A. Myers. „A Brief History of Human Computer Interaction Technology.“ ACM interactions. Vol. 5, no. 2, March, 1998. pp. 44–54
- NAGBOL 1991: Nagbol, Soren, Kannik's Bodies, many views of reality, in: Frans Kannik, Borgen, Kobenhavn, 1991
- NAGOYA 1989: Artec'89, The First International Biennale in Nagoya, Nagoya (Japan), 1989
- NAHAS 1990: Nahas, Dominique, Introduction/Les Levine: Media Sculptor, in: Public Mind: Les Levine's Media Sculpture and Mass Ad Campaigns 1969–1990, Everson Museum of Art, Syracuse, New York, 1990
- NAKAJIMA 1979: Nakajima, Kou, Statement, in: New York, 1979
- NAKAMURA 1990: Nakamura, Keiji, Einführung, in: Private Visions. Japanes Video Art in the 1980s, Japan Foundation, 1990
- NARANJO 2002: Naranjo, Francis, White Time; Centro de Arte La Regenta, Gran Canaria, Centro de Arte La Granja, Tenerife, Centro de Arte Juan Ismael, Fuerteventura, 2002
- NARKEVICIUS 1998: Narkevicius, Deimantas, in: „Sutemos/Twilight“, Contemporary Art Centre, Vilnius, 1998
- NASH 1990: Nash, Michael, Bill Viola, in: Journal of Contemporary Art, Bd. 3, Nr. 2, Herbst/Winter 1990,
- NAUMAN 1995: Nauman, Bruce, Statements, in: 3e biennale d'art contemporain, Paris, 1995
- NAUMAN 2000: Nauman, Bruce, Werke aus den Sammlungen Froelich und FER; Museum für neue Kunst, ZKM Karlsruhe, Hatje Cantz, Ostfildern, 2000

- NEGROPONTE 1995: Negroponte, N., *Being Digital*, Hodder & Stourghton, London, 1995
- NELSON 2001: Nelson, Ted, *Computer Lib/Dream Machines (1974)*, in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia. From Wagner To Virtual Reality*, W. W. Norton & Company, New York; London, 2001
- NEUSS/NEW YORK 1990: *Discover European Video (Anthology film Archives, New York, 17.11.-25.11.1990; Verein der Freunde und Förderer des Kunstraum Neuss e. V., 8.12.-16.12.1990)*
- NEW JERSEY 1974: *Camera Art (01.-31.12.1974, Ausstellungskatalog)*, Ben Shahn Art Gallery, William Paterson College, Wayne, New Jersey, 1974
- NEW YORK 1979: *New Work in Abstract Video Imagery*; Tweed Museum, Duluth, 1979
- NEW YORK 1979: *Video from Tokyo to Fukui and Kyoto*, (Ausstellungskatalog, ed. By Barbara J. London), The Museum of Modern Art, New York, 1979
- NEW YORK 1988: *Video Art. Expanded Forms*; Whitney Museum of American Art at Equitable Center, New York, 1988
- NEW YORK 1990: *Eye for Eye: Video Self-Portraits (Ausstellungskatalog)*, Independent Curators Incorporated, New York, 1990
- NEW YORK 1993: „Iterations. The New Image“ (Ausstellungskatalog), New York, 1993
- NEW YORK 1995: *Video Spaces*, eight installations, The Museum of Modern Art, New York, 1995
- NEW YORK 2001: *Into the Light*, Whitney Museum of American Art, New York/ Harry N. Abrams, Inc., New York, 2001
- NISHIJIMA 1986: Nishijima, Norio, *Video in Japan*, in: Payant, René (Hrsg.), *Vidéo, International Video Conference*, Montreal, Artextes, Montreal, 1986
- NOCHLIN 1988: Nochlin, Linda, *Why Have There Been No Great Women Artists?*, ursp. in: *Art News* 69 (1971), aufgenommen in Linda Nochlin, *Women, Art and Power*, New York, 1988, S. 145–179
- NÖTH 1972: Nöth, Winfried, *Strukturen des Happenings*; Georg Olms Verlag, Hildesheim; New York, 1972
- NOVAK 2001: Novak, Marcos, *Liquid Architectures in Cyberspace (1991)*, in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia. From Wagner To Virtual Reality*, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001
- NOWOTNY 1994: Nowotny, Helga, 1994, S. 17. Vgl. auch Debray 1992, S. 396, 1998
- NRW/NL 1999: *New Media Logbook. Kunst. NRW. NL, 1999 (Ort z. Zt. unbekannt)*
- O'CONNOR 1983: O'Connor, John, „Video Artists Still Seek a Showcase for Their Work“, in: *New York Times*, New York, 19.06.1983
- O'DOHERTY 1991 (1976): O'Doherty, Brian, *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space (Expanded Edition)*; University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1991 (1. publ. 1976 in *Artforum*)
- O'GRADY 2001: *Im Gespräch mit dem Verfasser*, New York, 09.11.2001

Literatur und Korrespondenz

- O'PRAY 1988: O'Pray, Michael, Tina Keane, in: Performance, March 1988
- O'ROURKE 1993: O'Rourke, Karen, Art, Media and Telematic Space; in: „Kulturdata“ (Hrsg.), Kulturdata, Graz, 1993
- O'ROURKE 1996: O'Rourke, Karen, „Paris Réseau“: Paris Network; ISAST 1996
- OBERHAUSEN 1997: Der Traum vom Sehen (Ausstellungskatalog), Gasometer Oberhausen, 1997
- OGATA 2001: E-Mail an den Verfasser, 2001
- OGATA 2001A: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 27.11.2001
- OHASHI 1998: Ohashi, R., in: Belting/Haustein 1998
- OLIVA 1997: Oliva, Achille Bonito, KAT.: Minimalia. Da Giacomo Balla a...; Bocca Editori, Roma, 1997
- ONO 1966A: Ono, Statement, 1966 (Archiv Jon Hendricks, mit freundlicher Genehmigung)
- ONO 1966B: Ono, Notes for Indica Show, 1966 (Archiv Jon Hendricks, mit freundlicher Genehmigung)
- ONO 1971: Ono, Yoko, This is not Here, Presse Ankündigung, Everson Museum of Art, Syracuse, New York, 1971
- ONO 1992: Ono, Yoko, Color, Fly, Sky, Museet for Samtidskunst, Palaet, Roskilde, 1992
- ONO 2001: Ono, Yoko, Yes, Japan Society, New York and Harry N. Abrams, Inc., Publishers (Ausstellungskatalog), Walker Art Center, Minneapolis, 2001/2002
- OPPENHEIM KAT. 1992: Bonn, Video im Kunstmuseum Bonn (Ingrid Oppenheim-Sammlung), 1992
- ORDONEZ 1996: Ordonez, Flores Karina, Face-a-Face: Transformations de Modes Relationnels Humains–Notes hors Memoire, Premises de la Pratique Artistique sur Reseaux, Universite de Paris I Pantheon, Sorbonne, 1996
- OSAKI 1991: Osaki, Shinichiro, Malerei zwischen Aktion und Materialsprache, in: Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus) Mathildenhöhe, Darmstadt, 1991
- OSNABRÜCK 1988 FF.: EMAF, Osnabrück (Festivalkataloge), seit 1988
- OSTRANENIE 1993: Ostranenie (Ausstellungskatalog), Dessau, 1993
- OSTRANENIE 1997: Ostranenie (Ausstellungskatalog), Dessau, 1997
- OTRŽAN 1988: Otržan, Djurdja/Fritz, Darko, Interview 1988 in: Otržan URL
- OTTH 1980: Otth, Jean, Travaux Video 1970–1980 (Ausstellungskatalog), Centre d'Art Contemporain, Genf, 1980
- OTTH 2002: Brief an den Verfasser vom 24.08.2002
- OURSLESLER 1995: Oursler, Tony, Introjection: mid-career survey 1976–1999 (Ausstellungskatalog), Williams College Museum of Art, Williamstown, 1999
- OURSLESLER 1996: Oursler, Tony, Sketches at Twilight, in: Tony Oursler, My Drawings 1976–1996, Kasseler Kunstverein, Kassel, 1996

- OURSLEER 1997: Oursler, Tony, *My Drawings 1976–1996*, Kasseler Kunstverein, Kassel, 1997
- OURSLEER 1999: Oursler, Tony, *Introjection: mid-career survey 1976–1999*; Williams College Museum of Art, Williamstown, 1999
- OURSLEER 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 01.11.2001
- OURSLEER 2001A: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 17.11.2001
- OURSLEER/KESSLER 1994: Oursler, Tony/Kessler, Judy/Kessler, Jon, *Ikebana-Series (Ausstellungskatalog)*; Salzburger Kunstverein, Salzburg, 1994
- OVERY 1967: Overy, Paul, London, Januar, 1967
- OWENS 1992: Owens, Craig, *Representation, Appropriation & Power*, in: *Art in America 5* (1982), aufgenommen in: Craig Owens, *Beyond Recognition; Representation, Power and Culture*, Berkeley, 1992
- OXFORD 1990: *Signs of the Times (A Decade of Video, Film and Slide-Tape Installations in Britain, 1980–1990, Ausstellungskatalog)*, Museum of Modern Art, Oxford, 1990
- OXLEY 1994: Oxley, Nicola/Petry, Michael/Oliviera, Nicolas de, *Installation Art*; Thames and Hudson, London, 1994
- OXLEY/PETRY/OLIVIERA 1994: Oxley, Nicola/Petry, Michael/Oliviera, Nicolas de, *Installation Art*; Thames and Hudson, London, 1994
- PACKER/JORDAN (HRSG.) 2001: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia. From Wagner To Virtual Reality*, W. W. Norton & Company, New York, London, 2001
- PACKER/JORDAN 2001: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia. From Wagner To Virtual Reality*, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001
- PAECH 1994: Paech, Joachim (Hrsg.), *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität*, J. B. Metzler Verlag, Stuttgart/Weimar, 1994
- PAIK 1965: Paik, Nam June, „Electronic Video Recorder“, dt. Übersetzung in: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.), *Medien Kunst Aktion, Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Goethe-Institut, ZKM Karlsruhe, Springer, Wien/New York, 1997
- PAIK 1972: Paik, Norbert Wiener und Marshall McLuhan; ursp. in: *ICA-Bulletin Nr. 3*, London, 1972
- PAIK 1974: Paik, Nam June, *Video 'n' Videology 1959–1973*, New York, 1974
- PAIK 1976: Paik, Nam June, *Werke 1946–1976; Musik – Fluxus – Video*; Kölnischer Kunstverein, Köln, 1976
- PAIK 1982: Paik, *Künstliche Intelligenz gegen künstlichen Stoffwechsel*, in: Wulf Herzogenrath (Hrsg.), *KAT. Videokunst in Deutschland 1963–1982*; Verlag Gerd Hatje, Stuttgart, 1982
- PAIK 1982A: Paik, Nam June, *Nam June Paik's videotapes*, in: *Nam June Paik*. New York, 1982

Literatur und Korrespondenz

- PAIK 1982B: Paik, Nam June. Hrsg. John Hanhardt. Whitney Museum of American Art. New York, 1982
- PAIK 1984: Paik, Nam June, Art for 25 Million People, DAAD Galerie, Berlin, 1984
- PAIK 1984A: Paik, Nam June. Art and satellite, in: The Luminous Image. Amsterdam, 1984
- PAIK 1984B: Paik bei Bio, in: Wolkenkratzer Art Journal, Nr. 4, 1984, Sept./Okt., S. 93–94
- PAIK 1991: Paik, Nam June, Vidéocryptography, in: Restany, Pierre (Hrsg.), Catherine Ikam; Chapelle des Jésuites Nîmes, 1991
- PAIK 1992: Paik, Nam June, Niederschrifteneines Kultur nomaden. Aphorismen, Briefe, Texte; DuMont Buchverlag, Köln, 1992
- PAIK 2000: The Worlds of Nam June Paik (Ausstellungskatalog); Guggenheim Museum Publications, New York, 2000
- PAJIĆ 1998: Pajić, Ivan, Prema jednom mediju, 25. Salon mladih, HDLU, Zagreb, 1998
- PARFAIT 2001: Parfait, Françoise, Video: Un Art Contemporain, Edition Regard, Paris, 2001
- PARIS 1972 FF.: La Biennale de Paris, Paris (Festivalkataloge), 1972–1985
- PARIS 1977: Ausstellungskatalog 10e biennale de Paris, 1977
- PARIS 1983: Electra (Ausstellungskatalog), Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris, 1983
- PARIS 1985: Les Immatériaux (Ausstellungskatalog), Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris (Frankreich), 1985
- PARIS 1990: Passages de l'image 1990: Passages de l'image, Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris/Fundació Caixa de Pensions, Barcelona/Wexner Center for the Arts, Columbus/Museum of Modern Art, San Francisco, 1990
- PARIS 1994: Hors-Limites, l'art et la vie 1952–1994, Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris (Ausstellungskatalog), 1994
- PARIS BIENNALE 1995: 3e biennale d'art contemporain. Installation, cinéma, vidéo, informatique; Réunion des musées nationaux/Biennale d'art contemporain, Paris, 1995
- PARTRIDGE 1976: Partridge, Stephen, Statement für Studio International, Mai/ Juni 1976, zit. nach Partridge URL
- PARUZEL 1978: Andrzej Paruzel. Video instalacje 1976–1978; Dom Srodowisk Twórczych Lodz, 1978
- PASSENHOFER 2000: Passenhofer, Herfried, Feedback-Mechanismen im Herz- Kreislauf-System und ihre zeitlich Abfolge; in: Kriesche, Richard/Konrad, Helmut (Hrsg.), Kunst Wissenschaft, Kommunikation; Springer, Wien/New York, 2000
- PATATICS 2001: E-Mail an den Verfasser vom 23.07.2001
- PAYANT (HRSG.) 1986: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- PAYANT 1981: Payant, René. Dan Graham – l'effet-méduse mis en scène. Art Press. Paris, 1981

- PAYANT 1986: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference,, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- PAYANT 1996A: Payant, René, Description(s), in: Video: Territory of Limits, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- PAYNE 1994: Payne, Cathie, Visible Spaces, Electronic Records: John Conomos and Tracey Moffatt, in: Continuum 1994
- PEACOCK 1996: Peacock, Jan, Corpus Loquendi (Body For Speaking), Body-Centered Video in Halifax 1972–1982, in: Gale, Peggy/Steele, Lisa (Hrsg.), Video Re/View, The (best) Source for Critical Writings on Canadian Artists' Video, Art Metropole and V tape, Toronto, 1996
- PELZER 1979: Pelzer, Birgit, Vision in process, Fall, Cambridge, 1979
- PENNY 1994: Penny, Simon, Working in Electronic Media, in: Continuum 1994
- PENNY 1995: Penny, Simon, Automatisiertes kulturelles Spiel. Versuch einer Systematisierung der interaktiven Kunst, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, Boer, München, 1995
- PEREZ/ARIAS/FERNANDEZ/PEREZ 1996: Perez, I./Arias, J./Fernandez, P./ Perez, L., „Quad-Pan, spatialization system of music in live.“ In Proceedings of the 1996 International Computer Music Conference. International Computer Music Association, San Francisco, 1996
- PERJOVSCHI 2001: E-Mail an den Verfasser vom 16.7.2001
- PERRAULT/LEVINE 1990: Perrault, John/Levine, Les: The Early Years, in: Public Mind: Les Levine's Media Sculpture and Mass Ad Campaigns 1969–1990, Everson Museum of Art, Syracuse, New York, 1990
- PERRÉE 1988: Perrée, Rob, Into Video Art, The Characteristics of a medium; Con Rumore, rotterdam/Amsterdam, 1988
- PERRÉE 2003: Perrée, Rob, From Agora to Montevideo. Of video institutes, the things that pass, in: Boomgaard, Jeroen/Rutten, Bart (Hrsg.), The magnetic era. Video art in Netherlands 1970–198, Nai Publishers, Netherlands Media Art Institute, Montevideo/Time Based Arts, Amsterdam, 2003
- PERUCCHI 1987: Perucchi, Ursula, Stiller Nachmittag. Aspekte Junger Schweizer Kunst, Katalog, Kunsthau Zürich, 1987
- PETERNÁK 1987: Peternák, Miklós, Current Closed Circuit, in: Filmutópiák/ Filmutopiae III. A Lecture of Peternák Miklós and Sugár János: „Current Closed Circuit“, 22.10.1987 (Faltblatt)
- PETERNÁK 1991: Peternák, Miklós, Data Toward the Study of the History of Hungarian Video Art. SVB VOCE, Soros Foundation/Soros Center for Contemporary Arts (SCCA) – Műcsarnok/Kunsthalle, Budapest, 1991
- PETERNÁK/SUGAR 1987: Filmutópiák/Filmutopiae III. A Lecture of Peternák Miklós and Sugár János: „Current Close Circuit“, 22.10.1987 (Faltblatt)

Literatur und Korrespondenz

- PFALLER 1997: Pfaller, Robert, Philosophie und spontane Philosophie der Kunstschaffenden; in: Projekte 1995/1997; Archimedia. Institute for Arts and Technology, Linz, 1997
- PHILADELPHIA 1975: Video Art. Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, Philadelphia, 1975
- PIENE 1981: Piene, Otto, MIT (Hrsg.), Centervideo, Cambridge, 1981
- PINCUS-WITTEN 1971: Robert Pincus-Witten. „Keith Sonnier: Video And Film As Color-Field.“ Artforum, May 1972
- PINCUS-WITTEN 1974: Pincus-Witten, Robert Peter Campus: Inference and Actuality, in: Projected Images (Ausstellungskatalog), Walker Art Center 1974
- PISKOR 1984: Piskor, Stanislaw, in: Audio Video Art, Amt für Kultur und Kunst, Gesellschaft der Freunde der Stadt Gliwice, „Galerie 6“, 1984, S. 10
- PITTSBURGH 1988: American Landscape Video, the Electronic Grove (Ausstellungskatalog), The Carnegie Museum of Art, Pittsburgh (Vereinigte Staaten), 1988
- PLAS 1986: Plas, Wim van der, Video i kompjuter, in: Ristic, Mihailo (Hrsg.), Videosfera. Video/drustvo/umetnost, SIC, Beograd, 1986
- PLAZA 2000: Plaza, J. in: Freire, Cristina, Conceptual Art and Conceptualisms: The 1970s in mac usp collectin, in: Freire 2000, zit. Nach: Plaza, Julio, O livro como forma de arte. Arte em Sao Paulo, Sao Paulo, Mai 1982
- PLESSI 1998: Fabrizio Plessi. Opus Video Sculpture; Chorus Verlag für Kunst und Wissenschaft, München/Mainz, 1998
- POHL 1998: Pohl, Klaus-D., Text zu „Nordhausen, Geschenke und Lordbeeren“ von Helmut Schweizer in: Faltblatt, Erfurter Kunstverein, Erfurt, 1998
- POLIERI 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Paris, 12.04.2002
- POLIERI 2002A: Jacques Polieri, creator of modern scenography, Bibliotheque nationale de France, Paris, 2002
- POMPIDOU 1987: L'Epoque, la mode, la morale, la passion (Ausstellungskatalog), Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris, 1987
- POMPIDOU 1992: Vidéo et après. La collection video du Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris, 1992
- PONTBRIAND 1979: Pontbriand, Chantal, Notion(s) on Performance in: Bronson, A. A./Gale, Peggy (Hrsg.), Performance by Artists, Art Metropole, Toronto, 1979
- POPESCU 1999: Popescu, Doina, Video from Croatia, Hungary and Poland, Estatic Memory, Art Gallery of Ontario, Ontario, 1999
- PÖPPEL/WITTMAN 2000: Text in: Kunstforum International, Bd. 151. (Dauer Simultaneität Echtzeit) 2000
- POPPER 1983: Popper, Frank, Electra Electricity and Electronics in the Art fo the XXth Century (Ausstellungskatalog), Paris, 1983
- POPPER 1997: Popper, Frank, Art of the electronic age; Thames and Hudson, London, 1997

- PORTUGAL 1981: Portugese Video Art (Ausstellungskatalog), The University of Iowa, 1981
- POSCA 1987: Posca, Claudia, Dieter Kiessling; in: Kunstforum International, Bd. 92, 1987
- PRADO 1996: Text in: Kac, Eduardo, Nomads; in: Leonardo, Vol. 29, No. 1, p. 255., 1996
- PRADO 1997: Prado, Gilberto, Text in: Trilhas, Revista do Instituto de Artes da Unicamp, 1997
- PRADO/PARAGUAI DONATI: Prado, Gilberto/Paraguai Donati, Luisa, Introduction, in: Candy, Linda/Edmonds, Ernest (Hrsg.), Creativity & Cognition. Proceedings of the third Creativity & Cognition Conference. Loughborough University, Loughborough, U. K. (Jahresangabe fehlt z. Zt.)
- PRAG 1996: Fictus, Orbis, Nová mádia v soucasném umeni/new media in contemporary arts, Soros Center for Contemporary Arts, Prag, 1996
- PREIKSCHAT 1987: Preikschat, Wolfgang, Video. Poesie der Neuen Medien, Weinheim, 1987
- PREIKSCHAT 1990: Preikschat, Wolfgang, Video-Art in the Federal Republic of Germany, Goethe-Institut, München, 1990
- PRESENCE 1993: Presence. Teleoperators and Virtual Environments; Vol. 2, Nr. 4, MIT Press, 1993
- PRESS/FLANNERY/TEUKOLSKY/VETTERLING 1992: Press, W. H./Flannery, B. P./Teukolsky, S. A./Vetterling, W. T., Numerical Recipes in C: The Art of Scientific Computing, second edition, Cambridge University Press, Cambridge, 1992
- PRICE 1977: Price, Jonathan, Video art: a medium discovering itself. ArtNews. New York, 1977
- PRIGOGINE/STENGERS 1986 (1980): Prigogine, Ilya/Stengers, Isabelle, Dialog Mit der Natur. Neue Wege Naturwiss. Denkens (5., Erw. Aufl.), Piper, München u. a., 1986
- PRINZ 1997: Prinz, Susanne, Tempo (Temporal Flow). A Video Installation by Anna Tretter, in: Tempo (Ausstellungskatalog), Stara Gallery, Lublin, 1997
- PUJOL 1984: Pujol, aus: Catalogue of the „Festival Nacional de Video, madrid, Comunidad de madrid and the Circulo de Bellas Artes de Madrid, Madrid, 1984
- PUJOL 1991: Sense Espai. Installació; Carles Pujol (Ausstellungskatalog), Palau de la virreina, Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 1991
- PUJOL 2000: Pujol, Carles, Metaphor, in: Carles Pujol, Metàfora, Centre d'Art SantaMònica, Espai Vau, Barcelona, 2000
- PUJOL/NOGUERA 1992: Pujol, Carles/Noguera, Pere, Staatliche Kunsthalle, Baden-Baden, 1992
- RABINOVITZ 1986: Rabinovitz, L., History of American Video Art. Journal of Film and Video. Iowa City, Vol. 38, no. 3–4, 1986
- RACKHAM 2002: Rackham, M., E-Mail an den Verfasser vom 03.07.2002
- RADICAL SOFTWARE, New York, Vol. 1–2, 1970-74, vgl. URL

Literatur und Korrespondenz

- RAES: Koen Raes, in: Beauty, therapeutic use of, Anne-Mie van Kerckhoven, MUHKA/Museum van Hedendaagse Kunst Antwerpen, 1999
- RAMIRO 1998: Ramiro, Mario, „Between Form and Force: Connecting Architectonic, Telematic and Thermal Spaces“ in „Leonardo“ zeitschrift, Volume 31, Number 4, 1998, auch in: Ramiro URLd
- RAMIRO 2003: E-Mail an den Verfasser vom 15.01.2003
- RAMMERT (HRSG.) 1995: Rammert, W. (Hrsg.), Soziologie und künstliche Intelligenz, Frankfurt am Main, 1995
- RAYSSÉ 1992: Raysse, Martial (Kat.), Galerie nationale du Jeu de Paume/-Carré d'art, musée d'art contemporain, Nîmes, ADAGP, Paris, 1992
- RECK 1991: Reck, Hans Ulrich, Der Streit der Kunstgattungen im Kontext der Entwicklungen neuer Medientechnologien, in: Kunstforum International, Bd. 115 (1991)
- RECK 1992: Reck, Hans-Ulrich, Der Streit der Kunstgattungen im Kontext der Entwicklung neuer Medientechnologien, in: Dencker, Klaus Peter (Hrsg.), Interface I: Elektronische Medien und künstlerische Kreativität; Baden-Baden/Hamburg, 1992
- RECK 1998: Reck, Hans Ulrich, Bildende Kunst. Eine MedienGeschichte, in: Faßler, Manfred/Halbach, Wulf (Hrsg.), Geschichte der Medien; W. Fink Verlag, München, 1998
- RECKLINGHAUSEN 1987: Arbeit und Rhythmus, Kunsthalle Recklinghausen, 1987
- REES 1999: Rees, Al, A History of Experimental Film and Video: From Canonical Avantgarde to Contemporary British Practice, BFI Publishing, London, 1999
- REETZE 1993: Reetze, Jan, Medienwelten. Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton; Springer Verlag, Berlin, Heidelberg, New York, 1993
- REEVES/LOMBARD/MELWANI 1992: Reeves, B./Lombard, M./Melwani, G., Faces on the screen: Pictures or natural experience? Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Miami, 1992
- REICHARDT 1968: Reichardt, Jasia, Introduction: Cybernetic Serendipity, Praeger, New York, 1968
- REISS 1999: Reiss, Julie H., From Margin to Center. The Spaces of Installation Art; The MIT Press, Cambridge/London, 1999
- RENOV/SUDBERG 1997: Renov, Michael/Sudberg, Erika (Hrsg.), Resolutions: Contemporary Video Practices; University of Minnesota Press, Minneapolis (2. Ausgabe), 1997
- RENZIO 1974: Renzio, Toni del., The TV aesthetic. Art and Artists. London, 1974
- RESERVATE 1998: Reservate der Sehnsucht (Ausstellungskatalog), Dortmund, 1998
- RESTANY 1991: Restany, Pierre, Die Gutai-Gruppe oder Japan als Wegbereiter, in: Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965 (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus) Mathildenhöhe Darmstadt, 1991
- RESTANY 1991A: Restany, Pierre, Le grand jeu de la vidéo, in: Restany, Pierre (Hrsg.), Catherine Ikam; Chapelle des Jésuites Nîmes, 1991
- RESTANY 2000: Text über Lynn Hershman, in: Domus, Juli 2000

- REVISION 1987: Revision, Art Programmes of European Television Stations, (Ausstellungskatalog) Stedelijk Museum, Amsterdam, 1987
- RIBENBOIM 1997: Ribenboim, Ricardo, Art and Technology, in: *Arte Technologia*, Instituto Cultural Itaú, Sao Paulo, 1997
- RICHARD 1999: Richard, Frances, Joe Scanlan; in: *Artforum International*, Sept. 1999
- RICKLI 1994: Rickli, in: *Kat. Video-Installationen. Szene Schweiz* (Hrsg, Ursula Wittmer); Benteli Verlag, Bern, 1994
- RIDDELL 1997: Riddell, Jennifer, *The Whole World is Watching*, in: *The Art of Detection: Surveillance in Society*, MIT Visual Arts Center, Cambridge, 1997
- RIDDELL 1997A: J. Riddell, J., *You're the Star of the Show*, in: *Riddell 1997*
- RIDLEY 1996: Ridley, Anna, Textbeitrag in: Knight, Julia (Ed.), *Diverse Practices. A Critical Reader on British Videoart*; University of Luton Press, Luton, England 1996
- RIEGAS/VETTER (HRSG.) 1990: Riegas, Volker/Vetter, Christian (Hrsg.), *Zur Biologie der Kognition. Ein Gespräch mit Humberto R. Maturana und Beiträge zur Diskussion seines Werkes*; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1990
- RIEPE 1992: Riepe, Manfred, in: *Film & TV Kameramann*, März '92.
- RIESER/ZAPP (HRSG.) 2002: Rieser, Martin/Zapp, Andrea (Hrsg.), *New Screen Media*, British Film Institute/ZKM, London/Karlsruhe, 2002
- RILEY 1987: Riley, Bob, *Doug Hall: The Spectacle of Image*; in: *Doug Hall. The Spectacle of Image*, The Institute of Contemporary Art, Boston, 1987
- RILEY 1993: Riley, Robert R. *Thresholds and Enclosures* (Faltblatt), Museum of Modern Art, San Francisco, 1993
- RILEY 1997: Riley, Robert R., *Meditations in Time. Selections from the permanent collection of media arts* (Faltblatt), Museum of Modern Art, San Francisco, 1997
- RILEY 1998: Riley, Robert R., Julia Scher. *Predictive Engineering* (Faltblatt), Museum of Modern Art, San Francisco, 1998
- RILEY 2001: Riley, Robert R., *Katalogaufsatz in: Jim Campbell. Time + Data*; Wood Street Galleries, Pittsburgh, 2001
- RILEY 2001A: *Bob Riley im Gespräch mit dem Verfasser*, San Francisco, 10.12. 2001
- RILEY/SCHER 1998: Riley, Robert R./Scher, Julia, *Predictive Engineering 2* (Faltblatt), San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, 1998
- RIST 1999: Rist, Pipilotti, *Alle wollen von allen benutzt werden, das ist gut so*, in: *Daniels/Frieling* (Hrsg.) 2000 (aus: Pipilotti Rist, *Himalaya: Pipilotti Rist, 50 kg* (nicht durchtrainiert), Köln, 1999
- RIST 1999A: Pipilotti, Rist, „Himalaya“: *Pipilotti Rist, 50 kg* (nicht durchtrainiert), Köln, 1999
- RISTIĆ 1986: Ristić, Mihailo (Hrsg.), *Videosfera. Video/društvo/umetnost*, SIC, Beograd, 1986

Literatur und Korrespondenz

- ROBAKOWSKI 2000: Robakowski, Józef (Hrsg.), *Zywa Galeria. Łódzki progresywny ruch artystyczny 1969–1981*, Łódź, 2000
- ROBAKOWSKI 2000: Robakowski, Józef, *The state of consciousness (1977)*, in: *Warsztat Formy Filmowej/Workshop of the Film Form 1970–1977*; Centrum sztuki współczesnej zamek ujazdowski, Warszawa, 2000
- ROBAKOWSKI 2002: Robakowski, Józef, *Operations on Reality (1999)*, in: *EXIT, New Art in Poland*, No. 4 (52), Warschau, 2002
- ROBBETT 1976: Robbett, Bart, *Extended Images. Essay by John Minkowsky*; Media Study, Buffalo, 1976
- ROBBINS 1983: *An Interview with Al Robbins* by John Hanhardt, Robert Haller, Shridhar Bapat, and Amy Garfield; in: *Video Texts: 1983*; Anthology Film Archives, New York, 1983
- ROBBINS 1984: Robbins, Al, in: *Het lumineuze beeld/The Luminous Image (Ausstellungskatalog)*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1984
- ROBOT 2002: *Robot Meme. Do Robots Carry Cultural Genes?*; National Museum of Emerging Science and Innovation, 1F Event Zone, Tokyo, Dez. 2001 – Feb. 2002
- RODUNDA 2001: E-Mail an den Verfasser vom 03.07.2001 und 18.07.2001
- ROGALA 1995: Rogala, Miroslav, *Lovers Leap. Interactive Multimedia Installation work*, ZKM, Karlsruhe, 1995
- ROGALA 1997: Rogala, M., *Dynamic Spaces: Interactive Art in Large-Scale Public Environments*; unpubl., ISEA 97 Conference, Chicago, Ill., International Symposium for Electronic Art
- ROGALA 2000: Miroslaw Rogala, *The Experience of Interactive Art (Manuskript)*
- ROGALA 2000A: Rogala, M., *Strategies for Interactive Public Art: Dynamic Mapping with (V)User Behaviour and Multi-Linked Experience*. PhD dissertation, University of Wales College, Newport, Wales, 2000
- ROGALA 2000B: Rogala, *Manifesto*, Adapted from Rogala, M. 2000. *Strategies for Interactive Public Art: Dynamic Mapping with (V)User Behaviour and Multi-Linked Experience*. PhD dissertation, University of Wales College, Newport, Wales, 2000
- ROGALA 2001: Miroslaw Rogala, *Gestures of Freedom*; Centrum sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa/Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Kraków, 2001
- ROGALA 2001: *The Experience of Interactive Art*, Volltext vorhanden in: Rogala URL (<http://www.rogala.org/exinteractive1.html>)
- ROKEBY 1998: „The Construction of Experience“: *Interface as Content* „Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology“, Clark Dodsworth, Jr., Contributing Editor
- ROKEBY 2001: *Im Gespräch mit dem Verfasser*, Toronto, 08.10.2001
- RÖMER 1977: T. Römer, *Brief an W. Herzogenrath vom 03.02.1977 (zur „Nachbarschaft-Tele-Vision“)*

- RORTY 1967: Rorty, Richard (Hrsg.), *The Linguistic Turn. Essays in Philosophical Method*, Chicago, 1967
- ROSEN 1984: Rosen, Robert. Ernie Kovacs. Video artist. *Transmission*. New York, 1984
- ROSENBACH 1982: Rosenbach, Ulrike, *Videokunst. Foto. Aktion/Performance. Feministische Kunst*, Selbstverlag, Frauenliteraturvertrieb, Frankfurt am Main, 1982
- ROSLER 1986: Rosler, Martha, *Video: Shedding the Utopian Moment*; in: Payant, René (Hrsg.), *Vidéo, Artexte*, Montreal, 1986
- ROSS 1992: Ross, Christine, *Images de surface. L'art vidéo reconsidéré*, Editions Artextes, Montréal, 1996
- ROSS 1973: Ross, David, *Artists' Video*, New York, 1973
- ROSS 1973A: Ross, David, Paik Gillette Downey, *Process & Ritual*, in: *Artscanada*, October 1973, The issue of video art, Vol. XXX, No. 4, Issue No. 182/183, Society for Art Publications, Toronto, 1973
- ROSS 1978 (1976): Ross, David, *A Provisional Overview of Artists' Television in the U. S.*, Reprinted from „*Studio International*“, 191, Nr. 981 (May – June 1976), in: Battcock, Gregory (Hrsg.) *New Artists Video, A Critical Anthology*, A Dutton Paperback, New York, 1978
- ROSS 1995: Ross, David, *Video: the Success of its Failure*, in: *3e biennale de Lyon*, Paris, 1995
- RÖSSLER 1992: Rössler, Otto E., *Endophysik. Die Welt des inneren Beobachters* (Hrsg. von Peter Weibel), Merve Verlag, Berlin, 1992
- ROTH 1992: Roth, Moira, *Leaping The Fence: An introduction to the Work of Lynn Hershman*, in: Lynn Hershman, *Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard (Chimaera: Monographie 4)*, Belfort, 1992
- ROTH 1996: Roth, G., *Schnittstelle Gehirn. Interface Brain*. Benteli Verlag, Bern, 1996
- ROTTERDAM 2000: *Machine Times (Ausstellungskatalog)*, NAI Publishers/V2_Organisatie, Rotterdam, 2000
- ROTTERDAM/DEAF 1995: *DEAF 95 (Ausstellungskatalog)*, V2_Rotterdam, 1995
- RÖTZER (HRSG.) 1991: Rötzer, Florian (Hrsg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*; Suhrkamp, Frankfurt/M., 1991
- RÖTZER (HRSG.) 1995: Rötzer, Florian (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, Boer, München, 1995
- RÖTZER 1994: Rötzer, Florian, *Images Within Images, or, From the Image to the Virtual World*, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), *Iterations: The New Image*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England, 1994
- RÖTZER 1995: Florian, *Konturen der ludistischen Gesellschaft im Computerzeitalter*, in: Rötzer, Florian (Hrsg.), *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, Boer, München, 1995

Literatur und Korrespondenz

- RÖTZER 1996: Rötzer, Florian, Between Nodes and Data Packets, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*; Aperture 1996
- RÖTZER 1998: Rötzer, Florian in: Rötzer/Hegedüs 1998
- RÖTZER 2000: Rötzer, Florian, Offenheit und Privatheit, in: *Vision. Ruhr. Kunst Medien Interaktion auf der Zeche Zollern II/IV Dortmund*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2000
- RÖTZER/HEGEDÜS 1998: Rötzer, Florian/Hegedüs, Agnes, Spielen in der Informationsgesellschaft, in: *Der elektronische Raum, 15 Positionen zur Medienkunst*, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Cantz Verlag, Ostfildern, 1998
- ROZIN 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 07., 25.09.2001
- RÜDIGER 1999: Rüdiger, Ulrike, „Wismut, Haut & Knochen“ Ein Environment im Otto-Dix-Haus Gera von Helmut Schweizer, in: *Wismut, Haut & Knochen*, Helmut Schweizer (Ausstellungskatalog), Kunstsammlung Gera, Otto-Dix-Haus, Gera, 1999
- RUF 1996: Ruf, Beatrix, Spieglein, Spieglein... Der Hinterhalt der Objektivität, in: *Konjunktiva. Eine Raumarbeit (Faltblatt)*, The Huberte Goote Gallery, Zug, 1996
- RULLER 2003A: E-Mail an den Verfasser, 2003
- RUMP (HRSG.) 1978: Rump, Gerhard Charles (Hrsg.), *Medium und Kunst*; Georg Olmsl, Hildesheim, 1978
- RUSH 1999: Rush, Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*; Thames & Hudson, London, 1999
- RUSINOL 1989: Historia del audiovisual magnético televisivo: Televisión, TV, video, in: Bonet, Eugeni/Dols, Joaquim/Mercader, Antoni/Muntadas, Antoni (Hrsg.), *En torno al Video*, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1980
- RUSNÁKOVÁ 1997: Rusnáková, Katarína/Rónai, Peter, *Videoantológia*, Ausstellungskatalog, Museum of Art, Zilina, 1997
- RYAN 1969/89: Ryan, Paul, Statement, in: Yalkut, Jud „TV as a Creative Medium“ (Manuskript, 1969/1989) unveröffentlicht S. 7/8)
- RYAN 1973: Ryan, Paul, *Video Mind, Earth Mind. Art, Communications and Ecology*; Peter Lang, New York; Berlin; Bern; Frankfurt/M; Paris; Wien, 1992
- RYAN 1973A: Ryan, Paul, *Self-Correction Through Cybernetics*, 1973 (Gespräch mit J. Yalkut, Manuskript)
- RYAN 1992: Ryan, Paul, *Video Mind, Earth Mind. Art, Communications and Ecology*; Peter Lang, New York/Berlin/Bern/Frankfurt am Main/Paris/ Wien, 1992
- RYAN 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York 18., 22.09.2001
- RYAN: Ryan, Paul, Video chi, in: *Terra Nova, Volume 2, Number 1*, (Jahr z. Zt. nicht bekannt), S. 110–125
- SAKANE 1989: Sakane, Itsuo (Introduction) in: *Wonderland of Science Art – Invitation to Interactive Art (Ausstellungskatalog)*, Committee for Kanagawa International Art & Science Exhibition, Kanagawa, 1989

- SAMOSIONEK/KWIEK 1989: T. Samosionek: Interview with Pawel Kwiek, 1989, zit. Nach Rodunda 2001
- SANDBOTHE 1994: Sandbothe, Mike/Zimmerli, Walther Ch. (Hrsg.), *Zeit – Medien – Wahrnehmung*; Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1994
- SANDBOTHE 2001: Sandbothe, Mike, *Pragmatische Medientheorie des Internet. Überlegungen zu einer integralen Konzeption zeitgenössischer Medienwissenschaft*; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/ Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) *Formen interaktiver Medienkunst*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- SANDBOTHE/ZIMMERLI 1994: Sandbothe, Mike/Zimmerli, Walther Ch. (Hrsg.), *Zeit – Medien – Wahrnehmung*; Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1994
- SANDIN/DEFANTI/CRUZ-NEIRA 2001: Sandin, Daniel/DeFanti, Thomas/Cruz-Neira, Carolina, *A Room with a View*, in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), *Multimedia, From Wagner To Virtual Reality*, W.W. Norton & Company, New York/London, 2001
- SANGSTER 2001: Sangster, Gary, *Articulate Spatial Projections. The Scope of Judith Barry's Video Installation*, in: Judith Barry. 8th International Cairo Biennale, 2001
- SAO PAULO 1983: 17a Bienal de Sao Paulo, Oct./Dez. 1983
- SAO PAULO 1994: Videobrasil, Sesc Pompeji, Sao Paulo, 1994
- SATURDAY REVIEW 1973: „It's Realistic But Is It Art?“, in: Saturday Review, February 1973, S. 18
- SCHAARSCHMIDT-RICHTER 1991: Schaarschmidt-Richter, Irmtraud, *Gutai im Kontext der japanischen Kunst*, in: *Gutai. Japanische Avantgarde/Japanese Avant-Garde 1954–1965* (Ausstellungskatalog; hrsg. von Bertozzi, Barbara/Wolbert, Klaus) Mathildenhöhe Darmstadt, 1991
- SCHADE 1999: Schade, Sigrid, *Zur verdrängten Medialität der modernen und zeitgenössischen Kunst*, in: Schade/Tholen (Hrsg.) 1999
- SCHADE/THOLEN (HRSG.) 1999: Schade, Sigrid / Tholen, Georg Christoph (Hrsg.), *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*; München, 1999
- SCHÄFER 2000: Wittman, Marc/Pöppel, Ernst, *Hirnzeit. Wie das Gehirn Zeit macht*; in: *Kunstforum International*, Bd. 151. (Dauer Simultaneität Echtzeit), S. 85–90
- SCHÄFER 2000A: Schäfer, Matthias, *Mediennutzung und Zeitfaktor in der Aktionskunst*; in: *Kunstforum International*, Bd. 151. (Dauer Simultaneität Echtzeit), S. 106–116
- SCHAMBERG 1971: Schamberg, Michael, *Raindance Corporation, Guerilla Television*; Holt, Rinehart and Winston, New York, Chicago, San Francisco, 1971
- SCHANTZE (HRSG.) 1994: Schanze, Helmut (Hrsg.), *Medientheorien – Medienpraxis. Fernsehtheorien zwischen Kultur und Kommerz* (Arbeitshefte Bildschirmmedien 48), Siegen, 1994
- SCHANZE 2001: Schanze, Helmut, *Einleitung: Medienwertung – Wertungshandeln*; in: Bolik, Sibylle/Schanze, Helmut (Hrsg.), *Medienwertung*; Wilhelm Fink Verlag, Frankfurt am Main, 2001

Literatur und Korrespondenz

- SCHEFFKNECHT 1991: Scheffknecht, Romana, Videoarbeiten 1981–1991; ZKM Karlsruhe, Passagen Verlag, Wien, 1991
- SCHER 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York 18.11.2001
- SCHILLING 1997: Schilling, Alfons, Ich/Auge/Welt – The Art of Vision; Springer Verlag, Wien/New York, 1997
- SCHILLING 1973: Schilling, Alfons, Electronic Spaces, in: Schilling 1997, S. 130–133
- SCHILPP (HRSG.) 1955: Schilpp, P. A. (Hrsg.), Albert Einstein als Philosoph und Naturforscher, Stuttgart, 1955
- SCHJELDAHL 1995: Schjeldahl, Peter, Minimalismus, in: Stemmrich, Gregor, Minimal Art, Eine kritische Retrospektive, Verlag der Kunst, Dresden, Basel, 1995
- SCHMIDT 1989: Schmidt, Peter, Aby M. Warburg und die Ikonologie; Stefan Wendel Verlag, Bamberg, 1989
- SCHMIDT 1994: Schmidt, Burghart, Postmoderne – Strategien des Vergessens; Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1994
- SCHMITZ 2001: Schmitz, Norbert M., Medialität als ästhetische Strategie der Moderne. Zur Diskursgeschichte der Medienkunst; in: Gendolla, Peter/ Schmitz, Norbert M./ Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- SCHNEIDER 1973: Ira Schneider in: Radical Software 1973, Vol. II, Nr. 5, S. 14
- SCHNEIDER 2001: Ira Schneider im Gespräch mit dem Verfasser, Berlin, 2001
- SCHNEIDER/BECKER (HRSG.) 1998: Schneider, Irmela/Becker, Barbara (Hrsg.), Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien; Frankfurt am Main, 2000;
- SCHNEIDER/KOROT 1976: Schneider, Ira/Korot, Beryl (Hrsg.), Video Art. An Anthology, Harcourt Brace Jovanovich, New York/London, 1976
- SCHNELL 2000: Schnell, Ralf, Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisuellen Wahrnehmungsformen; J. B. Metzler, Stuttgart/Weimar, 2000
- SCHOEFFER 1968: Schoeffer, Nicolas, Die Zukunft der Kunst – die Kunst der Zukunft, in: Kat. Städtische Kunsthalle, Düsseldorf, 1968
- SCHOENBAUM 1994: Schoenbaum, Sam, The Electronic Paws of Jill Scott, in: Continuum 1994
- SCHOLDER, AMY/CRANDALL, JORDAN (HRSG.), Interaction. Artistic Practice in the Network, Distributed Art Publishers, Inc., 2001
- SCHULER (HRSG.) 1996: Schuler, Romana (Hrsg.), Peter Weibel, Bildwelten 1982–1996; Triton Verlag, Wien, 1996
- SCHULER 1996: Schuler, Romana, Einführung zum Werk Peter Weibels, in: Schuler (Hrsg.) 1996
- SCHUM 1989: Gerry Schum (Ausstellungskatalog), Stedelijk Museum, Amsterdam, 1980
- SCHWARTZ 1983: Schwartz, Buky, A Brief Narrative of My Career, in: Video Texts: 1983, Anthology Film Archives, New York, 1983

- SCHWARTZ 1990: Buky Schwartz (Ausstellungskatalog), The Museum of Israeli Art, Ramat-Gan, 1990
- SCHWARTZ 1992: Schwartz, Buky, Videokonstruktionen (Hrsg. Bill Judson); Olive Production & Publishing, Inc., The Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania, 1992 (Texte: Edna Russak Goldstaub)
- SCHWARZ 1997: Schwarz, Hans-Peter, Medien-Kunst-Geschichte. Medienmuseum; ZKM, Karlsruhe; Prestel, München/New York, 1997
- SCHWEINEBRADEN 1978: Jürgen Schweinebraden, Brief an Marcel Odenbach vom 14.05.1978, Archiv Marcel Odenbach
- SCHWEIZER 1990: Schweizer, Helmut, Kunstverein Heidelberg, 1990
- SCHWEIZER 1999: Wismut. Haut & Knochen. Helmut Schweizer; Kunstsammlung Gera, Otto-Dix-Haus, 1999
- SCOTT 1980: Scott, Jill, Characters of Motion; Straw Man Press, San Francisco, 1980
- SCOTT 1994: Scott, Jill, Paradise Tossed, in: Continuum 1994
- SEAGULL 2001: Sara Seagull im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 08.11. 2001
- SEAMAN 1994: Seaman, Bill, The Emergence of New Electronic Forms in Australian Art, in: Continuum 1994
- SEI 2000: Sei, Keiko, Interview mit Gerald O'Grady, in: Springerin. Hefte für Gegenwartskunst, Band VI, Heft 3, Wien, 2000
- SHANKEN 1997: Shanken, Edward A., Virtual Perspective and teh artistic vision: A genealogy of technology, perception, and power; in: ISEA 96, Proceedings, Seventh International Symposium on Electronic Art (Hrsg. Michael B. Roetto), Rotterdam, 1997
- SHARP 1976: Sharp, Willoughby. Video performance, in: Video Art – an anthology. New York/London, 1976
- SHARP 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 25.11.2001
- SHARP 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- SHAW 1993: Shaw, Jeffrey, Modalities of Interactivity and Virtuality Extract from a lecture at XXVIII. International Conference on Art History published in: Artistic Exchange, Hrsg. Thomas W. Gaehtgens, Berlin, 1993
- SHAW 1995: Shaw, Nancy, Cultural Democracy and Institutionalized Difference, Intermedia, Metro Media, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), Mirror Machine, Video and Identity, YYY Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- SHAW 1995A: Shaw, Jeffrey, Text in: Klotz, Heinrich (Hrsg.), Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 2. Aufl., Karlsruhe, 1995
- SHERIDAN 1992: Sheridan, T., Telerobotics, Automation, and Human Supervisory Control, MIT Press, Cambridge, 1992
- SHIGA 1994: Time in Contemporary Art (Ausstellungskatalog), The Museum of Modern Art, Shiga, 1994

Literatur und Korrespondenz

- SHIODA 1997: Shioda, Jun'ichi, Japanese artists in the 1990s and their work, in: Shioda/Fukunaga 1997
- SHIODA/FUKUNAGA 1997: Shioda, Jun'ichi/Fukunaga, Osamu, Japanese Contemporary Art in the 1990s: A Perspective; Japan Cultural Centre, Sydney/The Japan Foundation Papers No. 1, Jan. 1997
- SHISHKO 2002: Shishko, Olga, E-Mail an den Verfasser, 2002
- SIEGEL 1969: Text über Eric Siegel im Faltblatt der Ausstellung „TV as a Creative Medium“, Howard Wise Gallery, New York, 1969
- SIGGRAPH 1992: ACM Siggraph '92 (Ausstellungskatalog), Chicago, Illinois
- SIGGRAPH 1993: Visual Proceedings. The Art & Interdisciplinary Programs of Siggraph 93 (Ausstellungskatalog) New York
- SILVEIRA 2002: Silveira, Regina, E-Mail an den Verfasser, 2002
- SIMMONS 1977: Simmons, Allison. Introduction. Television and art: A historical primer for an improbable alliance, in: The new television: A public/private art. New York, 1977
- SLAGER/BALKEMA 2000: Slager, Henk/Balkema, Annette W. (Hrsg.), Screen-Based Art, Lier en Boog, Amsterdam, 2000
- SLAYTON 2002: Slayton, Joel, E-Mail an den Verfasser, 2002
- SLAYTON 2003: Slayton, Joel, E-Mail an den Verfasser, 2003
- SMITH 1966: Smith, Brydon E., Slipcover: A Place by Les Levine. An interview with Les Levine, Canadian artist, August 1966; aus: Slipcover – Katalog/Newspaper, Toronto, September 1966)
- SMITH 1977: Smith, Roberta. About faces: The new work of Peter Campus. Art in America. New York, March/April 1977
- SMITH 1979: Smith, Roberta, Dark Light/Dunkles Licht, in: Peter Campus, Video-Installationen, Foto- Installationen, Fotos, Videobänder, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1979
- SMITH 2002: Smith, Graham, E-Mail an den Verfasser, 2002
- SMITH 2002B: Smith, Graham, im Gespräch mit dem Verfasser, Düsseldorf, 19.08. 2002
- SNOW 1973: The camera and the spectator: Michael Snow in discussion with John Du Cane, in: Studio International, November 1973, 186/960, pp. 177–179;
- SNOW 1973A: Snow, Michael, Yale University Art Gallery, Yale, 1973
- SNOW 1976: Snow, Michael, in: Schneider/Korot (Hrsg.) 1976, S. 118/119
- SNOW 1979: Michael Snow (Ausstellungskatalog), Kunstmuseum Luzern, Werke 1969–1978; Filme 1964–1976; Luzern, 1979
- SOBCHACK 1999: Sobchack, Vivian, At the Still Point of the Turning World: Meta-Morphing and Meta-Stasis in: Spielmann, Yvonne/Winter, Gundolf, Bild–Medium–Kunst; Wilhelm Fink Verlag, München 1999, S. S. 85-106.

- SOBOTA 1998: Sobota, Adam, Representations of Repression, in: Jerzy Truszkowski: Re-Selected Cibachromes of 1984–1998 (Ausstellungskatalog), Samara Art Museum, Russische Föderation 1998/The Arsenal Gallery, Bialystok, 1998
- SOMMERER/MIGNONNEAU 1996: Text in: ATR Journal, Spring 96, ATR Advanced Telecommunications Research Laboratories, Kyoto, Japan, 1996
- SONNIER 1999: Sonnier, Keith, Statement des Künstlers in: Die Psychologie des Materials. Keith Sonnier im Gespräch mit Alexander Pühringer, in: Keith Sonnier. Environmental Works 1968-99, Kunsthaus Bregenz, 1999
- SONNIER 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 15.11.2001
- SONNIER 2003: E-Mail an den Verfasser vom 14.01.2003
- SONNIER/THORBURN 1976: Thorburn, Ray, Thorburn talks with Keith Sonnier, in: Art International, Vol. XX/1–2, NYC 1976
- SONNIER: Sonnier, Statement; in: Donald B. Kuspit, Keith Sonnier, Cross-Cultural Adventurer (Manuskript)
- SONY 1993: Sony Magazin, Ausgabe 1, April 1993, 15. Jahrgang (Text zu Buky Schwartz)
- SONY MAGAZIN 1993: Ausgabe 1, April 1993, „Meine Badewanne ist die Muschel im bild von Botticelli.“ Ein Interview mit Buky Schwartz
- SOSSAI 2002: Sossai, Maria Rosa, Artevideo. Storie e culture del video d'artista in Italia; Biblioteca d'arte contemporanea, Silvana Editoriale, Milano, 2002
- SPANGENBERG 2001: Spangenberg, Peter M., Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel; in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert M./Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M., (Hrsg.) Formen interaktiver Medienkunst, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2001
- SPIELMANN 1999: Spielmann, Yvonne, Vision und Visualität in der elektronischen Kunst, in: Frohne, Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures, Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.), Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- SPIELMANN/WINTER (HRSG.) 1999: Spielmann, Yvonne / Winter, Gundolf (Hrsg.), Bild – Medium – Kunst; Wilhelm Fink Verlag, München, 1999
- SPIES 1989: Spies, Werner, Rosarot vor Miami, Prestel, München, 1989
- SPINHOVEN 1995: Spinhoven, Bill, in: Babbage Dreams (Ausstellungskatalog), Centrum Beeldende Kunst Groningen, 1995
- SPINHOVEN 2002: Im Telefongespräch mit dem Verfasser vom 10.06.2002
- SPINHOVEN 2002A: Im Telefongespräch mit dem Verfasser vom 20.12.2002
- SPRINGERIN 2000: Springerin. Hefte für Gegenwartskunst, Band VI, Heft 3, Wien Okt./Dez. 2000
- STEELE 2001: Steele, Lisa, im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 10.10.2001
- STEINMÜLLER (HRSG.) 1993: Steinmüller, Karlheinz (Hrsg.), Wirklichkeitsmaschinen. Cyberspace und die Folgen; Weinheim/Basel, 1993

Literatur und Korrespondenz

- STICH 1994: Stich, Sidra/Klein, Yves, Museum Ludwig, Köln, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, Cantz Verlag Stuttgart, Stuttgart, 1994
- STIPHOUT 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 24.02.2001
- STOCKEBRANDT (HRSG.) 1990: Stockebrandt, Marianne (Hrsg.), Texte für Rolf Ricke aus Anlaß seines 25-jährigen Galeriejubiläums, Köln, 1990
- STOICHITA 1986: Stoichita, Victor I., Imago Regis. Kunsttheorie und königliches Porträt in den Meninas von Velazquez; in: Zeitschrift für Kunstgeschichte, 2, 1986
- STUBBS 1990: Stubbs, Mike, Statement zur CC-Videoinstallation „Theme Shopping Time Bomb Park“ (1990, Manuskript), Archiv des Künstlers; Archiv des Verfassers
- STUDIO AZZURRO 1999: Studio Azzurro, Ambienti sensibili. Esperienze fra interattività e narrazione, Electa, Milano, 1999
- STUDIO AZZURRO 2001: Studio Azzurro, Tamburi, Embracing Interactive Art (Ausstellungskatalog), ICC, Tokyo, 2001
- STUDIO INTERNATIONAL 1976: Studio International. Journal of Modern Art, may/june 1976, New York
- STURKEN 1983: Sturken, Marita, TV as a Creative Medium: Howard Wise and Video Art, in: Afterimage, Vol. 11, No. 10, Rochester/New York, 1983
- STURKEN 1984: Sturken, Marita, TV As a Creative Medium: Howard Wise and Video Art, May 1984, Afterimage, Vol. 11, No. 10 (part 1 of 2)
- STURKEN 1994: Set in Motion: The New York State Council on the Arts Celebrates 30 Years of Independents The Moving Image in Space: Public Funding and the Installation Form
- STURKEN 1996: Sturken, Marita, Steina und Woody Vasulka, In Dialogue with the Machine, in: Steina and Woody Vasulka: Machine Media (Ausstellungskatalog), San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, 1996
- STURKEN 1997: Sturken, Marita, The Politics of Video Memory: Electronic Erasures and Inscriptions; in: Renov, Michael/Sudenburg, Erika (Hrsg.), Resolutions: Minneapolis 1997: Contemporary Video Practices; University of Minnesota Press, Minneapolis (2. Ausgabe), 1997
- STURKEN/STONEY 1984: Sturken, Marita, An Interview with George Stoney, January 1984, Afterimage (part 1 of 2)
- SUGÁR, JÁNOS, Current Closed Circuit, in: Filmutópiák/Filmutopiae III. A Lecture of Pectenák Miklós and Sugár János: „Current Close Circuit“, 22.10.1987 (Faltblatt)
- SUNG 1993: Sung, Wan Kjung, Few Comments on Video Art in Korea, in: 5th Fukui International Video Biennale 1993
- SURVEILLANCE 1987: Surveillance. An Exhibition of Video. Photography, Installations; Los Angeles Contemporary Exhibitions, 1987
- SUSOVSKI 1977: Susovski, Marijan, 'Video u Jugoslaviji', Spot, 10, 1977

- SUSOVSKI 1978: Susovski, Marjan, Nova umjetnicka praksa 1966–1978, Galerija Suvremene umjetnosti, Zagreb, 1978
- SUSOVSKI 1994: Susovski, Marijan, Video. Počeci u Hrvatskoj, Kontura, br 25, Zagreb, 1994
- SUZUKI Y. 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Tokyo, Mai 2002
- SYDNEY 1986 FF.: The Australian Video Festival, Sydney (Festivalkataloge), seit 1986
- SYDNEY 1998: Every Day. 11th Biennale of Sydney ((Ausstellungskatalog) Hrsg. Watkins, Jonathan/Spark, Jo), 1998
- SYRACUSE 1987: Digital Visions, Computer and Art, Everson Museum of Art, Syracuse, N. Y., 1987
- SYRING 1992: Syring, Marie Luise, Der Weg zur Transzendenz oder Die Versuchung des Hl. Antonius, Bill Viola, Unseen Images/Images jamais vues/Nie gesehene Bilder, R. Meyer Verlag, Düsseldorf, 1992
- SZENE SCHWEIZ 1994: Szene Schweiz, Kat. Video-Installationen, Hrsg. Ursula Wittmer, Benteli Verlag, Bern, 1994
- TACHA 2002: E-Mail an den Verfasser, 2002
- TAFLER 1994: Tafler, David, Does the Outback Represent the Centre? Tracing Electronic Art Tracks across Australia, in: Continuum 1994
- TAMBELLINI 1977/2002: Tambellini, Aldo, Konzept für „Chicago Picturephone Event“ („Illinois Picturephone System Event“), 1977, Manuskript, Archiv des Künstlers
- TAMBELLINI 1979: Tambellini, Aldo, Konzept für „Two-Way Live Event“, Manuskript, 1979, Archiv des Künstlers
- TAMBLYN 1987: Tamblyn, Christine, Co-Opting the Context; in: Artweek, August 8, 1987, Vol. 18, Nr. 27
- TAMBLYN 1987: Tamblyn, Christine. Racing between the lines. Afterimage. s.l. 14(8): 6–7, mar. 1987
- TANNENBAUM 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, San Francisco, 12.12.2001
- TANZ AUF DEM SATELLITEN: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 09.09.1988
- TARSIA/PHILLPOT 2000: Tarsia, Andrea/Phillpot, Clive, Live in Your Head. Concept and Experiment in Britain 1965–75; The White Chapel Art Gallery (Ausstellungskatalog), London, 2000
- TELECOMMUNICATIONS 1991: „Telecommunication Art and Play – Intercities São Paulo/Pittsburgh“. Leonardo (Berkeley, California), Special Issue „Connectivity: Art and Interactive Telecommunications“. Vol. 24, No. 2, 1991
- TELEGRAM 1966: The Telegram, Toronto, 1966
- TERRAHE 1984: Terrahe, Jörg, Kommunikationspolitik für moderne Kunst am Beispiel von Galerien für moderne Kunst in der Bundesrepublik Deutschland unter besonderer Berücksichtigung der Diffusions- und Adoptionstheorie; Europäische Hochschulschriften, Peter Lang, Frankfurt am Main, Bern, New York, 1984

Literatur und Korrespondenz

- THE NEW YORK TIMES, 22.02.2002., „Video Exhibit of Attack Is Removed From Show“
(von Jesse McKinley)
- THE SECOND 1997: The Second. Time Based Art from the Netherlands; Netherlands Media
Art Institute/Montevideo TBA, Amsterdam, 1997
- THE TELEGRAM 1966: The Telegram, Toronto, Sept. 24, 1966
- THOMAS 1993: Thomas, Joseph, Katalogtext in Grzegorz Zgraja. Videobrazy (Ausstellungskatalog), Galeria Kronika, Centrum Sztuki w Bytomiu, Nr. Kat. 8/93
- THORBURN/SONNIER 1976: Ray Thorburn talks with Keith Sonnier, in: Art International,
Vol. XX/1–2, Jan./Feb. 1976 (NYC, 1974), S. 71
- THÜMMEL 1999: Thümmel, Konstanze, Öffentliche Intimität und Kunstreligion; in: Frohne,
Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.),
Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- THÜRLEMANN 1990: Thürlemann, Felix, Vom Bild zum Raum. Beiträge zu einer semiotischen
Kunstwissenschaft; DuMont Buchverlag, Köln, 1990
- TODOSIJEVIC 1986: Todosijevic, Rasa, 'Video', in Mihailo Ristic (Hrsg.), Videosfera, SIC,
Beograd, 1986
- TOKYO 1991: Artlab, Concept Book, Hiroshi Nakajima, Tokyo, 1991
- TOKYO 1991A: Delicate Technology, Video Gallery, Tokio (Japan), 1991
- TOMAS 1986: Tomas, David, Through the Eye of the Cyclops, in: Luminous Sites: Ten Video
Installations, A Video Inn/Western Front Production, Vancouver, 1986
- TOMIĆ 1999: Tomić, Biljana, East of Eden. Video in Yugoslavia, in: Videodokument. Video
Art in Slovenia 1969–1998, SCCA, Ljubljana, 1999
- TORONTO 1983: Video and the Cinematic Enterprise, in: The Second Link. Viewpoints on
Video in the Eighties, Art Metropole, Toronto, Canada, 1983
- TORONTO 1995: Press Enter. Between Seduction and Disbelief (Ausstellungskatalog); The
Power Plant, Toronto, 1995
- TORONTO/DIGITAL GARDENS 1996: Digital Gardens. A World in Mutation (Ausstellungskatalog);
The Power Plant, Toronto, 1996
- TORRES 1991: Torres, Francesc, The Head of the Dragon/La Cabeza del Dragón; Museo
Nacional Centro de Arte Reina, Sofia, 1991
- TORRES 1991A: Torres, Francesc, The Accident Placed in its Context; in: Torres 1991
- TORRES 1996: Francesc Torres, IVAM Centre del Carme, Valencia, 1996
- TORRES 2000: Torres, Francesc, Circuitos Cerrados; Fundación Telefónica, Madrid, 2000
- TORRESN 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, New York, 15.09.2001
- TOSA 1999: Research on Interactive Characters that Recognize and Generate Emotions in
Cyberspace (PhD thesis), 1999
- TOWN (HRSG.) 1986: Town, Elke (Hrsg.), Video by Artists 2, Art Metropole, Toronto,
1986

- TOWN 1986: Town, Elke, Video: Territory of Limits, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artextes, Montreal, 1986
- TREFOIS 1984: Trefois, J. F., From video art to video, in: The Luminous Image. Amsterdam, 1984
- TRUSZKOWSKI 1998: Truszkowski, Jerzy, A Male Subject or A Screen Doesn't Need A Film, in: Jerzy Truszkowski: Re-. Selected Cibachromes of 1984–1998 (Ausstellungskatalog), Samara Art Museum, Russische Föderation, 1998/The Arsenal Gallery, Bialystok, 1998
- TUER 1995: Tuer, Dot, Spiegel und Mimesis: Eine Untersuchung der Bildaneignung und Wiederholung inden Arbeiten von Dara Birnbaum; in: Dara Birnbaum, Kunsthalle Wien, Wien, 1995
- TUER 1995: Tuer, Dot, Mirroring Identities, Two Decades of Video Art in English-Canada, in: Marchessault, Janine (Hrsg.), Mirror Machine. Video and Identity; YYZ Books & CRCII, Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions, McGill University, Toronto, 1995
- TURKLE 1998: Turkle, Sherry, Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet, Reinbek, 1998
- TURKOVIĆ 1993: Turković, Hrvoje, Croatian Avant-Garde, Innovation '93: The First Manchester International Film Forum, Manchester, 1993
- TURKOVIĆ 1994: Turković, Hrvoje, Novi hrvatski videoart, Bulten HFS, Hrvatski Filmski savez, Zagreb, 1994
- TURKOVIĆ 1996: Turković, Hrvoje, Slike razlike/Refference to Difference, Refference to Difference. Croatian video 1994/1996, Interzone/SCCA/Pinhead/ Media in Motion, Zagreb, 1996
- TURKOVIĆ 1999: Turković, Hrvoje, Video umjetnost u Hrvatskoj: videografija 1971–1999, Filmski ljetopis br 18., Hrvatski Filmski savez, Zagreb, 1999
- TURKOVIĆ: Turković, Hrvoje, Croatia, Avant-Garde Films and videos from Central Europe, London, Sixpack Film (Datum nicht bekannt)
- ULMER 1989: Ulmer, Gregory, Teletheory: Grammatology in the Age of Video; Routledge, New York, 1989
- ULRICHS 1984: Ulrichs, Timm, Totalkunst: Angesammelte Werke; Wilhelm-Hack Museum, Ludwigshafen am Rhein, 1984
- ULRICHS 1997: Ulrichs, Timm, Der detektorische Blick, Neue Gesellschaft für Bildende Kunst, Berlin, 1997
- UMEÁ 1999: Mirror's Edge: Mirror's Edge (Ausstellungskatalog), BildMuseet, Umeå 1999/2000 (u. a.), Umeå, Sweden, 1999
- VALENTINI 1996: Dal Vivo, John Cohen Gary Hill Bruce Nauman, Nam June Paik Monica Pellizari Studio Azzurro (cura di Valentina Valentini), Taormina Arte, Rom, 1996
- VALENTINI (HRSG.) 1996A: Valentini V. (a cura di), „Visibilità zero“, Gangemi, Rom, 1996
- VALENTINI (HRSG.) 1996B: Valentini V. (a cura di), Dal vivo, catalogo della XI edizione della Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Graffiti, Rom, 1996

Literatur und Korrespondenz

- VAN ASCHE 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Paris, 15.04.2002
- VAN HAL 1997: van Hal, Marike, About art, media and media art, an interview with René Coelho, in: *The Second, Time Based Art from the Netherlands*, Netherlands Media Art Institute/Montevideo TBA, Amsterdam, 1997
- VAN KERCKHOVEN 2002: Im Gespräch mit dem Verfasser, Paris, 12.04.2002
- VAN STIPHOUT 2001: Im Gespräch mit dem Verfasser, Amsterdam, 25.02.2001
- VANDERBEEK 1977: Vanderbeek, Stan. Social imagistics, in: *The New Television: A public/private art*. Douglas Davis & Allison Simmons. Hrsg. New York, 1977
- VANDERHEYDEN 2001: JCJ Vanderheyden (Ausstellungskatalog), Stedelijk Museum Amsterdam, 2001
- VANDERHEYDEN 2001A: JCJ Vanderheyden Jan Vermeer's Retina. The eye as camera, in: Vanderheyden, 2001
- VARELA 2000: Varela, F., *The Deep Now*. (Ausstellungskatalog); An Interview with Francisco Varela, by Arjen Mulder, in: *Machine Times*, NAI Publishers/V2_Organisatie, Rotterdam, 2000
- VASULKA 1978: Vasulka, Steina, *Machine Vision*, Woody, Descriptions, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, New York, 1978
- VASULKA 1996: Vasulka, Woody, Notes on Installations: From Printed Matter to Noncentric Space; in: Steina and Woody Vasulka: *Machine Media* (Ausstellungskatalog), Museum of Modern Art, San Francisco, 1996
- VASULKA 2002: Vasulka, W., Brief an den Verfasser, 2002
- VASULKA S.: Vasulka, Steina, aus dem Interview in *The Kitchen* und *Anthology Film Archives*, z. Zt. Ohne Ort- und Zeitangabe
- VASULKAS 1996: Steina and Woody Vasulka: *Machine Media* (Ausstellungskatalog), San Francisco Museum of Modern Art, 1996
- VENEDIG 1982 FF.: *La Biennale di Venezia, Esposizione internazionale d'arte*, Mailand (Festivalkataloge), seit 1982
- VIDEO CIRCUITS 1974: *Video Circuits*; University of Guelph, McLaughlin Library, 1974
- VIDEO VIDIM, Ich sehe (Kat.), Slowakia/Schweiz/Slowakia/Tschechei, 1994/95
- VIDEODOKUMENT 1999: *Videodokument. Video Art in Slovenia 1969–1998*, SCCA, Ljubljana, 1999
- VIDEOFREEX 1973: *The Videofreex. The Spaghetti City Video Manual*. New York: Praeger, 1973
- VIDEOKUNST BRD '80: *Videokunst der 80er Jahre in der BRD*, Tiroler Landesmuseum Ferdinandeum, 1990
- VIDEO-NARCISSUS 1982: Michael Morris. Vincent Trasov. *Video-Narcissus*; Galerie Ars Viva! Edition, 1982
- VIDEOSKULPTUR 1995: *Video-Skulptur in Deutschland seit 1963*; ifa und Dr. Cantzsche Druckerei Ostfildern bei Stuttgart, 1995

- VILNIUS 1998: (Ausstellungskatalog), „Sutemos/Twilight“, Contemporary Art Centre/Vilnius, 1998
- VILNIUS 1998: „Proper (blind date) (Vilniaus pasimatymas)“, Contemporary Art Centre/Vilnius, Litauen
- VINCENT 2001: Vincent John Vincent im Gespräch mit dem Verfasser, Toronto, 09.10.2001
- VIOLA 1976: Viola, Bill, The European Scene And Other Observations, in: Schneider, Ira/Korot, Beryl (Hrsg.), Video Art. An Anthology, Harcourt Brace Jovanovich, New York and London, 1976
- VIOLA 1976A: Brief an Wulf Herzogenrath, Archiv Herzogenrath, Bremen, 1976
- VIOLA 1990: Viola, Bill in: Nash, Michael, Bill Viola, in: Journal of Contemporary Art, Bd. 3, Nr. 2, Herbst/Winter 1990, S. 64 f., zit. nach Torcelli 1996
- VIOLA 1992: Viola, Bill, Unseen Images/Images jamais vues/Nie gesehene Bilder; Hrsg. von Marie Luise Syring, Verlag R. Meyer, Düsseldorf, 1992
- VIOLA 1995: Viola, Bill/Violette, Robert (Hrsg.), Bill Viola. Reason for Knocking at an Empty House. Writings 1973–1994; Thames and Hudson, Anthony d’Offay Gallery, London, 1995
- VIOLA 2001: Viola, Bill, Will There Be Condominiums in Data Space? (1982), in: Packer, Randall/Jordan, Ken (Hrsg.), Multimedia. From Wagner To Virtual Reality, W. W. Norton & Company, New York/London, 2001
- VIOLA 2002: Viola, Bill im Gespräch mit dem Verfasser, Berlin, 11.02.2002
- VIRILIO 1994 (1993): Virilio, Paul, Die Eröberung des Körpers. Vom Übermenschen zum überreizten Menschen; Carl Hanser Verlag, München, Wien, 1994 (Galilée, Paris, 1993)
- VIRILIO 1996 (1995): Virilio, Paul, Fluchtgeschwindigkeit; Carl Hanser Verlag, München, Wien, 1996 (Galilée, Paris, 1995)
- VIRILIO 1996: Virilio, Paul, Fluchtgeschwindigkeit; Carl Hanser Verlag, München/Wien, 1996
- VIRILIO 1997 (1990): Virilio, Paul, Rasender Stillstand. Essay, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt/Main, 1997 (Orig. „L’inertie polaire“, Paris, 1990)
- VISCHER (HRSG.) 1995: Vischer, Theodora (Hrsg.), Gary Hill. Arbeit am Video, Cantz Verlag, Ostfildern, 1995
- VOGEL 2001: Vogel, Matthias, Medien der Vernunft. Eine Theorie des Geistes und der Rationalität auf Grundlage iener Theorie der Medien; Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2001
- VON BISMARCK 1997: Von Bismarck, Beatrice, Kritische Netze – Computer, Kunst und Kunstgeschichte, in: Kohle, Hubertus (Hrsg.), Kunstgeschichte digital; Dietrich Reimer Verlag, Berlin, 1997
- VON BRAUN 1999: Christina von Braun in: Gsöllpointner, Katharina/Hentschläger, Ursula, Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien; Triton, Wien, 1999

Literatur und Korrespondenz

- VOS 1995: Vos, Giny, in: aus: Babbage Dreams (Ausstellungskatalog), Centrum Beeldende Kunst, Groningen, 1995
- VOSTELL 1992: Vostell (Ausstellungskatalog), Rolf Wedewer (Hrsg.), Edition Braus, Heidelberg, 1992
- VOSTELL 1997: Vostell, W., in: Vostell elektronisch – Interview mit Wolfgang Becker, in: Daniels/Frieling (Hrsg.) 1997
- VUKMIR 1997: Vukmir, Janka, Video in Croatia, Interstanding 2, SCCA, Tallin, 1997
- WAGNER 1992: Wagner, Gerhard, Walter Benjamin. Die Medien der Moderne, Berlin, 1992
- WALKER 1987: Walker, John, Reconstructing television: Scratch video. Studio International. London, 1987
- WALLIS 1984: Wallis, B. (Hrsg.), Art after Modernism: Rethinking Representation, The New Museum of Contemporary Art, New York, 1984
- WALTHAM 1970: Vision + Television 1970 (Ausstellungskatalog), Waltham, Massachusetts, 1970
- WARNKE 1992: Warnke, Martin/Bredekamp, Horst/Beyer, Andreas, u.a. (Hrsg.), Die Lesbarkeit der Kunst. Zur Geistes-Gegenwart der Ikonologie; Verlag Klaus Wagenbach, Berlin, 1992
- WARNKE 1997: Warnke, Martin, Nah und Fern zum Bilde. Beiträge zu Kunst und Kunsttheorie (Hrsg. von Michael Diers); DuMont, Köln, 1997
- WARR 1998: Warr, Tracey, In the Dark about Art, in: „Sutemos/Twilight“, Contemporary Art Centre, Vilnius, 1998
- WARSCHAU 1991: The Middle of Europe (Ausstellungskatalog), Centre for Contemporary Art, Warschau, 1991
- WARSZTAT 2000: Warsztat Formy Filmowej/Workshop of the Film Form 1970–1977; Centrum sztuki współczesnej zamek ujazdowski, Warszawa, 2000
- WATZLAWICK 1988: Watzlawick, Paul, Die Unsicherheit unserer Wirklichkeit. Ein Gespräch über den Konstruktivismus, Piper, München, 1988
- WEBER 1999: Weber, Caroline, Theater und Medialität. Präsenz/z: Körper-Inszenierungen, in: Schade, Sigrid/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.), Konfigurationen zwischen Kunst und Medien, Wilhelm Fink Verlag, München, 1999
- WEDEWER 1992: Wedewer, Rolf, Edition Braus, Heidelberg, 1992
- WEIBEL (HRSG.) 1995: The Media Pavilion Austria (Hrsg. Peter Weibel), Biennale di Venezia 1995, Springer-Verlag, Wien/New York, 1995
- WEIBEL 1973: Weibel, Peter, „zur philosophie von vt und vtr“, Manuskript datiert mit 1973, entstanden anlässlich der Ausstellung Trigon '73: Audiovisuelle Botschaften, Graz, 1973
- WEIBEL 1982: Weibel, Peter, Mediendichtung; Protokolle 2, Zeitschrift für Literatur und Kunst (Hrsg. Otto Breicha), Jugend und Volk, Wien, 1982
- WEIBEL 1987: Weibel, Peter, Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie; Benteli Verlag, Bern, 1987

- WEIBEL 1988: Weibel, Peter, Inszenierte Kunstgeschichte (Ausstellungskatalog); Österreichisches Museum für angewandte Kunst, Wien, 1988
- WEIBEL 1989: Weibel, Peter, Momente der Interaktivität, in: Kunstforum Bd. 103, 1989
- WEIBEL 1992: Weibel, Peter, On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-identity within the Object World, Tanja Grunert, Köln, 1992
- WEIBEL 1993A: Weibel, Peter, KontextKunst. Kunst der 90er Jahre (Ausstellungskatalog); Graz/DuMont, Köln, 1993
- WEIBEL 1996: Weibel, Peter, The World as Interface. Toward the Construction of Context-Controlled Event-Worlds, in: Druckrey, Timothy (Hrsg.), Electronic Culture. Technology and Visual Representation; Aperture 1996
- WEIBEL 1997: Weibel, Peter, Anatomie des Sehens, in: Alfons Schilling. Ich/ Auge/Welt – The Art of Vision; Springer, Wien, New York, 1997, S. 115 ff.
- WEIBEL 1999: Weibel, Peter, Virtuelle Realität: Der Endo-Zugang zur Elektronik, in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland; Springer, Wien/New York, 1999
- WEIBEL 1999A: Weibel, Peter, Erzählte Theorie – Multiple Projektion und neue Narration in der Videokunst der neunziger Jahre, in: Frohne, Ursula (Hrsg.), Video Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre (Kat.), Museum für Neue Kunst/ZKM, Karlsruhe, DuMont, Köln, 1999
- WEIBEL 2000: in: Kunstforum International, Band 151, Juli – September 2000
- WEIBEL 2001: Weibel, Peter, Narrated Theory: Multiple Projectin and Multiple Narration (Past and Future), in: Rieser/Zapp (Hrsg.) 2002
- WEIBEL/BECHTOLD: Weibel, Peter, Notizen zum Wandel der Skulptur in der Epoche der elektronischen Immatereialität. Zu G. Bechtolds selbstrreferentiellen Skulpturen (Ort und Zeit der Publikation z. Zt. unbekannt)
- WEIBEL/DECKER (HRSG.) 1990: Weibel, Peter/Decker, Edith (Hrsg.): Vom Verschwinden der Ferne, Telekommunikation und Kunst, Zur Ausstellung im Deutschen Postmuseum Frankfurt am Main, DuMont Taschenbücher, Köln, 1990
- WEIBEL/DRUCKREY (HRSG.) 2001: Weibel, Peter/Druckrey, Timothy (Hrs.), net_condition. art and global media, Steirischer herbst, ZKM, The MIT Press, Cambridge, 2001
- WEIBEL/RÖTZER 1993: Weibel, Peter/Rötzer, Florian (Hrsg.), Cyberspace, Zum medialen Gesamtkunstwerk, München, 1993
- WEIBEL/STEINLE 1992: Weibel, Peter/Steinle, Christa (Hrsg.), Differenz. Tribüne Trigon 1940–1990. Eine Topographie der Medien; Böhlau Verlag, Wien/Köln/Weimar, 1992
- WELCHANS 1971: Katalogtext in: 11 from E. A. I. „Process“ (Ausstellungskatalog), Fine arts Gallery, John Carrol University, Nov.8–Dez.4., 1971
- WELSCH 1987: Welsch, Wolfgang, Unsere postmoderne Moderne; VCH Verlagsgesellschaft mbH, Weinheim, 1987

Literatur und Korrespondenz

- WELSH 1986: Welsh, Jeremy, Mixed Metaphors: Brocen Codes, in: Description(s), in: Video: Territory of Limits, in: Payant, René (Hrsg.), Vidéo, International Video Conference, Montreal, Artexes, Montreal, 1986
- WEVERS, URSULA: Arbeitspapier für ein Akademieprogramm; in: KAT. Videokunst in Deutschland 1963–1982 (Hrsg. Wulf Herzogenrath); Ars Viva 82–83, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1982
- WEVERS/SCHWARZBAUER 1984: Wevers, Ursula, Schwarzbauer, Georg F., Video in Düsseldorf; Essen-Heidhausen, 1984
- WHEELER 1979: Wheeler, John A., Frontiers of time, Enrico Fermi course, August 1977, Amsterdam, 1979, zit. nach Prigogine, Ilya/Stengers, Isabelle, Dialog mit der Natur. Neuen Wege naturwissenschaftlichen Denkens (5., erw. Auflage), Piper, München/Zürich, 1986 (1. Aufl. 1980), S. 267.
- WHITE 1975: White, Norman, The Vancouver Art Gallery/The National Gallery of Canada/Owens Art Gallery, Sackville, New Brunswick, 1975/1976
- WHITE 2000: E-Mail an den Verfasser vom 20.04.2002
- WHITMAN 2002: Robert Whitman, E-Mail an den Verfasser, 2002
- WHITNEY 1983: Whitney Museum of American Art. The New Americal Filmmakers Series, 1983
- WHITNEY 1984: Blam ! The Explosion of Pop, Minimalism and Performance, 1958–1964, Whitney Museum of American Art, New York, 1984
- WICK 1976: Wick, Reiner, Soziologisches zu Paik, in: Paik 1976: Nam June Paik. Werke 1946–1976; Musik – Fluxus – Video; Kölnischer Kunstverein, 1976 (2. Aufl. 1980, Hrsg. Wulf Herzogenrath) und: (Hrsg. mit Edith Decker): KAT. Videokunst in Deutschland 1963–1982; Ars Viva 82–83, Kölnischer Kunstverein, Köln, S. 60/61
- WICK 1982: Reiner Wick: Soziologisches zu Paik (1976) in Herzogenrath (Hrsg.) 1982
- WIEGAND 1978: Wiegand, Ingrid, Videospace: Varieties of the Video Installation, in: Battcock, Gregory (Hrsg.), New Artists Video. A Critical Anthology; A Dutton Paperback, New York, 1978
- WIEN 1980: Video Made in Austria, Museum des 20. Jahrhunderts, Wien, 1980
- WILSON 1995: Wilson, C., The Invisible World, Princeton University Press, Princeton, 1995
- WILSON 2002: Wilson, Stephen, Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology; MIT Press, Cambridge, Mass./London, 2002
- WIRTHS 1998: Wirths, Axel, Ort und Raum, in: Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst; Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Cants Verlag, Ostfildern, 1998
- WISE 1969: TV as a Creative Medium (Faltblatt), Howard Wise Gallery, New York, 1969
- WISE 1971: Wise, Howard, Brief an Shirley Clarke, EAI-Archive, New York, 1971
- WITTMAN/PÖPPEL 2000: Wittman, Marc/Pöppel, Ernst, Hirnzeit. Wie das Gehirn Zeit macht; in: Kunstforum International, Bd. 151. (Dauer Simultaneität Echtzeit), S. 85–90

- WITTOCX: Wittocx, Eva, Mobile Individual Public Automatic Prison, 1998–2001, in: Copers 2002 (E-Mail an den Verfasser)
- WONG 2003: Wong, Al, Brief an den Verfasser, 2003
- WONG: Wong, Paul, Void Space – New Media (Out of Context), Vancouver: Art and Artists 1983, S. 307
- WOODS (HRSG.) 1999: Allan Woods (Hrsg.), introduction to an interview with the artist, Transcript magazine, vol 3, issue 3, 1999
- WOOSTER 1984: Wooster, Ann-Sargent. In the beginning there was one television, in: From TV to video e dal video alla TV. Bologna, 1984
- WOOSTER 1990: Wooster, Ann-Sargent, Reach out and touch someone – The Romance of Interactivity, in: Illuminating Video, Hall, Doug/Fifer, Sally Jo (Hrsg.), New York, 1990 (verfügbar online)
- WORLD WIDE VIDEO 1993: World Wide Video. Art & Design, VHC Publishers Ltd., Cambridge, 1993
- WORTZEL 2002: Wortzel, E-Mail an den Verfasser vom 02.07.2002
- WROZLAW 1997: Katalogtext in: Media Art Biennale 1997 (Ausstellungskatalog), Wroclaw, 1997
- WULF 1984: Wulf, Christoph, Das gefährdete Auge. Ein Kaleidoskop der Geschichte des Sehens, in: Kamper, Dietmar/Wulf, Christoph (Hrsg.) Das Schwinden der Sinne, Suhrkamp, Frankfurt, 1984, S. 21 ff.
- WYSS 1995: Wyss, Beat, Der Weg zur Welt im Kopf – Eine Kunstgeschichte der Medien, in: KAT. Realität – Anspruch – Medium; Kunstfonds e. V., Bonn, 1995
- WYSS 1996: Wyss, Beat, Der Wille zur Kunst. Zur ästhetischen Mentalität der Moderne; DuMont Verlag, Köln, 1996
- WYWER 1990: Wywer, John, The Moving Image: An International History of Film, Television and Video; British Film Institute/Basil Blackwell, Oxford, 1990
- YALKUT 1969/89: Yalkut, Jud „TV as a Creative Medium“ (Manuskript, 1969/ 1989) unveröffentlicht
- YAMAGUCHI 1981/1981A: Yamaguchi, Katsuhiko, 3600. Imaginarium, Tokyo, Februar 1981 (Katalogtext)
- YAMAGUCHI 1981: Yamaguchi, Katsuhiko, Imaginarium, in 360° (Ausstellungskatalog), Tokyo, 1981
- YAMAGUCHI 1986: Katsuhiko Yamaguchi: Video Spectacle (Ausstellungskatalog), The Hyogo Prefectural Museum of Modern Art, 1986
- YAMAGUCHI 1988: Yamaguchi, Katsuhiko, Concerning Video Images and Architecture, in: Katsuhiko Yamaguchi Exhibition (Kat.), Satani Gallery, Tokyo, 1988
- YAMAGUCHI 1994: Yamaguchi, Katsuhiko, Reflection 1958 : 1994 ; Satani Gallery, Tokyo, 1994

Literatur und Korrespondenz

- YAMAGUCHI 1998: Katsuhiro, Yamaguchi, Artist's Statement, in: ICC. The Library of Babel. Characters/Books/Media, NTT Publishing Co., Ltd, Tokyo, 1998
- YAMAMOTO 1978: Yamamoto, Keigo, On Video Performance „U“, August 1978, S. 3 (Ort z. Zt. unbekannt)
- YAMAMOTO 1981: Yamamoto, Keigo, extracted from the catalogue distributed at the „Toward the Museum of Tomorrow ... Live Art Theater“, Hyogo Modern Art Museum (Text: 21.3.1981)
- YAMAMOTO 1981A: Yamamoto, Keigo, Exhibition, Gallery Lunami, Jan. 10–17, 1981
- YAMAMOTO 1999: Yamamoto, Keigo, Winds of the Media from Asia: Human Beings and Art in the B-ISDN Era, in: Ars Electronica. Facing the Future (Hrsg. By Timothy Druckrey with Ars Electronica), The MIT Press, Cambridge/London, 1999
- YAMANAKA 2002: Yamanaka, Shunji, Cyclops-An Observing Giant, in: Robot Meme. Do Robots Carry Cultural Genes?; National Museum of Emerging Science and Innovation, 1F Event Zone, Dez. 2001 – Feb. 2002
- YOSHIOKA 2001: Yoshioka, Hiroshi, Embedding Media in Culture, in: Interaction 01, IA-MAS, 2001
- YOUNG 1972: Young, Constance, The Drama Review, vol. 16, no.2, June 1972, pp. 63–65
- YOUNGBLOOD 1970: Youngblood, Gene, Expanded Cinema, Dutton, New York, 1970
- YOUNGBLOOD 1983: Youngblood, Gene, A Medium Matures, in: Video and the Cinematic Enterprise, in: The Second Link. Viewpoints on Video in the Eighties, Art Metropole, Toronto, Canada, 1983
- YOUNGBLOOD 1999: Youngblood, Gene, Die Massenmedien und die Zukunft unserer Wünsche, in: Breitwieser, Sabine (Hrsg.), RE-PLAY. Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich; Generali Foundation, Wien, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 1999
- ZABALA 2002: E-Mail an den Verfasser vom 19.12.2002
- ZAGREB 1999: Hrvatski filmski ljetopis, Nr. 18.; Hrvatsko društvo filmskih kritičara, Hrvatski državni arhiv – Hrvatska Kinoteka, hrvatski filmski savez; Zagreb, Juni 1999
- ZANINI 2000: Zanini, Walter, Ausstellung „Prospectiva '74“, MAC, Sao Paulo 1974, abgedruckt in: Conceptual Art and Conceptualisms: The 1970s in mac usp collectin, in: Arte Conceitual e conceitualismos. Anos 70 no acervo do mac usp, MAC, Sao Paulo, 2000
- ZAREMBA 2001: Zarembo, Jutta, Choreografie der Gewalt/Kunstforum International 153, 2001
- ZAUNSCHIRM 1993: Zaunschirm, Thomas, Leitbilder. Denkmodelle der Kunsthistoriker; Klagenfurt, 1993
- ZERLANG 1991: Zerlang, Martin, Art and the art of balancing, in: Frans Kannik, Borgen, Kobenhavn, 1991
- ZERLANG 1991A: Zerlang, Martin, Kannik's Art, Contact and confrontation, in: Frans Kannik, Borgen, Kobenhavn, 1991

- ZGODNIK 1999: Zgodnik, Nadja, Video Conquering Space, in: Videodokument. Video Art in Slovenia 1969–1998, SCCA, Ljubljana, 1999
- ZGRAJA 2002: Zgraja, Telefonat mit dem Verfasser, 19.12.2002
- ZIELINSKI 1986: Zielinski, Siegfried, Zur Geschichte des Videorecorders (Diss.), Wissenschaftsverlag Volker Spiess GmbH, Berlin, 1986
- ZIELINSKI 1989: Zielinski, Siegfried, Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte; Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek, 1989
- ZIJLMANS 1993: Zijlmans, Kitty, Kunstgeschichte als Systemtheorie, in: Halbertsma, Marilite/Zijlmans, Kitty (Hrsg.), Gesichtspunkte. Kunstgeschichte heute, Reimer, Berlin, 1995 (Orig. Nijmegen, 1993)
- ZIJLMANS 1995: Zijlmans, Kitty, Kunstgeschichte als Systemtheorie, in: Halbertsma, Marilite/Zijlmans, Kitty (Hrsg.), Gesichtspunkte. Kunstgeschichte heute; Reimer, Berlin, 1995 (Orig. Sun, Nijmegen 1993), S. 251–277
- ZIMMER 1987: Zimmer, Gerhard, Spiegel im Antikenmuseum; Gebr. Mann Verlag, Berlin, 1987
- ZIURA 1998: Darius Ziura about 'Another Space', Ausst. Im Contemporary Art Centre, Vilnius, 1998/99
- ZKM 1997: Hardware Software Artware. Die Konvergenz von Kunst und Technologie. Kunstpraktiken am ZKM Institut für Bildmedien 1992–1997; Cantz, Ostfildern)
- ZKM 1997A: Schwarz, H. P., Medien Kunst Geschichte, ZKM, Karlsruhe, 1997
- ZUG 1996: Konjunktiva. Eine Raumarbeit (Faltblatt), Zug, Schweiz, 1996
- ZUMTHOR 1988: Zumthor, Paul, Körper und Performanz, in: Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hrsg.), Materialität der Kommunikation, Frankfurt am Main, 1988
- ZURBRUGG 1989 (& URL): Zurbrugg, Nicholas, in: Continuum 1989
- ZURBRUGG (HRSG.) 1994: Continuum 1994
- ZUTTER 1992: Zutter, Jörg, Gespräch mit Bill Viola, in: Bill Viola, Unseen Images/Images jamais vues/Nie gesehene Bilder, Hrsg. von Marie Luise Syring, Verlag R. Meyer, Düsseldorf, 1992
- ZWIRNER 1997: Rudolf Zwirner, Deutsche Nachkriegskunst im Kontext des internationalen Kunstgeschehens. Erinnerungen eines Kunsthändlers, 1997, in: „Deutschlandbilder“ (Ausstellungskatalog), S. 580–583

Internetquellen

Die hier aufgeführte URL-Liste beinhaltet einen Teil der benutzten (im Februar 2004 z. T. nicht mehr aktuellen) Internetlinks. In den jeweiligen Künstlerverzeichnissen befinden sich darüber hinaus weiterführende und aktualisierte URL-Hinweise zu den einzelnen KünstlerInnen (DVD).

ABC No RIO URL:

http://www.abcnorio.org/about/history/abc_of_abc.html

ADRIAN (THE WORLD IN 24 HOURS) URL:

http://residence.aec.at/rax/24_HOURS/index.html

(Quelle: Katalog der Ars Electronica 1982, S. 145–156)

ADRIAN URL: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/ku/6181/2.html>

ADRIAN URL: <http://www.t0.or.at/~radrian/SURVEILLANCE/>

ADRIAN URL:

<http://www.t0.or.at/~radrian/SURVEILLANCE/SURV5/surv5.html>

ADRIAN URLA: <http://www.t0.or.at/~radrian/KUNSTFUNK/index.html>

AGRA URL: <http://www.cwrl.utexas.edu/currents/fall01/survey/agra.html>

ALBERGHINI URL: <http://www2.unibo.it/parol/articles/vaccari.htm>

ALIDO URL: <http://www.arrakis.es/~alido/>

ANGELI URL: <http://www.arte2000.net/ARTISTI/Angeli/bio.htm>

ANGELI/CALVESI URL: <http://www.studiosoligo.it/angeli/angeli.htm>

ANGELI/SPERANZA URL:

<http://www.arte2000.net/ARTISTI/Angeli/bio.htm>

ANZAI URL: <http://www.renga.com/archives/strings/note94/index.htm>

ALLEN URL: <http://rebeccaallen.com/>

ALMAN & REIFF URL: <http://www.pigreca.com/installing.htm>

APPEARANCE URL: <http://www.appearancemachine.com>

ARNS-URL: <http://www.v2.nl/~arns/Texts/toc-sk.html>

ARS ELECTRONICA URL: <http://www.aec.at>

ARSLAB URL: <http://www.arslab.it>

ART & ROBOTICS URL: <http://www.interaccess.org/arg/>

ART+COM/ZERSEHER URL:

http://www.artcom.de/cgi-bin/index.cgi?tpl=frame&resH=425&language=de&navName=IE&id=2_7&res=788

Internetquellen

ART+COM URL: <http://www.artcom.de/>
ART+COM/INVISIBLE SHAPE [... URL:]
http://www.artcom.de/cgi-bin/index.cgi?tpl=frame&navName=IE&language=de&id=2_8&res=796&resH=425

ARTNODE URL:
<http://www.artnode.dk/features/usersclub/dokumentation/index.html>

ARTNODE URLA:
<http://www.artnode.dk/contri/bonde/megafuck/main/index.html>

ARTNODE URLB:
<http://www.artnode.dk/contri/bonde/megafuck/main/mbrola.html>

ARW URL: <http://cronos.net/~bk/amorphic/amorphic.html>

ASCOTT URL:
http://telematic.walkerart.org/overview/overview_ascott.html

AUSTRALASIA-LINKS URL:
http://www.fineartforum.org/art_resources/aust_index.html

AUTOPSI URL: <http://www.autopsi.de>

BACK URL: <http://www.interaccess.org/aurora/back.html>

BAGINSKY URL: <http://www.baginsky.de/>

BALADI URLA: http://perso.wanadoo.fr/baladi/pour_roland_baladi.htm

BALIE URL: <http://www.balie.nl>

BAMBOZZI URL: <http://www.zetafilmes.com.br/ztv/portrait/bambozzi.asp>

BARRON URL: <http://www.technoromanticism.com/>

BEHAR URL: http://www.art-action.org/site/fr/catalog/00_01/htm/1375.htm

BENAYOUN URLA: <http://www.moben.net/Farnearf.htm>

BENAYOUN URL: <http://www.moben.net/Worskieng.htm>

BENAYOUN URL: <http://www.moben.net>

BIELICKY/ERENA URL: http://www.nada.kth.se/erena/pdf/D1_3.pdf

BIGGS URL: <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/>

BIGGS URL: <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/navigate1.htm>

BLAST URL: <http://www.blast.org/crandall/>

BÖHLEN URL: <http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~bohlen/>

BORLAND URL:
<http://www.uwm.edu/~horeilly/bioart/lectureslides/bioartlecture15.pdf>

BOYLE URL:
<http://www.experimentalstvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=1&page=1>

BREDEKAMP/HUBER URL:

<http://www.hgb-leipzig.de/ARTNINE/huber/aufsaetze/bredekamp.html>

BROWN UNIV. URL:

<http://www.cs.brown.edu/research/graphics/research/telei/>

RICHARD BROWN URL: <http://www.mimetics.com/>

SHELDON BROWN URL: <http://www-crca.ucsd.edu/~sheldon>

BRUSZEWSKI URL: <http://www.voytek.pl/>

BULL URL: <http://kunstradio.at/HISTORY/TCOM/WC/wc-index.html>

C5 URL: <http://c5.sjsu.edu>

CABIN URL: http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic025/html/019e.html

CAMPBELL URL:

<http://www.adaweb.com/context/events/moma/bbs4/campbell.html>

CANNON URL: <http://www.brucecannon.org>

CHATONSKY URL: <http://incident.net/users/gregory/>

CHATONSKY/NETART URL:

[http://216.239.37.104/translate_c?hl=de&u=http://www.incident.net/
&prev=/search%3Fq%3D%2B%2522gregory%2Bchatonsky%2522%26hl%3Dde%26lr%
3D%26ie%3DUTF-8%26oe%3DUTF-8%26sa%3DG%26as_qdr%3Dall](http://216.239.37.104/translate_c?hl=de&u=http://www.incident.net/&prev=/search%3Fq%3D%2B%2522gregory%2Bchatonsky%2522%26hl%3Dde%26lr%3D%26ie%3DUTF-8%26oe%3DUTF-8%26sa%3DG%26as_qdr%3Dall)

CHRIST URL:

Christ, Hans D., Rebecca Bournigault:

<http://www.hartware-projekte.de/archiv/inhalt/bournigault.htm>

COLUNISMO URL: <http://wawrw.tiar.unicamp.br/colunismo/colunismo.html>

CONOMOS 2000: <http://www.artspace.org.au/2000/conomos.html>

CONOMOS URL: <http://www.allshookup.org/artspace/conomos.htm>

CORT URL: <http://davidcort.com/>

CRANDALL URL: <http://www.blast.org/crandall/>

CRACKERJACK KID URL: <http://www.collusion.org/Article.cfm?ID=303>

cTHEORY URL: <http://www.ctheory.net> und

CULTURNETHR URL: <http://www.culturenet.hr>

D. V. ROGERS URL: <http://www.allshookup.org/artspace/remove.htm>

DAHLBERG URL: <http://www.jonasdahlberg.com/>

DAMIANOVIC URL:

http://www.artnode.org/art/bonde/portefolio/your_eyes_only.htm

DAMM URL: <http://www.inoutsite.de/>

DAMM URLA: <http://www.w-ort.net>

DAMM URLB: <http://www.w-ort.net/Diskurssystem.html>

Internetquellen

DANNENBERG & CO. URLA:

<http://www-2.cs.cmu.edu/~rbd/papers/interactivity/interactivity.htm>

DANNENBERG & CO. URLB:

<http://www-2.cs.cmu.edu/~rbd/subjbib2.html#ConnColl97>

DAVE GREEN: <http://religiousmovements.lib.virginia.edu/cesnur/green.html>

DAVINIO URL:

<http://members.xoom.virgilio.it/kareninazoom/daviniobook.htm>

DAXL URL: <http://sero.org/handshake/D/ostranenie/EEVideo/Kroatien.html>

DE CARVALHO URL: http://www.desobdc.hpg.ig.com.br/index_e.htm

DESBAZEILLE URL:

<http://etudiants.le-fresnoy.tm.fr/promo-cage/mdesbazeille>

DIA CENTER/LUCAS URL: <http://www.diacenter.org/lucas/>

DIJAFRAGMA URL: <http://www.dijafragma.com/projects/videoartins.html>

DIMITRIJEVIĆ 1999 URL:

<http://www.dijafragma.com/projects/texts/videoart2.html>

DINKLA URL: Dinkla, Söke, The History of the Interface in Interactive Art,
Online-Aufsatz in:

http://www.uiah.fi/bookshop/isea_proc/nextgen/08.html

DITMARS URL: <http://www.jditmars.net>

DOMINGUES URL: <http://artecno.ucs.br/diana.htm>

DONASCI URL: <http://www.videocriaturas.hpg.com.br>

DOURMANA URL: <http://www.dourmana.com/>

DRÜHL/MOHNÉ URL:

http://www.achimmoehne.de/pdf/moehne_panopticon.pdf

EAT URL: <http://www.fondation-langlois.org/e/CRD/eat/index.html>

ECAFÉ URL: <http://www.ecafe.com>

ECHELON URL: <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/te/6929/1.html>

EINS URL: <http://talkback.lehman.cuny.edu/tb/fmsusan.html>

EIU URL: <http://www.eiu.org>

ELASTIC URL: <http://www.elasticgroup.com>

ELECTRONIC ART IN SPAIN URL:

http://www.mecad.org/htm/prod_i/proi_mr.htm

EMAF-URL: <http://www.emaf.de>

ETO URL: <http://eto.com>

EYEBEAM URL: <http://www.eyebam.org>

F.A.B.R.I. CATORS URL: <http://www.fabricat.com/home.html>

FADON URL:

<http://mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/spec.projects/fadon/fadon.html>

FAHLSTRÖM URL: http://www.fahlstrom.com/20_home.asp?id=20&subid=1

FEEDBACK URLS:

http://members.tripod.com/professor_tom/galleries/video/index.html,
dort auch weitere Links, insbesondere auch <http://www.videofeedback.dk>

FEINGOLD URL:

Vgl. Texte und andereangaben in: <http://www.kenfeingold.com/>

FEINGOLD URL: <http://www.kenfeingold.com/feingold-moma4.97.html>

FINDELMUNDO URL: <http://www.findelmundo.com.ar>

FISHKIN URL: <http://www.dum-club.si/vaf/>

FOREST URL: <http://www.monaco.mc/exhib/territories/>

FORESTA URL: [http:](http://www.phil.uni-sb.de/projekte/HBKS/TightRope/issue.3/text/world.html)

[//www.phil.uni-sb.de/projekte/HBKS/TightRope/issue.3/text/world.html](http://www.phil.uni-sb.de/projekte/HBKS/TightRope/issue.3/text/world.html)

FRAGOSO, FRAGA UND CORPOS INFORMÁTICOS URLS:

<http://www.arte.unb.br/vis/malu/index.html>;

<http://www.lsi.usp.br/~tania/tania.html>; <http://www.corpos.org>

FRANDSEN URL: Frandsen, Jan Würtz, „...To establish a field of indistinctness“, in:

<http://home.tiscali.dk/wls/janwf.html>

FREETHEDIA URL: <http://freethedia.org/>

FRITZ URL: <http://members.ams.chello.nl/fritzd>

GABRIEL URL: http://www.inm.de/projects/90--94/per_arena.html

GARRIN 1997 URL: http://kultur.aec.at/20jahre/archiv/19971/1997_096.html

[http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?
iProjectID=2492](http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2492)

GEGENORT URL: <http://www.the-virtual-mine.net/>

GIDNEY URL: http://www.hss.uts.edu.au/oth/telematic_art/austconnect.html

GIGLIOTTI URL: <http://208.55.137.252/leslevineinterview.html>

GIGLIOTTI URL: <http://208.55.137.252/>

GLUSBERG URL:

http://www.lamaga.com.ar/www/area2/pg_nota.asp?id_nota=5298

GLUSBERG/CAYC URL:

http://www.lamaga.com.ar/www/area2/pg_nota.asp?id_nota=5298

GMM URL: <http://www.dada.it/gmm/Gino/Gmm/gmm.htm>

GOLDBERG URLA: <http://www.ken.goldberg.net>

GOLDBERG URLB:

<http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/tele/intro.html>

Internetquellen

GOLDBERG URLC: <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/index.html>
GROUPC URL: <http://www.groupc.net/>
H. C. URL: <http://www.humancontrol.com/>
HAANING/GAL. URL:
<http://www.nicolaiwallner.com/artists/jens/jens-text.html>
HAKOLA URL: <http://www.kiasma.fi/figure>
HALL URL: <http://www.davidhallart.com>
HÁMOS/EMAF URL: <http://www.emaf.de/telepolis/gust.html>
HARAWAY URL:
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>
HERSHMAN URL: <http://lynnhershman.com>
HEYRMAN URL: <http://www.doctorhugo.org>
HIROSHI ISHII URL:
http://tangible.media.mit.edu/projects/Tangible_Bits/projects.htm
HOBERMAN URL: <http://www.hoberman.com/perry/>
HOLMES URL: <http://www.artic.edu/~tholme>
HOUDINI URL: <http://www.uelectric.com/houdini/contents.html>
HUBER/NETZKUNST URL:
<http://www.hgb-leipzig.de/ARTNINE/huber/aufsaetze/digging.html>
HUHTAMO URL: Erkki Huhtamo, Seven Ways of misunderstanding Interactive art:
<http://www.artcenter.edu/exhibit/digital/essay.html>
HUNEEUS 1997 (URL): Alex Huneeus, Digital Arts Come Out Down Under:
<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,4071,00.html>
HUNT 2001 URL: <http://www.ekac.org/dhunt.html>
HUNT URL: <http://www.ekac.org/dhunt.html>
HUXLEY URL: <http://somaweb.org>
IAMAS URL: <http://www.iamas.ac.jp>
IAMASCOPE URL: <http://www.mic.atr.co.jp/dept2/Iamascope/index.e.html>
I-CUBE URL: <http://www.infusionsystems.com/>
IHT STORY AT: <http://www.iht.com/articles/73022.htm>
INTERMEDIA URL: <http://www.intermedia.c3.hu/>
ISAEV URL: <http://www.art-data.ru/artists-e/isaev.htm>
ISAEV URLA: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/martlabtext.html
ISHOVEN URL: <http://www.toonvanishoven.be>
ITP/NYU URL: <http://www.itp.nyu.edu>
JENSEN URL: <http://www.thing.net/~vibekeie/ClosedCircuit00.htm>

JEREMIJENKO URL: <http://cat.nyu.edu/natalie>
JESTERTEK URL: <http://www.jestertek.com/>
JOHANNSON/KAJO URL: <http://www.infobloom.se/>
JONES URL: http://www.culture.com.au/brain_proj/
KAC URL: <http://www.ekac.org>
KAPROW URL: <http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/5422/kaprow.html>
KATEDRALA URL: <http://goran.hypermart.net/katedrala/1prost.htm>
KAUFMANN URL: <http://www.khm.de/~kaufand/>
KEAYS URL: <http://www.billkeays.com/>
KISS-PÁL URL: <http://www.intermedia.c3.hu/~kspal> (vgl. DVD)
KÖPNICK URL: <http://www.koepnick.de/>
KP L. JOHN URL: <http://www.blackpunkt.com>
KRARUP URL: „DIMENSIONS“, Helge Krarup
<http://home.worldonline.dk/wls/HelgeK.html>
KRIESCHE/SKERBISCH URL: <http://www.kultur.at/gld/feat01/feat14.htm>
KRUEGER URL (INTERVIEW MIT JEREMY TURNER):
http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=328
LAHR URLA: <http://www.khm.de/~lahr/pro.html>
LANGE URL: André Lange, Histoire de la television <http://histv2.free.fr/>
LANGLOIS URL: <http://www.fondation-langlois.org/e/CRD/eat/index.html>
LANIER URLA: <http://www.advanced.org/jaron>
LANIER URLB: <http://people.advanced.org/~jaron/waterbed.html>
LJUDMILA URL: <http://www.ljudmila.org/scca/>
LOVINK URL: <http://www.thing.desk.nl/bilwet/#lovinkde>
LOZANO-HEMMER URLA: <http://www.lozano-hemmer.com> wurde
LOZANO-HEMMER URLB: <http://rhizome.org/artbase/2398/fear/>
LUBLIN URL:
http://www.lamaga.com.ar/www/area2/pg_nota.asp?id_nota=3368
LUCAS URL: <http://www.inch.com/~klucas/works>
LUCAS/SYNOPSIS URL: <http://www.inch.com/~klucas/kiosk/synopsis.html>
LYONS URL: <http://www.mis.atr.co.jp/~mlyons/mouthesizer.html>
MANN URL: <http://wearcam.org/>
MANN URLF: <http://www.wearcam.org/ieeecomputer/r2025.htm>
MANN/GIGLIOTTI URL:
<http://www.davidsonfiles.org/andymanninterview.html>

Internetquellen

MARS URL: <http://imk.fhg.de/mars>

MCCORMACK URL: <http://www.cs.monash.edu.au/~jonmc/>

MCCORMACK URL: <http://www.csse.monash.edu.au/~jonmc/art.html>

MEDIENKUNST IN KANADA: vgl. <http://www.fondation-langlois.org;>
<http://www.ping.ca/web/home.php>

MIALL/TCHALENKO URL: <http://www.physiol.ox.ac.uk/~rcm/pem/index.htm/>

MILOHNIC URL: <http://aka.ip-technik.net/milo/phantombuero0599.html>

MOHNÉ URL: <http://www.achimmoehne.de/>

MÖLLER URL:
<http://users.design.ucla.edu/projects/arc/cm/cm/staticE/page1.html>

MOPPET RENGA URL:
http://www.ntticc.or.jp/Calendar/1996/Moppet/preface_j.html

MORGAN/LEONHARDT URL:
<http://www3.sympatico.ca/steev/exhibition/networks/gallery/leonhardt.html>

MYERS URL: <http://www.cs.cmu.edu/~bam>

NAIMARK URLS:
<http://www.naimark.net;>
<http://www.naimark.net/projects/zap/howto.html>

NAMESPACE URL: <http://name.space.xs2.net/>

NANDI URLA: <http://www.transfiction.net>

NANDI URLB: <http://www.transfiction.net/about>

NANDI URLC: <http://www.salineroyale.com>

NETVILLE URL: <http://www.alpcom.it/netville>

NEURAL URL: <http://www.neural.it/>

NEW MEDIA-ARTS-URL: <http://www.newmedia-arts.org/deutsch/histoire.htm>

NIPKOW URL: <http://histv2.free.fr/nipkow/nipkow1884a.htm>

NOVAK URL: <http://home.swipnet.se/~w-35482/upp>

NSK URL:
http://www.0100101110101101.org/home/glasnost/stasi/NSK/negative_utopia/08_three.rtf

NTII URL: <http://www.advanced.org/tele-immersion/introduction.html>

O'CONNELL URL: <http://www.creativemachines.net>

O'SULLIVAN URL: <http://stage.itp.tsoa.nyu.edu/~dano/>

OTRŽAN URL: <http://members.chello.nl/fritzd/text/dogro.html>

PARTICLES URL: <http://www.particles.de/>

PARTRIDGE URL:

http://www.imaging.dundee.ac.uk/partridge/www/steve_pages_sun/stevep.htm

PAULOS URL/DISS.:

<http://www.paulos.net/papers/Eric%20Paulos%20PhD%20Dissertation.pdf>

PAULOS URL: <http://www.prop.org>

PENNY 1996 URL: „The Virtualization of Art Practice: Body knowledge and the Engineering Worldview,“

<http://www.adaweb.com/context/events/moma/bbs5/penney.html>

PENNY URL: <http://www-art.cfa.cmu.edu/Penny/index.html>

PENNY URLA:

<http://www-art.cfa.cmu.edu/Penny/texts/Sculpture-Burnham.html>

PENNY/MOMA URL:

<http://www.adaweb.com/context/events/moma/bbs5/penney.html>

PERFORMANCE UND BILD URL: <http://www.kunst-haus-dresden.de>

PERFORUM URL:

<http://www.udesc.br/perforum/A0-NPerforum/NPerforum1.html>

PERTH BIENNALE URL: <http://www.beap.org/main.html>

PETERNÁK URL: <http://www.c3.hu/collection/concept/index0.html>

PING URL: <http://www.ping.ca/web/home.php>

PLANCTON URL: <http://www.plancton.com/entry.htm>

PLAZA URL:

http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/arttec/index.cfm?fuseaction=detalhe&cd_verbete=5967

PLISSURE DU TEXTE URL:

http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_ascott.html

PREHN URL: <http://www.arte-tv.com/tracks/19991008/dtext/prehn.htm>

PREHN/GIESSEN URL:

<http://www.tzm.uni-giessen.de/medrep/profil.cfm?key=88>

PROMETEI URLA: <http://prometheus.kai.ru/>

PROMETEI URLB: http://prometheus.kai.ru/vidart_e.htm

RACKHAM URL: <http://www.subtle.net/empyrean>

RADICAL SOFTWARE URL: <http://www.radicalsoftware.org/>

RAKATANSKY URL: <http://www.splitstudio.com/rakatansky/mrstudio.html>

RAMACHANDRAN URL:

http://www.edge.org/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_index.html

RAMIRO URL:

Internetquellen

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/spec.projects/ramiro/ramiro.html>

RARA AVIS URL: <http://www.ekac.org/ornitrara.html>

RATH URL: <http://www.alanrath.com>

REAS URL: <http://acg.media.mit.edu/people/creas/thesis>

REDHOUSE URL:

http://www.redhouse-sofia.org/engl/projects/a_visual_arts/downloads/eric.doc

REES URL: Rees, Al, Monitoring Partridge:

http://www.imaging.dundee.ac.uk/partridge/www/steve_pages_sun/ress.htm

REEVES URL:

<http://ingallian.design.uqam.ca/gestatio/IMAGES/WBG-harpe/index.html>

RENGA URLA: <http://www.ahapoetry.com/renga.htm#start>

RENGA URLB: <http://www.renga.com/>

RESTANY/BALADI URLB:

<http://perso.wanadoo.fr/baladi/the%20play%20on%20the%20real.htm>

REUTERSWÄRD URL: <http://www.artshost.net/AIH/cards/reuters.html>

REY URL:

http://www.cnc.fr/intranet_images/data/Cnc/Recherche/fiche2.asp?idf=3395

REY/LUBLIN URL:

http://www.cnc.fr/intranet_images/data/Cnc/Recherche/fiche2.asp?idf=3395

RIDLEY URL: Ridley, Anna, Down Among the Pixels, in: Partridge URL

RINALDO URL: <http://www.ylem.org/artists/krinaldo>

STONES/HEGARTY URL: <http://www.brighter.org>

ROB STONE 1996 in: BRIGHTER URL: <http://www.brighter.org>

ROBERTSHAW URL: <http://www.lmu.livjm.ac.uk/robertshaw/>

ROGALA URL: <http://www.rogala.org>

ROGERS URL: <http://www.allshookup.org/artspace/>

ROKEBY URL (SILICON [...]): <http://homepage.mac.com/davidrokeby/src.html>

ROKEBY WEBSITE: <http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html>

ROUSOVA URL: <http://ruller.ffa.vutbr.cz/in/aktu-en.html>

ROZIN URL/EASEL: <http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny/easel.html>

ROZIN URL: <http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny/>

SAITO URL: <http://www.iamas.ac.jp/~tomo2000/>

SANDIN URL:

http://www.evl.uic.edu/art/template_art_project.php3?indi=161

SAT URL: <http://www.sat.qc.ca/>

SCHMITT URL: <http://www.gratin.org/as/>

SCHRÖDER/SCHILLING URL: <http://www.alfons-schilling.com/text3.html>

SHAW UR.ÖL: [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyreader\\$610](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyreader$610)

SJOLANDER URL: <http://videoartsjolander.homestead.com>

SJOLANDER URLA:

<http://videoartsjolander.homestead.com/files/DN66TIME.jpg>

SLAYTON URLA: <http://surveil.sjsu.edu>

SLAYTON URLB: <http://dpa.ntu.ac.uk/archive/joel/joel2/conduits.htm>

SLAYTON URLC: <http://www.c5corp.com/projects/rcsp/index.shtml>

SLAYTON URLD: <http://www.c5corp.com/projects/rcsp/>

SMETANA URL: <http://pavel.smetana.cz>

SOBELL URL: <http://www.cat.nyu.edu/parkbench/portfolio/>

SOBELL URL: <http://www.cat.nyu.edu/parkbench/portfolio/statement.html>

SØRENSEN URL: <http://home.worldonline.dk/wls/soundsc.html>

SOROS URL: <http://www.soros.org/>

SRETENOVIC 1999: VIDEO ART IN SERBIA & URL:

<http://www.dijafragma.com/projects/videoartins.html>

SRL URL: <http://www.srl.org/>

SSTV URL: <http://www.kent.net/ve3rdn/>

STROMAJER URLA: <http://www.intima.org/>

STROMAJER URLB: <http://www2.arnes.si/~ljintima2/ballet/>

STUDIO AZZURRO URL: <http://www.studioazzurro.com/>

SUBART URL: <http://heimat.de/sub-art/>

SUZUKI URL: Website Nobuya Suzuki: <http://www.iamas.ac.jp/~zuckey/>

SVENSSON URL: <http://turesjolander.homestead.com/files/dator.htm>

SYDNEY URL: Vgl. Looking Back. The Biennale of Sydney 1973–1998, von Paula Latos-Valier (http://www.biennaleofsydney.com.au/bos_history.asp)

T. A. URL: <http://cn.cl2000.com/media/electron/wen11.shtml>

TACHA URL: <http://www.oberlin.edu/~art/athena/tacha.html>

TANNENBAUM URL: <http://www.et-arts.com/>

TC & A URL: <http://www.tca.uwa.edu.au>

TELEFONGESCHICHTE URL:

<http://www.ilt.columbia.edu/projects/bluetelephone/html/>

Internetquellen

TELEGARDEN URL: <http://telegarden.aec.at/>

TELEKOMMUNIKATIONSKUNST URL:

<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/netzkunst/geschichte/>

TELENETLINKS URL: <http://www.collusion.org/Article.cfm?ID=303>

TELEPRESENCE URL: <http://www.telepresence.com>

TENHAAF URL: <http://www.yorku.ca/tenhaaf>

THOMSEN URL: <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/m.thomsen/index.html>

TIDE URL: <http://www.evl.uic.edu/cavern/TIDE>

TIMESUP URL: <http://www.timesup.org/>

TORPUS/DURIEUX URL: <http://www.affectiveCinema.net/exhibit.html>

TORPUS/DURIEUX URLA: <http://www.affectivecinema.net/idea.html>

TOSA URL: http://www.his.atr.co.jp/~tosa/nnb/nnb_paper.html

TOZZI URL: <http://www.strano.net/tozzi.htm>

TROMBLE URL: <http://www.sfgate.com/eguide/profile/>

UNIV. LEXIKON URL:

<http://www.infobitte.de/free/lex/allgLex0/p/pneuma.htm>

URL „24 STUNDEN“:

http://residence.aec.at/rax/24_HOURS/24-catalog.html;

http://residence.aec.at/rax/24_HOURS/index.html

URL BEAUBOIS: <http://dirtymouse.net/surv/>

UTTERBACK URL: <http://www.camilleutterback.com/>

UTTERBACK URL: <http://www.camilleutterback.com/statement.html>

V2 URL: <http://www.v2.nl/index.php>

VACCARI URL: <http://www.virtualgallery.fotomodo.com/home.html>

VACCARI/ALBERGHINI URL: <http://www2.unibo.it/parol/articles/vaccari.htm>

VACCARINO URL: <http://www.giorgiovaccarino.it>

VAL URL: http://www.olafval.de/aktuel/1_und_s.htm

VARELLA URL: <http://www.geocities.com/adrianaVarella/geodispressing.htm>

VASULKA URL: <http://www.artscilab.org/VasulkaArchive/Catalogues.html>

VC TOKYO URL: <http://www.vctokyo.org/e/workshop.html>

VEEDER URL:

<http://www.adaweb.com/context/events/moma/bbs2/veeder.html>

VERBEEK URL: <http://www.art-cologne.khm.de/verbeek.html>

VESNA URL (N0TIME):

http://vv.arts.ucla.edu/publications/publications_frameset.htm

VESNA URL: <http://vv.arts.ucla.edu>

VESNA/CAMPBELL URL:

<http://vv.arts.ucla.edu/terminals/t1/ucsc/campbell/campbell.html>

ARCHIVING-AS-ART URL: <http://www.fohel.com/archiving-as-art>

VIDEO BIBLIOGRAPHIE URLA: <http://208.55.137.252/>

VIDEO BIBLIOGRAPHIE URLB: <http://www.eai.org/eai/bibliography.jsp>

VIDEO BIBLIOGRAPHIE URLC:

http://www.experimental-tvcenter.org/history/bibliography/textbiblio.php3/VHP_bib.txt

VIDEO HISTORY PROJECT URL:

<http://www.experimental-tvcenter.org/history/>

VIDEOHEADS URL: <http://www.ecafe.com/display/videoheads.html>

VILIC URL: <http://www.art-exchanges.net/2002/gazet/ga03/mac.html>

VON BERNER URL: <http://www.daryavonberner.net/>

VON MARTIN KRUSCHE: <http://www.kultur.at/gld/feat01/feat14.htm>

VORN/DEMERS URLS: vgl. <http://digital.concordia.ca/billvorn/menuall.html>

WAGNER URL: <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartfut.htm>

WHITE URL: <http://www.normill.ca/artpage.html>

WILKERSON URL:

http://www.utdallas.edu/~wilkerso/public_html/HUAS6393.html

WINKLER URL: <http://www.brown.edu/Departments/Music/faculty/winkler/>

WORTZEL URLA: <http://artnetweb.com/theoricon/austria/linz.html>

WORTZEL URLB: <http://www.artnetweb.com/wortzel/>

YAAR URL: <http://www.telething.com/lightbeam>

YOUNGS URL: http://www.accad.ohio-state.edu/~ayoungs/fs_cr.html

YRGA URL: <http://pages.udesc.br/~c2yrga/9yara.htm>

Namensregister

- Aarons, Anita, 239
Abad, Antoni, 307
Abe, Kobo, 340
Abe, Shuya, 185, 595, 932
Abramovic, Marina, 287, 332, 506, 507, 890
Abramson, Albert, 81, 102, 103, 134, 915
Acconci, Vito, 94, 95, 156, 160, 162–165, 167–169, 208–210, 218, 275, 290, 293, 297, 381, 407, 431, 546, 563, 853–855, 866, 915, 964
Adorno, Theodor W., 25, 945
Adriaansens, Alex, 92, 900, 915
Adrian, Marc, 865
Adrian, Robert, 125, 132, 141, 281, 355, 359, 466, 471–473, 732, 850, 886, 898, 1003
Aellen, Werner, 234
Aesthetics & Computation Group, 556, 592
Agis, Morris, 309
Agra, 1003
Aguaitones, 631, 636, 707
Aguilar, José Roberto, 428, 433
Ahasaka, Tomoya, 801
Aitiani, Marcello, 731, 735, 736, 915
Akiyama, Kuniharu, 340
Akutsu, 900
Alberghini, 303, 304, 1003, 1014
Albrecht, D., 265
Alido, Jesus Lorenzo, 659, 678, 1003
Alkema-Frieze, 265
Allart, Hugues, 449, 453
Allen, Rebecca, 592, 596, 1003
Allen, Woody, 666
Allende, Salvador, 247
Alman, Flavia, 1003
Almeida, Helena, 889
Alocco, M., 265
Alonso, Rodrigo, 251, 252, 863, 916
Althusser, L., 65, 92
Altorjay, G., 265
Alves, José Manuel Costa, 889
Ambrosini, Claudio, 333
Amelith, 869
Amiard, B., 265
Amorphic Robot Works, 615
Ampère, André Marie, 845
Anastasi, William, 106, 146, 197–199, 330, 489, 495, 859, 876, 884, 916, 968
Anders, Friederike, 478
Anders, P., 916
Andersen, Eric, 265
Anderson, Laurie, 290, 399, 892, 896
Anderson, Peter, 916
Andjelkovic, Dejan, 749, 750, 916
Andrade, Pedro, 889
Andrade, Sônia, 430, 432
Andre, Carl, 285
Andreas, Brian, 899
Andreasen, Soren, 898
Andreau, Paul, 884
Andriopoulos, Stefan, 916
Angeli, Franco, 298, 303, 305, 870, 1003
Angerer, Marie-Luise, 9, 84, 92, 916
Annunziato, Mauro, 723, 731
Anselmo, Giovanni, 302, 864
Ant Farm, 185, 194, 242, 529, 895
Antaki, Michel, 451, 916
Antin, David, 916
Anzai, Toshihiro, 801, 802, 807, 912, 1003

- Apollonio, Umbro, 866
Apple, Jackie, 917
Arango, Antonio, 637
Araujo, Andrea, 625
Araujo, Yara Rondon Guasque, 626
Arbib, Michael, 113
Arcadiou, Stelios, 812
Archimedijala, 749
Architectural Machine Group, 358
Arias, J., 977
Aristoteles, 11, 22, 849
Armes, Roy, 917
Arn, Robert, 65, 94, 231, 917
Arnatt, Keith, 310
Arndt, Olaf, 694, 705, 816
Arnheim, Rudolf, 917
Arnold, J., 906
Arnold, Mary, 169
Arnolfini, Giovanni, 461
Arns, Inke, 516, 888, 917, 1003
Arslab, 731, 737, 907, 1003
Art & Robotics Group, 599, 617, 1003
Art Réseaux, 634
Art+Com, 96, 470, 589, 639, 659, 667, 668, 670–672, 710, 899, 1003
Artex (Artists' Electronic Exchange System), 471
Artist Placement Group, 309, 312
Artnode, 658, 737, 1004
ARTSAT, 470
Artsnet Electronic Network, 898
ARW (Amorphic Robot Works), 599, 615, 1004
Ascott, Roy, 22, 35, 49, 60, 133, 135–137, 472, 510, 593, 594, 598, 623, 631, 632, 732, 733, 820, 848, 850, 886, 917, 918, 1004
Ashes, Daniel John, 125, 132, 641, 647, 648, 918
Ashley, Robert, 146, 218, 858
Askevold, David, 237
Atherton, Kevin, 890
Atkins, Robert, 375
Aue, W., 265
Auer, Tina, 659, 677, 918
Augustinus, 40
Autopsi, 434, 681, 694, 918, 1004
Averty, Jean-Christophe, 255
Avramovska, Elizabeta, 749, 751
Ayrton & Perry, 134
Azelte, Daniel, 449, 453
Azevedo, Armando, 889
Azulay, Jom Tob, 430
Babbage, Charles, 51
Bach, Gottfried, 471
Back, Doug, 110, 122, 242, 243, 425, 535, 554, 555, 617, 814, 886, 898, 1004
Backlund, Jan, 898
Baer, Jo, 210
Baert, Renee, 861, 918
Baethe, Hanno, 478
Baginsky, Nicolas Anatol, 659, 672, 850, 1004
Bakal, Boris, 757
Bakhtin, M., 373
Baladi, Roland, 359, 368, 641, 1004, 1012
Balasz, Bela, 510
Balcells, Eugenia, 499
Baldessari, John, 237, 563, 835, 854, 866
Balkema, Annette W., 988
Balkenhol, Bernhard, 111, 570, 918
Balkind, Alvin, 232, 918
Ballard, James Graham, 496
Baltes, Martin, 39, 48, 56, 494, 845, 918
Bambozzi, Lucas, 637, 639, 918, 1004
Bandson, Michel, 918
Bannigan, Phillip, 886, 898
Bapat, Shidar, 190, 916
Barber, Bruce, 853
Barbieri, N., 265
Barilli, Renato, 302, 303, 918
Barlice, 265
Barlow, Melinda, 195, 196, 395, 396, 858, 918, 965
Barmen, Bianca, 898
Barnard, Roger, 309, 311, 312, 314, 530, 871, 890, 903

- Barnicke, Justina M., 426
 Barnoin, A., 265
 Barrière, Jean-Baptiste, 907
 Barron, Stéphan, 731, 732, 850, 1004
 Barros, Anna, 435
 Barry, Judith, 380, 383, 384, 559, 568, 569, 816, 832, 919, 985
 Barthes, Roland, 135, 336, 337, 850, 919
 Bartlett, Bill, 352, 355, 358, 359, 466, 471, 623, 886, 898
 Baruchello, Gianfranco, 866
 Barzyk, Fred, 851, 932, 939, 957, 964, 968
 Basyou, Matsuo, 526
 Bateson, Gregory, 36, 112, 145, 177, 227, 245, 364, 827
 Bättschmann, Oskar, 16, 30, 919
 Battcock, Gregory, 205, 859, 919, 948, 950, 960, 963, 965, 967, 983, 998
 Baudrillard, Jean, 39, 71, 733, 765, 814, 919
 Baudrillard, Jean, 11
 Baudson, Michel, 919
 Bauer, Herbert, 510
 Bauer, Joachim, 886
 Bauermeister, René, 298, 301
 Baumeister, Mary, 855
 Baumeister, Willi, 501
 Baumgärtel, Tilman, 919
 Baxandall, Michael, 18, 919
 Baxter, Ian, 237, 418, 861
 Bear, Liza, 169, 226, 352, 355, 356, 886
 Beaubois, Denis Paul, 452, 551, 558, 808, 811, 812, 1014
 Beban, Breda, 503, 659, 680
 Bec, Louis, 603
 Bechtold, Gottfried, 273, 284, 300, 404, 866, 867, 938, 997
 Beck, Stephen, 412
 Beckenbach, Carmen, 919
 Becker, Barbara, 90, 986
 Becker, Luck, 880
 Becker, Robiara, 633
 Becker, Wolfgang, 996
 Beckett, Samuel, 257, 683
 Beckley, Bill, 855
 Bedel, Jacques, 863
 Bednarek, Jacek, 891
 Beeren, Wim, 271, 458, 919
 Behar, Armand, 737, 1004
 Behrman, David, 146, 218, 366, 371, 615, 858
 Beirne, Bill, 124, 129, 132, 366, 368–371, 378, 380, 473, 531, 535–538, 550, 558, 744, 876, 877, 891, 920
 Beke, László, 744, 845
 Belém, Victor, 889
 Belgiorno-Nettis, Franco, 528
 Belkin, Gary, 255
 Bellamy, Richard, 210, 286
 Belloir, Dominique, 443, 926
 Bellour, Raymond, 920
 Belson, Jordan, 880
 Belt, Marilys, 248, 862, 920
 Belting, Hans, 24, 856, 877, 920
 Belton, John, 69, 920
 Ben, 264, 265
 Benayoun, Maurice, 105, 714–716, 731, 732, 920, 1004
 Bendkowski, Kazimierz, 872
 Benedít, Luis Fernando, 244, 252, 253, 863
 Benet, Joan, 298, 305
 Benet, Oriol Durán, 298, 305
 Benglis, Lynda, 866
 Benito, 307
 Benjamin, Walter, 376, 920, 996
 Bennett, Ed, 138, 626, 628, 886, 899
 Bense, Max, 21, 35, 851, 920
 Bentham, Jeremy, 126, 572
 Berger, René, 168, 254, 261
 Berkeley, George, 99
 Berkowitz, Terry, 367, 920
 Berlyne, Daniel E., 115
 Berners-Lee, Tim, 134, 949
 Bernhard, André, 897, 909
 Bernhardt, Ulrich, 474, 479, 480, 888, 921
 Berni, Antonio, 252
 Bernik, Stane, 866
 Beroš, Nada, 921

Namensregister

- Bertozzi, Barbara, 339, 340, 874, 921, 946, 954, 974, 980, 985
- Bertrand, Ennio, 666, 714, 722, 723, 737, 907, 921
- Bestor, Charles L., 592, 597
- Beuys, Joseph, 134, 172, 208–210, 237, 280, 287, 296, 355, 380, 430, 498, 855, 864, 877, 879, 931
- Bex, Flor, 453
- Beyer, Andreas, 996
- Bicocchi, Maria Gloria, 302
- Bidwell, Shelford, 848
- Bielicky, Michael, 513, 766–768, 909, 921, 1004
- Bielz, Gudrun, 474
- Biga, D., 265
- Bigelow, Julian, 37
- Bigge, Bill, 723, 727, 907
- Biggs, Simon, 110, 519, 529, 534, 714, 717–720, 808, 832, 833, 835, 907, 921, 1004
- Bigot, Gary, 449, 453, 469, 676
- Bijl, Guillaume, 449, 453
- Bijvoet, Marga, 921
- Binamé, Claude, 237
- Binkley, Timothy, 574, 589, 848
- Birnbaum, Dara, 125, 132, 140, 196, 214, 346, 380, 399, 422, 498, 503, 921, 993
- Black Market, 769
- Blanchot, Maurice, 880
- Blast, 1004
- Blast Theory, 110, 723, 727
- Blazevic, Dunja, 507
- Blix, 472, 946
- Bloch, Dany, 863, 921
- Block, Peter, 312
- Blondeel, Maria, 125, 132, 641, 645
- Blouin, René, 236, 237, 861, 918, 922, 925, 927
- Blumberg, Skip, 857
- Blume, Claus, 922
- Bobo, Jacqueline, 858, 922
- Bock, Christian, 898
- Bódy, Gábor, 478, 506, 510–512, 519, 744–746, 922
- Boehm, Gottfried, 56, 922
- Boetti, Alighiero, 302, 305, 864
- Boezem, Marinus, 264–266, 271, 864, 872
- Bogard, William, 130, 131, 133, 835
- Bogers, Peter, 641, 645, 646, 922
- Böhlen, Marc, 602, 1004
- Böhmler, Claus, 273, 295, 890
- Bohse, Axel, 922
- Boiscullé, Chil, 255
- Boissier, Jean-Louis, 110, 141, 714, 721, 906
- Bolik, Sibylle, 922
- Bollmann, Stefan, 922
- Boltanski, Christian, 265, 863
- Bolz, Norbert, 7, 23, 89, 633, 814, 817–820, 825, 841, 912, 913, 922, 951
- Bonde, Niels, 125, 132, 537, 641, 655–658, 679, 901, 922
- Bonet, Eugeni, 80, 81, 499, 501, 848, 870, 890, 923, 935, 984
- Boomgaard, Jeroen, 272, 273, 455, 865, 923, 977
- Borba, Gabriel, 432
- Borden, Lizzie, 923
- Borelli, Caterina, 923
- Borgeaud, Bernard, 265
- Borges, Jorge Luis, 299, 479, 792
- Borland, Christine, 598, 723, 726, 1004
- Bosches, Judi, 857
- Bošković, Rudjer, 845, 923
- Bošković, Rudjer, 41, 115, 338
- Bosslet, Eberhard, 902, 968
- Boswell, James, 923
- Botticelli, Sandro, 296
- Boulée, Etienne-Louis, 598
- Bourdieu, Pierre, 25
- Bournigault, Rebecca, 96, 659, 660, 1005
- Boursier-Mougenot, Céleste, 125, 132, 641–643
- Boushira, Mariana, 449, 452
- Bousquet, Patrick, 447
- Bouso, Victoria Daniela, 429, 923

- Boutorline, Serge, 856
 Bowler, Keith, 923
 Boyadijev, Lucezar, 762, 766
 Boyer, Jean-Pierre, 237
 Boyle, Deirdre, 188, 352, 857, 923, 924, 1004
 Braganca, Júlio, 889
 Braille, Louis, 491, 493
 Brakhage, Stan, 218, 567
 Branson Gill, Johanna, 927
 Braun, Reinhard, 99, 274, 276, 277, 865, 924
 Breakwell, Ian, 309, 311, 316, 869, 871, 872
 Brecht, Bertolt, 44, 567, 879, 924
 Brecht, George, 160, 287
 Bredekamp, Horst, 82, 728, 844, 924, 996, 1005
 Breer, Robert, 853
 Brehm, Joao, 889
 Breitmore, Roberta, 560, 647, 894
 Breitwieser, Sabine, 99, 154, 214, 274, 280, 282, 472, 509, 863, 865–867, 886, 912, 924, 936, 1000
 Breland, Bruce, 436, 437, 883
 Breloh, Heinz, 107, 273, 295, 365, 414, 422
 Brendel, Oliver, 902
 Brew, Kathy, 892
 Brewster, D., 775
 Brillouin, Louis Marc, 848
 Brisley, Stuart, 309
 Brixey, Shawn, 599, 600
 Brock, Bazon, 10, 19, 888, 924
 Brockman, John, 146, 852, 924
 Broderich, Peter, 924
 Brodskii, Isak, 766
 Broeckmann, Andreas, 925
 Bronowski, Adolfo, 253
 Bronson, A. A., 163, 232, 237, 239, 240, 853, 861, 915, 918, 925, 978
 Broodthaers, Marcel, 449, 863
 Brook, Donald, 853
 Brouwn, Stanley, 271, 864
 Brown, Diane, 931, 970
 Brown, Paul, 808, 812
 Brown, Richard, 709, 713, 906, 1005
 Brown, Sheldon, 574, 590, 621, 1005
 Brown, Trisha, 155, 165, 866
 Bru, Roser, 862
 Brus, Günter, 865
 Bruszewski, Wojciech, 96, 107, 323–330, 495, 506, 512–514, 872, 873, 888, 925, 1005
 Bryce, Fernando, 631, 635, 636
 Bryton, Lindsay, 890
 Bucan, Boris, 866
 Buchla, Don, 897
 Buchloh, Benjamin H. D., 925
 Buckner, W., 856
 Bull, Hank, 235, 472, 886, 887, 1005
 Bunne, Egon, 478
 Bunting, Heath, 737
 Buonarroti, Michelangelo, 770
 Burden, Chris, 167, 381, 563
 Burela, María, 900
 Buren, Daniel, 29, 255, 262, 863, 864, 869
 Bürger, Peter, 15, 925
 Burkart, Beatrice H., 925
 Burnett, Ron, 44, 93, 848, 925
 Burnham, Jack, 145, 146, 245, 603, 607, 895, 926
 Burri, Peter, 926
 Burris, Jon, 229, 851, 926
 Burson, Nancy, 413, 415, 416, 485, 580, 926
 Burstein, Daniel, 926
 Burt, Warren, 926
 Burton, Dennis, 239
 Büscher, Barbara, 926
 Bush, V., 74
 Busine, Laurent, 450
 Busse, Hans Berthold, 926
 Buzarovski, Stefan, 909
 Bykert, 200–202, 878
 Byrne, James, 200, 205, 315, 859, 926
 Byrne, John, 926
 C.T.G., 343, 899

Namensregister

- C5, 619, 620, 1005
Cable SoHo, 369, 398, 879
Cage, John, 30, 54, 78, 83, 146, 152, 170–172, 198, 287, 364, 389, 521, 874, 877
Cagnone, N., 265
Cahen, Robert, 125, 132, 443, 641, 642, 926, 964
Caillois, Roger, 849
Cain, Nancy, 857
Calder, Alexander, 283
Calhau, Fernando, 889
Callas, Peter, 529
Calvesi, Maurizio, 303, 1003
Calvino, Italo, 820
Calzolari, Pierpaolo, 302, 864
Cameron, Eric, 107, 238, 416–422, 483, 562, 686, 706, 814, 880, 881, 891, 926, 927
Cameron, James, 913
Campbell, Colin, 244
Campbell, Jim, 55, 242, 463, 546, 549, 574, 576–580, 587, 608, 611, 671, 837, 838, 855, 927, 929, 964, 971, 981, 1005
Campbell, R. M., 927
Camps, Teresa, 499, 501, 927
Campus, Peter, 18, 54, 91, 106, 200–205, 208–210, 213, 219, 229, 238, 270, 290, 294, 297, 388, 417, 420, 421, 432, 458, 475, 578, 660, 664, 789, 859, 878, 900, 927, 970, 978, 988
Camurri, 105
Camus, Albert, 257
Cannon, Bruce, 242, 546, 574–576, 895, 1005
Canto, Siegfried, 110, 709, 713, 906
Cantoni, Rejane Caetano Augusto, 428, 435, 436, 631, 634, 883
Capdeville, Constanca, 889
Caramelle, Ernst, 447, 471, 508, 884, 886
Carbo, 307
Cardazzo, Paolo, 302, 332, 333
Cárdenas, Miguel-Ángel, 271, 272, 455, 458, 816
Carey, George R., 134
Carla, Cyntia, 633
Carneiro, Alberto, 889
Caro, Anthony, 312
Carol, Noe, 927
Carr, Ron, 872
Carr-Harris, Ian, 240, 927
Carter, John Randolph, 169, 186–188, 361, 927
Carvalho, José, 889
Casares, Adolfo Bioy, 792
Casmiro, Manuel, 889
Casner, Steve, 897
Cassen, Jackie, 858
Cassirer, Ernest, 50
Castelli, Leo, 149, 153, 853
Castillo, Aldo, 628
Cavestani, Frank, 866
cayc, 244, 252, 253, 263, 928, 944, 1007
Celant, Germano, 29, 311
Cellar, Palley, 156
Celli, Luciano, 333
Cermak, Lubomir, 766, 768, 909, 928
Cerpac, Roy, 682
Cézanne, Paul, 16, 859
Chaplin, Charlie, 208, 387
Chaput, Thierry, 884
Charles, Daniel, 341, 344, 521, 856, 875, 928, 932
Charlier, Jacques, 264, 265, 286, 449–451, 453, 864, 928
Chartier, Gilles, 228, 236, 861
Chartron, Ph., 265
Chatelain, Hélène, 255
Chatonsky, Gregory, 737, 1005
Che Guevara, Ernesto, 253
Checkorsky, Vadim, 739
Chernikhov, Iakov, 766
Cherry, Don, 323
Chevalier, Miguel, 443, 448, 449, 884
Chicago, Judy, 196
Chikamatsu, Monzeamon, 46, 874

- Childs, Lucinda, 153
 Chomsky, Noam, 42, 113
 Chomsky, Noam , 52
 Christ, Hans D., 1005
 Christensen, Jørgen, 505
 Christensen, Toben, 971
 Ciervo, Constantino, 659, 678
 Cirifino, Fabio, 498
 Cirques Divers, 449, 451
 Clark, Gordon Matta, 168, 211, 226
 Clark, Lygia, 429, 882
 Clarke, Roger, 850
 Clarke, Shirley, 188–192, 195, 413, 446, 485, 510, 560, 928, 998
 Clarke, Wendy, 106, 124, 188, 190, 191, 193–195, 254, 268, 270, 361, 401, 413–415, 422, 446, 485, 510, 880, 928
 Cleaver, Eldridge, 176
 Clement, F., 265
 Coats, Nigel, 889
 Cocchiarale, Fernando, 430
 Coelho, René, 271, 455, 464, 623, 645, 865, 885, 928, 994
 Coemijnsberg, Chris, 435
 Coemijnsberg, Timm, 435
 Cohen, Bruno, 714, 716, 717, 816, 907, 928
 Cohen, John, 993
 Cohen, Maxie, 858
 Cohen, Renato, 625
 Coleman, Fred, 465
 Collectiu G, 499
 Collins, Susan Alexis, 641, 655, 814, 816
 Colombo, Gianni, 302, 866
 Communicationsphere Group, 352, 357–359, 485
 Conduto, José, 889
 Connor, Russell, 182, 187, 855, 928
 Conomos, John, 809, 810, 928, 977, 1005
 Conrad, Tony, 200, 206, 207, 326, 567, 866, 894, 928
 Conradt, Gerd, 478
 Cooper, Paula, 642
 Cooper, Waltraut, 471
 Copers, Leo, 453, 641, 643, 644
 Coppola, Eleanor, 560
 Coppola, Francis Ford, 127
 Cordeiro, Ana Livia, 435, 883
 Corman, Susan, 169
 Cornett, Barbara, 597
 Cornwell, Regina, 577–579, 830, 929
 Corpos Informáticos, 633, 1007
 Corsetti, Giorgio Barberio, 816
 Cort, David, 124, 169, 184–186, 188, 191, 268, 361, 398, 446, 485, 857, 858, 888, 929, 1005
 Corvin, Michel, 256–259, 863, 864, 907, 929
 Cosic, Vuk, 762, 929, 936, 967
 Costa, Mario, 261, 307, 732, 850, 929
 Couacoud, Sally, 528, 929
 Couchot, Edmond, 633, 929
 Courchesne, Luc, 620, 623
 Coutinho, Graca Pereira, 889
 Coy, Wolfgang, 929
 Coyne, Richard, 99, 100, 104
 Crabeels, Cel, 655
 Crackerjack Kid, 1005
 Craig, Kate, 886
 Crandall, Jordan, 376, 559, 569–571, 710, 929, 986, 1005
 Crary, Jonathan, 19, 139, 370, 786, 844, 848, 853, 897, 929
 Creative Machines Inc., 618
 Crick, Francis, 835
 Crimp, Douglas, 167, 929, 955
 Critchley, David, 871, 872, 890
 Croce, Benedetto, 20, 66, 98, 821, 929
 Cronenberg, David, 127
 Crutchfield, Jim P., 562, 845
 Cruz-Neira, Carolina, 101, 596, 985
 cTheory, 1005
 Cubitt, Sean, 503, 930
 Cucchi, Enzo, 863
 Cukor, George, 753
 Cunningham, David, 320
 Cunningham, Merce, 152, 172, 879

Namensregister

- Czolnowski, Lech, 872
- D'Agostino, Peter, 366, 374–376, 380, 385, 521, 918, 930
- da Costa, Noronha, 889
- da Silva, Sena, 889
- da Silva, Tania Regina Fraga, 139
- da Vinci, Leonardo, 386, 853, 884
- Daguerre, Louis-Jacques Mandé, 494
- Dahlberg, Jonas, 679, 1005
- Dalí, Salvador, 149
- Damianovic, Maia, 657, 930, 1005
- Damm, Ursula, 709–712, 850, 906, 1005
- Damnjanovic, Radomir, 507
- Dan, Calin, 762, 930, 952, 962, 965, 971
- Daniels, Dieter, 54, 102, 157, 171, 289, 294, 459, 489, 762, 763, 844, 865, 888, 922, 930, 931, 941, 961, 963, 975, 997
- Daniels, Dieter, 54
- Dannenber, Roger, 435, 599, 727, 730, 897, 1006
- Dansereau, Fernand, 236
- Dantas, Marcello, 626
- Dantzer, Jo-Anne Birnie, 890
- Danzker, Birnie, 876
- Dars, Jean-Francois, 255
- Darwin, Charles, 726
- David, Ivan Soares, 883
- Davidovich, Jaime, 254, 369, 380, 397–399, 540, 564, 623, 853, 876, 878, 879, 890, 915, 928, 931, 970
- Davinio, Caterina, 737, 1006
- Davis, Douglas, 25, 38, 42, 44, 81, 140, 200, 207–210, 245, 290, 293, 355, 356, 364, 369, 376, 398, 507, 562, 851, 866, 876, 878, 879, 886, 931, 932, 937, 939, 957, 964, 968, 994
- Davis, Joe, 433, 898
- DAX Group, 435, 437, 438, 883, 899
- Daxl, Heiko, 932, 1006
- de Bakker, Herman J., 665
- de Barros, Viviane Gomes, 633
- de Berg, Henk, 920
- de Boeck, R., 265
- de Campos, Augusto, 429
- de Carvalho, Bruno, 631, 635, 1006
- de Carvalho, Flávio, 429
- de Cervantes, Miguel, 550
- de Chirico, Giorgio, 496
- de Dominicis, Gino, 305
- de Duve, Thierry, 644, 932
- de Jaeger, Stefan, 449, 454, 462
- de Jong, Constance, 167, 894
- de Jong, Gerald, 892
- de Jonge, Jaap, 641, 646, 906
- de Kerckhove, Derrick, 119, 121, 850, 886, 932
- de Kooning, Willem, 198
- de Maria, Walter, 864
- de Melo e Castro, E. M., 889
- de Paula, José Agripino, 433
- de Poli, 105, 693, 956
- de Sousa, Angelo, 889
- de Sousa, Ernesto, 889
- de Varela, Artur, 889
- de Vylder, Paul, 768
- Dean, James, 149
- Dean, Tom, 237
- Debord, Guy, 145
- Debray, Régis, 814, 932
- Decker, Charles, 932
- Decker, Edith, 79, 163, 170, 174, 289, 388, 397, 401, 493, 855, 856, 860, 861, 932, 951, 997, 998
- Decker-Phillips, Edith, 170
- Decter, Joshua, 932
- Deering, Steve, 897
- DeFanti, Thomas, 101, 596, 985
- Deitcher, David, 933
- Dekovic, Ivo, 749, 760
- Deleuze, Gilles, 39, 933
- Delfosse, Claude, 864
- della Francesca, Piero, 865
- Della Porta, Gianbattista, 491
- Delvaux, Paul, 768
- Demarco, Richard, 311
- Demers, Louis-Philippe, 599, 619, 1015

- Denegri, Jesa, 332, 864, 873, 933
 Denk, Andreas, 407, 879, 933
 Derrida, Jacques, 68, 69, 495, 590, 933
 Desbazeille, Magali, 110, 709, 713, 906, 1006
 Descartes, R., 933
 Develay, Frédéric, 449, 452
 Devo, 564
 Devyatkin, Dimitri, 890
 Dewale, Daniel, 449, 453
 Dewey, John, 19, 933
 Di Stefano, John, 562
 Diamond, Bob, 366, 371, 615
 Diamond, Sara, 235, 861, 933
 Dias, Antonio, 428, 430
 Dias, Carlos Alberto, 883
 Dibbets, Jan, 237, 271, 863, 864
 Dick, Philip K., 894
 Dickinson, Sarah, 358, 359, 876
 Dicky, George, 863
 Diehl, Ruth, 933
 Dietman, E., 265
 Dietvorst, Els, 641, 644
 Dijafragma, 873, 1006, 1013
 Dijck, Charles, 900
 Dil, Catherine, 566
 DiLauro, Stephen, 933
 Diller, Elizabeth, 43, 535, 537, 541, 542
 Dillon, Kathy, 163
 Dilly, Heinrich, 933
 Dimitrijević, Braco, 334, 873
 Dimitrijević, Branislav, 506, 507, 874, 1006
 Dimitrova, Iskra, 909
 Dine, Jim, 32, 851
 Dinkla, Söke, 25, 32, 33, 36, 46, 48–50, 82, 83, 121, 174, 216, 217, 425, 426, 563, 848, 881, 882, 933, 934, 1006
 Disconzi, Romanita, 435
 Disselbeck, Klaus, 934
 Ditmars, Jason David, 535, 555, 557, 894, 1006
 Dixon, Rachel, 934
 Djukelic, Nebojsa, 507
 Dlubak, Zbigniew, 872
 Do Nascimento, Otávio, 439
 Dodge, Chris, 130, 574, 585–587, 934
 Doherty, Terry, 271
 Dolinsky, Margaret, 592, 596, 934
 Domingues, Diana, 631–633, 820, 848, 917, 934, 1006
 Dompierre, Louise, 240, 416, 671, 934
 Donasci, Otávio, 428, 437, 439, 440, 625, 816, 1006
 Donebauer, Peter, 871
 Doner, Michele Oka, 855
 Donga, Thomas, 77, 934
 Dorfler, Gillo, 35, 56, 64, 65, 253, 844, 865, 934
 Dourmana, Petko, 762, 765, 1006
 Dove, Toni, 110, 830, 935
 Dowler, Kevin, 233, 861, 935
 Downey, Juan, 80, 107, 108, 116, 154, 179, 205, 208, 244–251, 253, 373, 431, 454, 458, 462, 476, 499, 501, 602, 623, 820, 862, 863, 935, 948, 949, 955
 Downsborough, Peter, 449, 453
 Dragan, Ana Nusa, 506, 509
 Dragan, Sreco, 335, 506, 509, 866
 Draznin, Wayne, 899
 Dreher, Christoph, 478
 Dreher, Thomas, 275, 815, 935
 Dressler, O., 265
 Dreyfus, H., 935
 Dreyfus, S., 935
 Druckrey, Timothy, 17, 68, 75, 587, 588, 846, 908, 912, 929, 935, 936, 939, 952, 983, 984, 997, 1000
 Drühl, Sven, 936, 1006
 Dubreuil, J-F., 265
 Duchamp, Marcel, 155, 159, 198, 202, 410, 623, 757, 770
 Dufresne, Isabelle, 162, 936
 Duguet, Anne-Marie, 517, 920, 936, 972
 Dujourie, Lili, 453
 Dujovny, Gregorio, 863
 Dunford, Mike, 310

Namensregister

- Dunn, Robert, 883
Durieux, Michel, 723, 725, 1014
Dyson, Esther, 936
- E.A.T. – Experiments in Arts & Technology, 145, 147, 152, 153, 169, 173, 174, 200, 235, 239, 243, 245, 251, 253, 283, 323, 341, 343, 397, 841, 852, 853, 936, 1006
- Easterson, Sam, 599, 615
Ecafé, 1006
Echauen, Roberto Matta, 244
Echols, Alice, 936
Eckhard, Kris, 264
Eckhardt, Gisela Jo, 289, 290, 296, 936
Eco, Umberto, 37, 50, 822, 937
Edison, Thomas Alva, 134
Edler, Henry, 861
Eiblmayr, Silvia, 507, 937, 954
Eins, Stefan, 226, 861, 1006
Einstein, Albert, 464
Eisenstein, Sergei, 52, 351, 823
Elastic, 694, 707, 1006
Elder, Bruce, 412, 937
Elders, Gaia, 682
Electron Movers, 169, 188, 415, 446, 485, 888
Elgin, Catherine Z., 72, 846, 862, 944
Ellard, Tom, 532, 533, 937
Elliott, David, 901
Elliott, George, 937
Elsenaar, Arthur, 662, 723, 725
Elwes, Catherine, 503
EMAF, 1006
Emshwiller, Ed, 270, 380, 412, 867, 937, 948
Engelbach, Barbara, 937
Enzensberger, Hans Magnus, 937
Erdély, Miklós, 745
Erena, 1004
Erickson, Arthur, 861
Escada, José, 498
Espartaco, Carlos, 253, 863
Esposito, Elena, 51, 937
- Esquivel Naito, Iván, 631, 636
Esteves, Mercedes, 253, 863
Eto, Kouichirou, 116, 668, 773, 793, 801, 806, 912, 1006
Etra, Bill, 867
Evans, Garth, 309
Evans, Mike Dunford, 871
Evers, Frans, 892
Eyebeam, 1006
Eykelboom, H., 265
- F.A.B.R.I.CATORS, 110, 714, 721, 1006
F44, 816
Fabro, Luciano, 302
Fagone, Vittorio, 443
Fahlström, Öyvind, 152, 153, 323, 1007
Faugenboim, Irene, 437
Faktor, Ivan, 749, 753, 754
Fargier, Jean Paul, 255, 443, 641, 938
Faßler, Manfred, 8, 61, 62, 846, 938
Faulstich, Werner, 8, 60–62, 846, 938
Feingold, Ken, 116, 141, 380, 410, 411, 463, 599, 608–611, 622, 830–832, 898, 1007
Felix, Marco Antonio, 883
Fels, Sidney, 772, 775
Felstau, M., 730, 938
Fend, Peter, 547
Ferguson, Bruce, 190
Ferguson, Gerald, 237
Fernandez, P., 977
Ferrari, Luc, 261
Ferreira, Lisa Chaves, 889
Fetz, Wolfgang, 938
Fiering, Jason, 938
Fietzek, Frank, 764, 938
Fifer, Sally Jo, 877, 924, 938, 945, 999
Filliou, Robert, 235, 255, 287, 869
Findelmundo, 1007
Fingerhut, 307
Fior, Robin, 889
Fischbach, 152, 160
Fischer, Hervé, 255, 261, 263
Fischer, Konrad, 285, 286, 867

- Fischer, Robert, 889, 938
 Fischer-Lichte, Erika, 8, 31, 926, 938
 Fischer-Lichte, Erika, 8
 Fischnaller, Franz, 721
 Fish, Allan, 380
 Fisher, Margaret, 356, 875
 Fisher, Morgan, 876
 Fisher, Rob, 599
 Fisher, Scott S., 101, 137, 138, 284, 592, 597, 620, 622, 938
 Fishkin Vadim, 737, 740, 1007
 Flanagan, Barry, 309, 310, 312, 864
 Flannery, B. P., 979
 Flavin, Dan, 210
 Fleischmann, Monika, 96, 104, 105, 137, 659, 672, 673, 939
 Fleiß, Ingo, 16, 17, 844, 939
 Flowers, Angela, 311
 Flusser, Vilém, 10, 11, 13, 24, 37, 38, 67, 69, 75, 98, 121, 122, 139, 261, 606, 673, 674, 691, 790, 939
 Foley Suzanne, 939
 Foley, Suzanne, 167, 374, 381
 Ford, Henry, 106, 289
 Forest, Fred, 95, 124, 131, 133, 134, 255, 260–264, 273, 341, 354, 429, 443–445, 449, 452, 623, 731, 732, 850, 886, 908, 939, 940, 1007
 Foresta, Don, 133, 134, 443, 472, 731, 732, 940, 1007
 Forget, Robert, 236, 237
 Forti, Simone, 208
 Foster, Dan, 271
 Foster, Hal, 940
 Foster, Stephen C., 954
 Foucault, Michel, 19, 65, 92, 103, 126, 145, 338, 373, 395, 531, 567, 680, 821, 863, 940
 Fox, Lisa, 403, 879
 Fox, Marsha, 941
 Fox, Terry, 167, 380, 381, 539, 540, 855, 871, 875
 Fraga, Tania, 631, 633, 820, 1007
 Fragoso, Maria Luiza, 631, 633, 820, 1007
 Frake, Keith, 890
 Frammartino, Michelangelo, 681, 683, 811, 903, 940
 Frampton, Hollis, 218, 940
 Franca, Rafael, 428, 432, 440–442, 458, 593, 595, 623, 884, 888, 940, 966
 Francis, Filip, 449, 454
 Francis, Sam, 339, 940
 Frandsen, Jan Würtz, 321, 322, 872
 Frank, Peter, 161, 940
 Franke, Herbert W., 34, 36, 57, 115, 846, 940
 Franklin St. Group, 356
 Fraueneder, Hildegard, 940
 Freda, Jan, 872
 Frederick, Ron, 897
 Freed, Hermine, 296, 399, 866
 Frege, Gottlob, 64, 276, 277, 821, 903, 940
 Frege, Gottlob, 846
 Freire, Cristina, 429, 940, 978
 Fremont, J., 265
 Frenkel, Vera, 898, 962
 Frenzel, Hanna, 474, 482, 940
 Freschi, Bruno, 861
 Freud, Sigmund, 90, 113, 411
 Freudenberg, 478
 Fricke, Christiane, 32, 286, 287, 294, 864, 867, 868, 941
 Fricker, Hans Ruedi, 899
 Fried, Howard, 125, 132, 380–386, 416, 539, 540, 816, 941
 Fried, Michael, 145, 541, 854
 Friedman, Bart, 857
 Frieling, Rudolf, 79, 171, 289, 294, 865, 888, 922, 930, 931, 941, 961, 975, 997
 Fritz, Darko, 125, 132, 749, 757–759, 909, 974, 1007
 Froese, Dieter, 107, 124, 131, 200, 225–227, 238, 254, 263, 366–368, 371, 376, 378, 398, 416, 505, 531, 578, 593, 647, 758, 814, 860, 941
 Frohne, Ursula, 941
 Frontera, 244, 253, 254

- Frost, Robert, 188
Fuhrer, Urs, 90, 941
Fujihata, Masaki, 109, 110, 124, 463, 514, 618, 668, 774, 792–797, 804, 806, 807, 900, 907, 911, 912, 941, 942
Fujihata, Masaki, 9
Fujimura, Noriyuki, 801, 807, 907
Fukuda, Miki, 942
Fukunaga, Osamu, 988
Fuller, R. Buckminster, 20, 112, 145, 184, 245, 353, 364, 389, 703
Fulton, Hamish, 864
Furlong, Lucinda, 195, 196, 355, 356, 858, 942
Furtwängler, Frank, 53, 76, 110, 120, 830, 942
Furukawa, Kiyoshi, 709, 710
- Gabe, Ron, 240
Gabin, Ito, 778, 780, 942
Gabriel, Ulrike, 119, 723, 729, 1007
Gaethens, Thomas W., 929
Gagnon, Jean, 942
Gajewski, Ryszard, 872
Galántai, György, 109, 743, 745
Gale, Peggy, 163, 232, 237, 238, 353, 853, 861, 866, 915, 918, 925, 927, 933, 937, 942, 969, 977, 978
Galeyev, Bulat M., 737, 739, 740, 942
Galilei, Galileo, 89, 127
Galizzi, Raffaello, 474
Gall, Franz Joseph, 128
Gallon, Ray, 732
Galloway, Kit, 271, 352, 359–362, 376, 466, 525, 620, 621, 626, 865, 898, 899, 942
Galton, Francis, 726
Garcia, D., 655, 814
Garcia, José Wagner, 428, 433, 435
Gardner, Elizabeth Jane, 672
Gardner, Paul, 943
Garfield, Amy, 916
Garrard, Rose, 503
- Garrin, Paul, 376, 535, 546, 547, 833, 834, 892, 893, 1007
Gassinger, Ilse, 887
Gates, Bill, 54
Gatti, Armand, 255
Geelhaar, Jens, 694, 699
Geiger, Anna Bella, 428, 430, 431, 882, 943
Geißler, Michael, 478
Gendolla, Peter, 17, 48, 89, 916, 924, 934, 942, 943, 945, 962, 985, 986, 989
Gendolla, Peter, 8, 9
General Idea, 228, 240–242, 451
Gentil-Homem, Carlos, 889
Gercke, Hans, 943
Géronnez, Alain, 641, 644, 900, 932
Gerz, Jochen, 94, 97, 107, 265, 273, 290, 292–294, 419, 474, 479, 508, 869, 887, 888, 943
Gever, Martha, 943
Giaccari, Luciano, 265, 302, 332, 873
Giannetti, Claudia, 500, 870, 890, 912, 943
Gibbs, Brad, 875
Gibson, John, 162
Gidal, Peter, 326
Gidney, Eric B., 135, 359, 519, 535, 1007
Gigliotti, Davidson, 152, 178, 185, 246, 851, 857, 943, 964, 1007, 1009
Gilardi, Piero, 714, 722, 737
Gilbert & George, 156, 864
Gill, Johanna, 185, 857, 943
Gillerman, JoAnn, 141, 574, 591
Gillette, Frank, 95, 98, 106, 116, 169, 177–181, 183–185, 202, 205, 219, 222, 246, 294, 364, 388, 476, 602, 856, 857, 895, 899, 914, 937, 943, 944, 949
Ginsberg, Allen, 172
Ginzburg, Carlos, 863
Giomi, Francesco, 735, 915
Giovannelli, Jean-Pierre, 255
Giovannotti Mondani Meccanici, 684
Glass, Elliot, 857
Glass, Philip, 155
Gleyre, Charles, 299

- Glusberg, Jorge, 244, 252, 253, 263, 863, 944, 1007
- Godard, Jean-Luc, 255, 260, 884
- Goddard, Judith, 503, 944
- Gödel, Kurt, 42, 92, 826
- Godfrey, John J., 172
- Goffman, Irving, 854, 855, 944
- Goldberg, Ken, 139, 599, 613, 614, 619, 622, 898, 1007
- Goldberg, Michael, 182, 228, 233–235, 344, 347, 511, 886, 944
- Goldberg, Roselee, 475, 944
- Golden Boys, 491, 505
- Golf, Klemens, 474, 488
- Golibroda, Natalia, 739
- Gomes-Perales, Juan, 898
- González Mir, Jorge, 863
- Goodell, Kathy, 855
- Goodman, Cynthia, 729, 730, 944
- Goodman, Nelson, 72, 846, 862, 944
- Goote, Huberte, 984
- Gorgia, 20
- Gorky, Arshile, 536
- Gorucheva, Tania, 740
- Gosov, Marran, 108, 506, 512
- Goto, Suguru, 124, 792, 800
- Gotovac, Tomislav, 891
- Göttlich, Udo, 26, 945
- Goulart, Claudio, 455, 460, 461, 945
- Gowing, Lawrence, 417
- Goyvaerts, Chris, 264
- Grace, Sharon, 235, 358, 574, 589, 773, 875, 886, 945
- Graeve, Inka, 945
- Graham, Dan, 18, 54, 79, 94, 96, 106, 140, 200, 208, 210–214, 235, 237, 238, 257, 265–267, 275, 278, 294, 297, 302, 346, 380, 384, 388, 399, 407, 422, 498, 499, 563, 564, 567, 578, 612, 699, 854, 860, 861, 887, 945, 951, 969, 976
- Graham, Roberta, 503
- Graham, Rodney, 861
- Granger, Helen, 367
- Granoux, Pierre, 898
- Grassi, Ernesto, 57, 121, 945
- Grau, Oliver, 8, 102, 851, 903, 945
- Graves, Michael, 211
- Grayson, Sue, 312
- Green, Dave, 821, 1006
- Greene, Lesley, 318
- Greimas, A. J., 849
- Grippio, Víctor, 863
- Gritzko, Russ, 897
- Groh, Klaus, 265, 273, 294, 295, 946
- Gropius, Walter, 652
- Gross, Ines, 253
- Grossklaus, Götz, 224, 946
- Grossman, Mark, 603
- Grossman, Tatyana, 851
- Group C, 1008
- Gruber, Bettina, 248, 875, 904, 946
- Gruchy, Tim, 916
- Grundmann, Heidi, 135, 354, 946
- Grup de Treball, 307, 308, 430
- Grupo Dos Treze, 244, 253
- Grzinic, Marina, 762
- Gsöllpointner, Katharina, 26, 50, 90, 447, 946, 995
- Gsöllpointner, Katharina, 50
- Guattari, Felix, 39, 92, 933
- Guben, G., 265
- Gumbrecht, Hans Ulrich, 946
- Günther, Ingo, 108, 116, 395, 422, 474, 486, 487, 494, 514, 547, 590, 814, 887, 888, 931, 946, 951
- Gurian, Andy, 188–190, 858, 946
- Gustowska, Izabella, 516, 771
- Gutai, 339, 340, 351, 874, 921, 946, 954, 974, 980, 985
- Gutmann, Karlheinz, 902
- Gutstadt, Howard, 185, 857
- Haacke, Hans, 262, 546, 947
- Haagsma, Harco, 116, 603, 618, 641, 647, 723–725, 814, 947
- Haaning, Jens, 641, 658, 659, 901, 1008
- Haberl, Gerhard, 508, 865

Namensregister

- Habermas, Jürgen, 820
Hac Mor, Charles, 502, 947
Hachiya, Kazuhiko, 109, 553, 586, 618, 784–787, 902, 910, 947
Haeser, Virginia, 820
Hagen, E., 265
Hagiwaraa, Sakumi, 875
Hahn, Alexander, 109, 367, 491, 496, 497, 878, 889, 938, 947
Hakola, Marikki, 108, 709, 710, 1008
Halbach, Wulf, 8, 61, 62, 845, 846, 938, 947
Halbertsma, Marlite, 16, 18, 65, 114, 947, 1001
Hale, Barrie, 148, 149, 852, 853, 947
Haley, Robert, 391
Hall, David, 95, 206, 207, 231, 293, 302, 309, 311–319, 326, 454, 485, 502, 503, 558, 578, 673, 786, 814, 850, 871, 872, 890, 947, 1008
Hall, Diane Andrews, 541
Hall, Doug, 535, 541, 877, 924, 938, 945, 947, 952, 981, 999
Hall, Edward T., 145
Hall, Sue, 310, 871, 948
Halleck, Dedee, 190
Haller, Robert A., 916, 937, 948
Hamfeld, Carl, 886
Hamilton, Richard, 290, 417, 851, 859
Hammann, Barbara, 474, 482, 948
Hámos, Gusztáv, 116, 478, 506, 511, 512, 519, 668, 743, 745–747, 890, 908, 948, 1008
Hanayagi, Suzushi, 527
Hanhardt, John, 83, 200, 244, 246, 247, 370, 391, 398, 401, 403, 410, 536, 859, 871, 876, 878–880, 916, 927, 948, 949, 976, 982
Hanle, JoAnn, 399, 949
Hanley, Jo-Ann, 858
Harada, Daizaburo, 527
Haraway, Donna, 90, 504, 1008
Harding, Noel, 107, 416, 421, 422, 425, 463, 554, 602, 881, 895, 927, 949
Hardman, Trisha, 235
Harithas, James, 146, 180, 208, 222, 244, 247, 249, 857, 862, 949
Harithas/Ross, 949
Harithas/Ross, 244, 249, 862
Härm, Anders, 741, 742, 949
Harris, Robert, 878, 948
Harris, Sue, 886, 898
Hartney, Mick, 310, 315, 871, 949
Hartranft-Temple, Ann, 405, 949
Hashimoto, 59
Hashimoto, Kiminari, 784–786, 910, 949
Hassmann, Peter, 865
Hastings, Gene, 883
Hatherly, Ana, 889
Hatoum, Mona, 503
Hattori, Katsuyuki, 776
Hausner, Björn, 665
Haustein, Lydia, 33, 856, 949
Hawking, Stephen, 89, 111, 949
Hay, Alex, 208
Hay, Deborah, 152, 165
Hayden, Michael, 239, 294
Hayles, Katherine N., 104, 105, 836, 849, 949
Hays, Ron, 412
Hayter, Stanley W., 244
Heebink, Loes, 950
Hegarty, Frances, 685, 1012
Hegedüs, Agnes, 121, 124, 743, 748, 950, 984
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, 14, 172, 843, 844, 912
Heibach, Astrid, 922
Heidegger, Martin, 16, 406, 818
Heilig, Morton, 101, 138, 950
Heim, Michael, 102, 950
Hein, Hilde, 950
Heinz-Hoeck, Marikke, 659, 664, 850, 950
Heisenberg, Werner, 92, 587
Heizer, Mike, 864
Held, Jutta, 155, 950
Heller, Heinz B., 8, 950
Hemken, Kai-Uwe, 950

- Hénaut, Dorothy, 236
Hendrich, Hermann J., 865
Hendricks, Jon, 950
Hengesbach, Rolf, 889
Hentschläger, Ursula, 90, 946, 950, 995
Herguera, Isabel, 449, 453
Hermann, Wolf, 865
Hermans, Marcel, 694, 708
Hershman, Lynn, 9, 83, 96, 109, 110, 196, 559–563, 568, 647, 668, 714, 830, 892, 894, 923, 950, 980, 983, 1008
Herzogenrath, Wulf, 79, 134, 174, 203, 222, 223, 250, 287, 288, 296, 297, 300, 397, 401, 402, 474, 475, 487, 493, 853, 855, 860, 861, 878, 890, 927, 931, 936, 948, 950, 951, 956, 957, 975, 995, 998
Hesse, Eva, 155, 853
Heubach, Friedrich Wolfram, 213, 951
Heyden, Michael, 239
Heyrman (Dr. Hugo), 264, 265, 269, 270, 865, 951, 1008
Higgins, Dick, 287, 875
Higgins, R., 32
Hildenbrand, Wilhelm, 613
Hill, David, 419
Hill, Gary, 95, 108, 116, 380, 403–407, 446, 485, 814, 879, 933, 949, 951, 993, 995
Hill, Murray, 283
Hill, Stephen, 93
Hiller, Susan, 309, 320, 503, 871, 890, 951
Himuro, Mamiko, 772, 778
Hines, Kay, 226, 367
Hinreiner, Christian, 665
Hirano, Saburo, 124, 792, 800, 801
Hitchcock, Alfred, 127, 474, 573, 687
Hlynsky, Dennis, 858
Hnilitsky, Olexander, 739
Hobba, Leigh, 951
Hoberman, Perry, 574, 586–589, 622, 896, 1008
Hock, Louis, 366, 376, 531, 951
Hockney, David, 851
Hödicke, K. H., 265
Hodler, Ferdinand, 493
Hoelzer, Helmut, 847, 951
Hoenisch, Peter, 929
Hoet, Jan, 864
Hoey, Brian, 302, 309, 316, 871, 872, 890
Hoff, Marlene, 418
Hoffman, Peter, 470, 886
Hoffmann, Justin, 951
Hofmann, Hans, 951
Holan, Tomas, 898
Holbein, Hans, 441
Holleggha, W., 282
Holmes, Tiffany, 574, 584, 1008
Holtfreter, Jürgen, 479
Honnef, Klaus, 12, 155, 159, 353, 844, 951
Hood, Beverly, 737
Hood, Stuart, 312
Hoogeveen, Weit, 694, 708
Hoover, Nan, 108, 271, 287, 290, 455, 458–460, 500, 681, 742, 809, 890, 952
Hooykaas, Else Madelon, 108, 455–457, 586, 663, 885, 888, 952
Hopkins, John, 309, 310, 871, 948
Horkheimer, Max, 25
Hörl, Ottmar, 125, 132, 474, 483
Horn, Paul, 361
Horn, Rebecca, 297
Horowitz, Andy, 875
Horsfield, Kate, 162, 915
Horvat-Pintarić, Vera, 332, 866, 952
Horvatić, Hrvoje, 503, 659, 680
Hossmann, Lebeer, 451
Houdin, Robert, 907
Houdini, Harry, 168
Householder, Johanna, 898
Howard, Ian, 359
Huber, Hans Dieter, 114, 844, 851, 952, 1005, 1008
Hucklenbroich, Peter, 123, 952
Hudinilson Jr., 440
Huebler, D., 265
Huene, Stephan von, 874

Namensregister

- Huffman, Kathy Rae, 84, 136, 137, 372, 398, 503, 541, 845, 894, 952
Hufschmid, Elvira, 694, 699
Huhtamo, Erkki, 54, 55, 102, 527, 602, 629, 953, 1008
Huizinga, Johann, 118, 849
Hüllenkremer, Marie, 289, 953
Hulten, Pontus, 146, 153
Human Control, 659, 665, 850, 902
Huneeus, Alex, 1008
Hunkeler, Peter, 906
Hünnekens, Annette, 49, 50, 83, 714, 953
Hünnekens, Annette, 49
Hunt, 1008
Husserl, Edmund, 40
Hutt, Reiner, 474, 483
Huxley, Aldous, 687, 1008
Huygens, Christian, 907
Huysen, Andreas, 953

Iaquone, Fabio Massimo, 707
Ichiyanagi, Toshi, 340, 875
Iges, Josè, 96
Iglhaut, Stefan, 953
Imura, Takahiko, 95, 320, 335, 349–351, 375, 442, 518–522, 772, 776, 793, 869, 875, 914, 928, 930, 932, 953, 962, 970
Ikam, Catherine, 443, 445–447, 449, 450, 469, 485, 660, 867, 954, 976, 980
Iles, Chrissie, 858, 947, 954
Imai, Norio, 339, 346, 527
Innis, Harold, 39
Insam, Grita, 471, 886
Intermedia, 233–235, 239, 272, 354
Inui, Yoshiaki, 954
Ionesco, Eugene, 257
Isaev, Alexey N., 737, 740, 1008
Ishibashi, Motoi, 801, 807
Ishii, Haruo, 124, 799
Ishii, Hiroshi, 101, 634, 784, 791, 792, 799, 1008
Ishizaki, Naoko, 801, 807
Isupov, Ilya, 737–739

Ito, Takamichi, 874
Ito, Takayasu, 874
Ito, Yosuki, 346
Iveković, Sanja, 323, 332, 333, 506–508, 866, 954
Iwai, Toshio, 96, 415, 463, 514, 519, 527, 528, 618, 670, 772, 773, 776, 782, 783, 786, 806, 896, 912, 954
Iwata, Hiroo, 615, 618, 784, 791, 899

Jackson, Martha, 339, 862
Jackson, Michael, 913
Jacobs, Ken, 218
Jacquier, Alain, 255, 260, 884
Jafascheff, Christo, 287
Jaffé, Louis, 857
Jaffrenou, Michel, 440, 443, 446–449, 453, 485, 508, 554, 816, 850, 884
Jakobsen, Jakob, 898
James, Steve, 871
James, William, 40
Jameson, Frederic, 954
Jan, Alfred, 385–387, 954
Janecke, Christian, 844
Jankuloski, Robert, 909
Janus, Elizabeth, 567, 894, 954
Jappe, Elisabeth, 273, 475, 844, 887, 943, 954
Jappe, Georg, 287, 954
Jaramillo, Matias, 386
Jay, Martin, 494
Jedlinski, Jaromir, 873
Jenkins, Charles Francis, 848
Jenkins, Ulisses, 899
Jensen, Vibeke, 1008
Jeong, Jeong Ju, 109, 780, 783
Jeremijenko, Natalie, 105, 535, 542, 543, 618, 892, 955, 1009
Jerez, Concha, 96, 491, 499, 502, 641, 651, 654, 666, 707, 902, 955
Jestertek, 591, 1009
Jezik, Enrique, 637, 638
Jikken Kôbo (Experimental Workshop), 340
Jiménez, José, 955

- Johannsen, Kirsten, 694, 700
 Johannson, Michael, 714, 720, 1009
 John G., 955
 John, KP Ludwig, 659, 664, 665, 1009
 Johns, Jasper, 410, 830, 851
 Johns, Jasper , 844
 Johnson, Nigel M., 659, 680
 Johnson, Steven, 845, 955
 Johnson, W. McAllister, 955
 Johnston, Gail, 169
 Jonas, Joan, 156, 165–167, 169, 242, 287, 290, 293, 295, 297, 341, 431, 563, 612, 815, 854, 859, 866, 872, 894, 927, 929, 955, 969
 Jones, Allen, 851
 Jones, Dave, 271, 404
 Jones, Howard, 858
 Jones, Simone, 898
 Jones, Stephen, 519, 532, 533, 809, 816, 891, 955
 Jordan, Ken, 32, 35, 60, 63, 74, 75, 215, 216, 283, 353, 848, 867, 918, 938, 949, 950, 957, 964, 973, 975, 985, 995
 Jordan, Ken , 845
 Josefstein, Léo, 864
 Jospehs, Ingrid E., 941
 Joyce, James, 198
 Judd, Donald, 155, 210, 341, 863, 955
 Judge, C. M., 778, 779
 Julian, 307
 Junak, Tadeusz, 872
 Jungblut, Guy, 264, 266, 451, 955
 Jungels, Dorothy, 858
 Junker, Howard, 955
 Jutra, Claude, 236
 Juurak, Anu, 737, 741
 Juzbašić, Stanko, 757
 Juzová, Irena, 766
 Kac, Eduardo, 109, 116, 137, 138, 141, 354, 428, 430, 434, 437–439, 595, 602, 615, 620, 622, 623, 626–628, 630, 631, 634, 791, 850, 886, 899, 900, 955, 956, 979, 1009
 Kacunko, Sabine, 434, 723, 728
 Kacunko, Slavko, 18, 23, 34, 37, 66, 97, 98, 103, 114, 159, 165, 201, 216, 248, 277, 286, 314, 338, 373, 412, 474, 480, 489, 490, 500, 810, 813, 821, 845, 846, 862, 863, 870, 887–889, 904, 905, 914, 956
 Kaemmerling, 869
 Kahlen, Wolf, 79, 80, 116, 273, 290–292, 474, 476–478, 499, 868, 869, 888, 890, 956
 Kahn, Louis, 211
 Kajo, Marika, 720, 1009
 Kamper, Dietmar, 956
 Kanayama, Akira, 874
 Kandinsky, Wassily, 757
 Kannik, Frans, 956, 972, 1000
 Kant, Immanuel, 41, 75, 100, 213, 279, 843
 Kantor, Ken, 359
 Kaprow, Allan, 29, 32, 78, 79, 147, 154, 160, 169, 172, 194, 200, 208, 209, 239, 287, 290, 354, 835, 853, 927, 929, 956, 957, 1009
 Kaquet, B., 451
 Karawahn, Kain, 87, 108, 125, 132, 440, 659–663, 706, 816, 866, 902
 Karczmar, Natan, 850
 Kardia, Peter, 312, 871
 Kasahara, Hiroshi, 772, 778
 Kataoka, Isato, 801, 807
 Kataoka, Ryoji, 101, 791, 801
 Kato, Itaru, 527
 Katsu, Kani, 345
 Katti, Ch., 33, 69, 957
 Katz, Esther, 367
 Kaufmann, Andreas M., 641, 653, 659, 1009
 Kawaguchi, Mao, 519, 527, 816
 Kawaguchi, Tatsuo, 874
 Kawai, Masayuki, 772, 776, 777
 Kawanaka, Nobuhiro, 335, 344, 345, 875, 957
 Kawara, On, 156, 339, 863
 Kawashima, Takeshi, 796, 911

Namensregister

- Kay, Alan, 63, 119, 957
Kazunao, A., 788, 789
Keane, Tina, 491, 503, 504, 514, 731, 735, 750, 889, 966, 974
Keays, Bill, 574, 592, 1009
Keen, Kenneth, 449, 453
Kelcey, Rose Finn, 503
Kellein, Thomas, 173, 957
Kelley, Mike, 566, 894, 958
Kelly, Mary, 503, 890
Kemp, Wolfgang, 18, 19, 920, 933, 958
Kennedy, Chuck, 857
Kennedy, Garry Neill, 237
Kennedy, Jacqueline, 106, 289
Kennedy, John Fitzgerald, 289, 541, 616
Kennedy, Teddy, 176
Kepes, Gyorgy, 147
Kertess, Klaus, 201
Keskikula, Ando, 737, 740, 741
Kessler, Christian, 659, 669, 900
Kienholz, E. & N., 869
Kiesler, Frederick, 340, 525, 527, 598
Kiessling, Dieter, 97, 108, 474, 488–491, 495, 514, 579, 580, 652, 681, 683, 688–693, 695, 856, 888, 889, 904, 905, 912, 930, 958, 971, 979
Kihara, Tamio, 101, 124, 784, 791, 801, 803, 807, 958
Kilbourn, Elizabeth, 147, 148, 958
Kilcoyne, Sean, 892
King, Rodney, 547
Kirby, Michael, 853
Kircher, Athanasius, 496
Kirkup, Wendy, 723, 728, 811
Kiss-Pál, Szabolcs, 743, 747, 748, 958, 1009
Kitadai, Shozo, 340
Kittler, Friedrich, 7, 39, 89, 817, 824, 843, 922, 949, 951, 958
Kkoterski, Marek, 872
Klammer, Josef, 886
Klauke, Jürgen, 287
Klee, Paul, 247, 958
Klein, Friedhelm, 474, 483
Klein, Yves, 156, 257, 260, 287, 340, 449, 540, 844, 855, 877, 990
Klepsch, Axel, 641, 649, 884, 957, 958
Klessinger, Reinhard, 474, 483, 958
Klier, Michael, 478, 639, 850
Kline, David, 926
Klinkowstein, Tom, 359, 471, 898
Klotz, Heinrich, 15, 48, 83, 663, 924, 958, 959, 987
Klotz, Werner, 96, 97, 108, 586, 659, 663, 850, 902, 958, 959, 968
Kluitenberg, Eric, 959
Kluszczyński, Ryszard, 323, 330, 516, 593, 771, 872, 873, 959
Klüver, Billy, 152, 153, 245, 568, 853, 862, 959
Knight, Julia, 310, 311, 315, 502, 503, 890, 926, 959
Knilli, Friedrich, 959
Knizak, Milan, 874
Kobayashi, Hakudo, 343, 344, 875
Kocher, James, 883
Köck, Wolfram, 959
Koetsier, H., 265
Kohso, Sabu, 789, 960
Kojima, Junji, 527
Kolaczowski, K. Marek, 514
Kolb, Peter, 474, 487
Kolesch, Doris, 926
Kolodrubiec, Janusz, 514, 872
Konart, Tomasz, 872
Königin Maria Anna von Österreich, 247
Kooijmans, Jeroen, 681, 682
Köpnick, Andreas, 97, 116, 125, 132, 434, 694–698, 702, 717, 918, 937, 960, 1009
Kopp-Schmidt, Gabriele, 923
Koresaar, Andrus, 737, 742
Korot, Beryl, 184, 246, 297, 353, 857, 940, 943, 960, 962, 986, 995
Kos, Paul, 380, 535, 539–541, 891, 955, 960, 971
Kosłowski, Peter, 960
Kosugi, Takesha, 341

- Kosuth, Joseph, 237, 354, 623, 782
 Kouketsu, Motoki, 801, 807
 Kounelis, Yannis, 302, 869
 Kovač, Leonida, 960
 Kowalski, Piotr, 308, 506, 517
 Kowanz, Karl, 471, 472, 886
 Kozarev, Javor, 766
 Kracke, Bernd, 108, 140, 446, 474, 484, 485
 Krämer, Sybille, 51, 118, 816, 960
 Krarup, Helge, 322, 1009
 Krauss, Rosalind, 90, 91, 137, 205, 353, 447, 960
 Kraynik, Ted, 169, 183, 857
 Kreijemborgs, Alfred, 660
 Kren, Kurt, 274, 865
 Kreuder, Friedemann, 938
 Kriesche, Richard, 107, 125, 129, 130, 132, 141, 273, 278–282, 288, 297, 404, 446, 461, 466, 469–471, 473, 485, 495, 538, 710, 866, 872, 879, 886, 925, 927, 955, 960, 961, 969, 976, 1009
 Krikorian, Tamara, 318, 503, 871, 872, 890, 961
 Kristl, Vlado, 440, 593, 816
 Kritzwiser, Kay, 961
 Kroesinger, Hans-Werner, 961
 Kropfreiter, Dieter, 96, 675
 Krotoszynski, Lali, 428, 433–435, 620, 625, 631, 883
 Krueger, Myron W., 45, 83, 101, 102, 109, 118, 200, 214–218, 284, 353, 415, 466, 517, 622, 719, 730, 884, 961, 1009
 Kubaczek, Karl, 472
 Kubisch, Christina, 474, 483, 484, 816, 961
 Kubler, George, 961
 Kubota, Shigeo, 195, 196, 290, 297, 344, 391, 395, 474, 499, 593, 961
 Kubrick, Stanley, 164, 412, 880
 Kuehn, Gary, 864
 Kulchitsky, Miroslav, 739
 Kulik, Zofia, 327
 Kuntzel, Thierry, 443
 Kurosaki, Akira, 346
 Kurtz, Bruce, 40, 229, 961, 962
 Kusahara, M., 734, 962
 Kuspit, Donald B., 159, 160, 962, 989
 Kwiek, Pawel, 323, 326–329, 745, 872, 985
 Kwiek, Premyslaw, 327
 Kyander, Pontus, 962
 Kyle, Joe, 861
 Labat, Tony, 107, 116, 125, 132, 380, 384–387, 877, 941, 954, 968
 Lacan, Jacques, 23, 90–92, 113, 145, 256, 503, 532, 789, 844, 962
 Ladaga, Alexandro, 707
 Lagarto, António, 889
 Lahr, Christin, 96, 141, 554, 641, 651, 652, 655, 666, 707, 850, 902, 962, 1009
 Laimre, Marko, 737, 742
 Lambert, Yvon, 255
 Lampalzer, Gerda, 962
 Landry, Richard, 866, 875
 Lang, Fritz, 754
 Lang, Peter, 941, 991
 Lange, André, 1009
 Langer, Brian, 809, 962
 Langer, S., 50
 Langton, Chris, 118, 123, 835
 Lanier, Jaron, 52, 53, 59, 101, 139, 620–622, 845, 850, 851, 1009
 Larsen, Dirk, 871
 Lastra, A., 962
 Lauchstädt, Ilka, 478
 Laurentiz, Paulo, 428, 435–437, 882, 883
 Lavater, Johann Kaspar, 128
 Laysiepen, Uwe, 506
 Lazzarato, Maurizio, 71, 969
 Le Corbusier (Charles Jeanneret), 259, 642
 Le Gac, J., 265
 Le Grice, Malcolm, 310, 962
 Le Maitre, 257, 559, 568, 863
 Le Moigne, J.-L., 49
 Le Va, Barry, 294, 853
 Leary, Timothy, 144, 559

Namensregister

- LeBouthillier, Francis, 898
Lechantre, Rudy, 449, 453
Ledoux, Jacques, 270
Lee, Jay, 592
Leeker, Martina, 8, 31, 33, 425, 426, 882, 962
Leeker, Martina, 31
Lefebvre, Henri, 255
Leggett, Mike, 309, 311, 316, 808, 810, 871, 963
Leigh, Janet, 573
Leipold, Tracy, 566
Leisgen, Barbara, 265
Leisgen, Michael, 265
Leko, Kristina, 749, 754, 755
LeMaitre, Willy, 617
Leman, 105
Lemerre, 265
Lenczewski, Ryszard, 872
Lennep, Jacques, 449, 450, 885, 963
Lennon, John, 858
Leonhardt, Tom, 599, 617, 618, 1010
Leonowens, Anna, 225, 238, 881
Leopoldseder, Hannes, 963
LePage, J., 265
Lesaja, Joško, 757
Lesak, Frantisek, 866
Levin, Kim, 963
Levin, Thomas Y., 128
Levine, Les, 77, 94, 95, 109, 127, 128, 140, 147–149, 152–154, 159, 161, 169, 173, 178, 194, 232, 236, 239, 354, 388, 399, 423, 514, 529, 811, 841, 852, 854, 857, 860, 870, 871, 915, 947, 961, 963, 964, 972, 977, 988
Lewin, Kurt, 518
Lewis, Glen, 886
Lewis, Glenn, 237, 861, 925, 927
Lewis, Nancy, 356, 875
LeWitt, Sol, 155, 285, 341, 567, 854
Libera, Zbigniew, 516
Lickliger, J.C.R., 63, 74, 75, 122, 964
Liessmann, Konrad Paul, 919, 964
Lijn, Liliane, 309, 320, 964
Liljenberg, Thomas, 898
Linker, Kate, 964
Linsday, Jim, 169
Lippard, Lucy R., 146, 160, 309, 312, 373, 964
Lipps, Theodor, 145
Lischi, Sandra, 642, 964
Lischka, G.J., 49
Livingstone, Peer, 871
Livingstone, Pete, 890
Lizène, Jacques, 264, 265, 267–269, 273, 293, 302, 368, 449, 451, 453, 498, 508, 964
Löbach, B., 265
Locatelli, U., 265
Lochner, Stephan, 296
Locke, John, 19, 99
Loeffler, Carl, 358, 875, 886, 899
Lohaus, Bernd, 864
Lomholt, Niels, 505, 964
Lomnicki, Jacek, 872
London Electronic Arts, 502
London, Barbara, 345, 820, 964, 965
Long, Richard, 310, 864
Longo, Robert, 399
Lopez, Ivan, 637, 638
Lorber, Richard, 396, 965
Lord, Chip, 540, 559, 573, 895, 965
Lorenz, Nancy, 855
Lovelace, Ada, 559
Lovink, Geert, 44, 841, 912, 965, 1009
Lowenberg, Richard, 366, 376, 537, 875
Löwenthal, Leo, 26, 945
Lowndes, Joan, 233, 965
Lozano-Hemmer, Rafael, 637, 638, 1009
Lublin, Lea, 244, 252, 863, 1009, 1012
Lucas, Kristin, 554, 559, 569, 571, 572, 1006, 1009
Lučić, Mladen, 965
Lucie-Smith, Edward, 868, 966
Lucier, Alvin, 146, 218, 858
Lucier, Mary, 188, 196, 206, 207, 231, 293, 380, 395–397, 419, 558, 814, 918, 965, 966

- Ludwig, Karl, 958
Luhmann, Niklas, 20, 25, 36, 97, 98, 114, 115, 159, 813, 819, 849, 966
Lum, Ken, 861
Lüsebrink, Dirk, 667
Lüthi, Urs, 287
Lux, Antal, 478
Lyons, Michael, 124, 535, 551, 557, 966, 1009
Lyotard, Jean-François, 871, 884
- Maat, Hermen, 96, 659, 660, 902
MacArthur, Don, 227
MacDowell, Cila, 633
Machado, Arlindo, 428, 966
Machado, Ivens, 430, 431
Macho, Thomas, 966
Maciunas, George, 287, 877
Mack, Heinz, 874
MacLean, Paul, 408
MacLeod, Douglas, 971
MacMurtrie, Chico, 615
MacNeil, Ronald, 592
MacNevin, Brian, 237
MacRitchie, Lynn, 504, 966
Maebayashi, Akitsugu, 109, 784, 790, 791, 801, 966
Maes, P., 118, 123
Magritte, René, 454, 817
Majorana, Quierno, 848
Makida, Kazuo, 772, 778
Malewitsch, Kasimir, 819
Malina, Roger F., 50, 51, 75, 217, 966
Mallarmé, Stéphane, 257
Malloy, Judy, 899
Malraux, André, 527
Malsch, Friedemann, 880, 966
Mandell, John, 894
Manevski, Blagoja, 749, 751
Mangelsdorff, Lilo, 669
Mann, Andy, 168, 180, 205, 246, 856, 866, 970
Mann, Jeff, 898
- Mann, Steve, 129, 535, 537, 551, 553, 554, 557, 583, 627, 1009
Mannik, Andres, 227
Manovich, Lev, 11, 12, 17, 47, 51–54, 58, 63, 64, 70, 73, 76, 85, 118, 123, 127, 494, 831, 835, 844, 846, 847, 967
Manovich, Lev, 52, 53, 58
Manteiga, Silvia, 707
Manzoni, Piero, 156, 257, 877
Maquestieau, Konrad, 967
Marchessault, Janine, 236, 860, 861, 925, 935, 967
Marcuse, Herbert, 172, 174, 269, 480
Marden, Bruce, 863
Marey, E.-J., 527
Margarita, Infantin, 342
Mariátegui, José-Carlos, 443, 636, 967
Marichal, Xavier, 105, 907
Marie-Claude, 509
Marinetti, Filippo Tommaso, 448, 523
Marioni, Tom, 167, 380, 381, 539, 970
Mariotti, Francesco, 443
Mark, Helmut, 466, 471–473, 814, 886
Marker, Chris, 260
Marotta, Vicente, 863
Marquard, Odo, 967
Marroquin, Raul, 271, 272
MARS, 1010
Marsalo, Juha-Pekka, 713
Marsden, Guy, 619
Marsh, Ken, 184, 185, 404, 593, 857, 967
Marshall, Stuart, 81, 91, 871, 872, 890, 967
Martin, Robert, 967
Martinis, Dalibor, 96, 108, 323, 332, 333, 482, 506–508, 647, 749, 752, 753, 866, 895, 921, 954
Marušić-Klif, Ivan, 749, 909
Marušić-Klif, Ivan, 755–757
Maruyama, Yoko, 858
Marx, Gary, 968
Marx, Karl, 172, 256
Marx, L., 968
Masanori, Tsuchiya, 343

Namensregister

- Masao, Komura, 343, 875
Mase, Kenji, 772, 775
Massimino, Michael J., 968
Matalon, Martin, 715
Matevski, Denko, 909
Mathieu, Georges, 339
Mathieu, Marie-Christiane, 574, 592
Matičević, Davor, 968
Matoba, Hiroshi, 116, 124, 598, 780, 783, 784
Matoba, Yasushi, 116, 598
Matsumoto, Shoji, 346
Matsumoto, Toshio, 341, 345, 792, 793, 875, 968
Matsumoto, Yasuaki, 772–774, 807, 968
Matsumura, Taizo, 780
Matsuo, Basho, 802, 911
Matsushita, Akiko, 344
Matsushita, Shoko, 875
Matta-Clark, 863
Matthijs, Danny, 449, 454, 455, 885
Mattingly, Eugene Grayson, 857
Matuck, Artur, 135, 428, 433, 435–437, 439, 620, 624–626, 631, 883, 898, 968
Maturana, H.R., 20, 21, 25, 34, 41, 47, 65, 97, 100, 111–113, 122, 819, 828, 849, 968
Maud, G. C., 265
Maurer, Dora, 512
Mautner, Jorge, 433
May, Gideon, 909
Mayer, Marc, 968
Maytorena, Guadalupe, 883
McCanne, Steve, 897
McClard, Michael, 356, 855
McCormack, Jon, 812, 1010
McCormick, Carlo, 385, 387, 388, 877, 968
McCullough, Thomas, 529
McDonals, Laurie, 858
McEvilley, Thomas, 42, 146, 198, 199, 859, 968
McIntosh, David, 851, 969
McKinnon, Archie, 861
McLaren, Norman, 556
McLuhan, Marshall, 26, 39, 48, 56, 93, 113, 119, 137, 144, 171, 173, 175, 177, 184, 232, 233, 239, 261, 353, 364, 469, 494, 601, 616, 658, 725, 845, 856, 875, 918, 969, 975
Medeiros, Bia, 631, 633
Meder, Thomas, 950
Meder, Thomas , 8
Media Bus, 191, 858
Mees, Guy, 864
Mefferd, Boyd, 858
Megert, Franziska, 446, 485, 491, 497, 498
Meigh, Alex, 503, 871, 890
Meissner, Nobert, 957
Meissner, Ryszard, 872
Mekas, Jonas, 187, 189, 192, 391, 969
Melies, Georges, 907
Melitopulos, Angela, 71, 969
Mella, Leanne, 369, 370, 857, 878, 969
Mellon, Zita, 894
Melo, Joao, 889
Mendel, Mark, 307, 373, 374, 969
Mendes, Albuquerque, 889
Mendes, Rosa, 196
Mendieta, Ana, 623
Menéres, Clara, 889
Mercader, Antoni, 307, 373, 923, 969, 984
Merz, Mario, 237, 302, 864, 869
Mestaoui, Naziha, 105
Meštrović, Ivan, 749
Meštrović, Ivan, 356, 754, 755, 758
Meštrović, Toni, 909
Meštrović, Toni, 760
Mészöly, Suzanne, 969
Metz, Christian, 351
Metzger, Gustav, 309
Metzger, Rainer, 969
Meunier, M. Victor, 134
Meyerhold, Vsevolod Emilevich, 815
Meynell, Kate, 503
Mezak, Davor, 749, 754
Mezei, Leslie, 239
Miall, Chris, 535, 555, 1010

- Michaelsen, Jorgen, 898
 Michitaka, Hirose, 101, 784, 791
 Mignonneau, Laurent, 45, 412, 603, 668,
 723, 729–732, 860, 989
 Mignot, Dorine, 166, 503, 969
 Mihai, Aurelia, 969
 Mikami, Seiko, 109, 676, 677, 784, 788–
 790, 801, 932, 960, 969
 Mikl, J., 282
 Mikolajczyk, Antoni, 107, 323, 328–331,
 514, 872, 873, 969
 Milano, Susan, 188, 190, 192, 193, 195,
 446, 504, 750, 858, 889, 969
 Miles, Sue, 969
 Milgam, Paul, 102
 Miller, Brenda, 128, 376, 449, 452, 812,
 850, 970
 Miller, Larry, 367
 Millet, Catherine, 820, 970
 Millet, Isabelle, 898
 Milne, Will, 871
 Milohnic, Daniel, 1010
 Milosevic, Slobodan, 698
 Milus, Sue, 877
 Minamora, Gil, 899
 Minato, Chihiro, 101, 784, 791
 Minc, A., 140, 850
 Minh, Yan Nguyen, 443, 449, 452
 Minjuin, Marta, 354
 Minkoff, Gérald, 108, 298–301, 491, 493,
 495, 500, 814, 870, 970
 Minnis, James, 877, 970
 Minsky, Margaret, 358
 Minsky, Marvin, 673, 674
 Minujin, Marta, 95, 154, 236, 244, 251,
 252, 623, 863, 877
 Miralda, Antonio, 306, 307, 499, 870
 Miró Quesada, Luis, 636
 Mirvish, David, 149, 153
 Mirzoeff, Nicholas, 970
 Miskell, Brad, 568, 895
 Mission Invisible, 605, 764, 778
 Mitropoulos, Mit, 506, 517–519, 970
 Miyagawa, Atsushi, 527
 Miyai, Rikuro, 875
 Miyajima, Tatsuo, 772, 775
 Miyawaki, Aiko, 874
 Mlecko, Martin, 641, 649, 908, 970
 Modersohn-Becker, Paula, 664
 Mohné, Achim, 108, 125, 132, 434, 448,
 473, 636, 641, 649, 650, 679, 681,
 693, 694, 850, 901, 905, 918, 936,
 970, 1006, 1010
 Moholy-Nagy, László, 32, 147, 340
 Mohri, Mamoru, 803
 Möller, Christian, 96, 124, 581, 589, 598,
 659, 668–671, 970, 1010
 Möller, O., 337, 970
 Mondrian, Piet, 16, 198, 282, 308
 Monnier-Raball, 300–302, 970
 Monroe, Marilyn, 753
 Moonen, Rob, 694, 705, 816
 Moore, Alan, 970
 Moore, Jack, 271, 310, 873, 970
 Moorman, Charlotte, 146, 175, 190, 259,
 855–857, 888
 Morales, Frank, 546
 Moravec, Hans, 104, 836
 Morávek, Jakub, 665
 Moraz, Patricia, 255
 Moreno, Emmanuel, 848, 970
 Morgan, Steev, 599, 617, 898, 1010
 Morgan, Susan, 397, 970
 Mori, Marceline, 503, 890
 Morioka, Yoshitomo, 792, 874, 971
 Moriwaki, Hiroyuki, 772, 774, 775, 791, 793,
 807, 971
 Morris, Michael, 235, 861, 994
 Morris, Robert, 146, 160, 237, 866
 Morrow, Charlie, 886
 Morse, Margaret, 25, 26, 30, 32–34, 38,
 43, 44, 53, 54, 64, 67–69, 83, 98,
 103, 105, 139, 140, 475, 562, 566,
 577, 810, 836, 895, 971
 Morse, Margaret, 30, 75
 Moser, Dana, 438
 Moser, Mary Anne, 971
 Moss, Stacey, 971

Namensregister

- Moura, Lonel, 889
Movin, Lars, 321, 444, 504–506, 971
Mozart, Wolfgang Amadeus, 464, 753
Muehl, Otto, 865
Muench, Wolfgang, 709, 710
Müller, Jürgen E., 971
Müller-Funk, Wolfgang, 971
Mumma, Gordon, 146, 218, 858
Muños, Clara, 680, 971
Muntadas, Antoni, 95, 124, 131, 290, 297,
298, 305–308, 366, 371–374, 380,
382, 416, 449, 453, 499, 564, 568,
736, 853, 863, 870, 876, 923, 930,
952, 969, 971, 972, 984
Murakami, Saburo, 339, 874
Murray, Ian, 237, 238, 861, 972
Muru, Urmás, 741
Mussorgsky, Modest, 757
Muybridge, Eadweard, 513, 527, 773
Muyle, Johan, 449, 453
Myers, Brad A., 45, 848, 972, 1010
Myers, Frosty, 853
Myers, Rita, 367

Nabakowski, Gislind, 853
Nagasawa, 265
Nahas, Dominique, 852, 964, 972
Naimark, Michael, 129, 535, 558, 622, 810,
1010
Nakahara, Michitaka, 875
Nakahara, Yusuki, 341
Nakajima, Hiroshi, 992
Nakajima, Kou, 337, 972
Nakamura, Keiji, 339, 346, 347, 972
Nakamura, Rieko, 801, 802
Nakatsu, Ryohei, 911
Nakaya, Fujiko, 95, 153, 235, 335, 341,
343, 344, 454, 529, 853, 875
Nandi, Alok B., 105, 714, 716, 907, 1010
Nanni, Romano, 389
Naranjo, Francis, 659, 679, 680, 821, 955,
971, 972
Narkevicius, Deimantas, 738, 742, 972
Nash, Michael, 224, 972, 995

Naskovski, Zoran, 749, 750
Nauman, Bruce, 18, 54, 80, 85, 107, 109,
155–161, 167, 169, 188, 192, 200,
202, 208, 209, 218, 287, 294, 351,
446, 530, 563, 595, 645, 814, 853,
860, 863, 866, 871, 877, 895, 903,
952, 972, 993
Naumov, Dubravko, 909
Neagu, Paul, 871
Negroponte, N., 973
Nelson, Ted, 973
Nemeczek, A., 286
Nemtin, Bill, 234
Ngui, Matthew, 402
Niccolai, G., 265
Niceva, Dominik, 909
Niesluchowski, Warren, 126, 744
Nietzsche, Friedrich, 120, 818, 819, 821,
849
Nipkow, Paul Julius Gottlieb, 73, 76, 134,
848, 1010
Nishijima, Norio, 343, 345, 875, 973
Nishimura, Go, 101, 791
Nitsch, Herrmann, 865
Nochlin, Linda, 973
Noguera, Pere, 979
Nomura, Hitoshi, 346
Nora, S., 140, 850
Nöth, Winfried, 154, 973
Novak, Jasminko, 712
Novak, L., 265
Novak, Marcos, 100, 101, 598, 670, 973,
1010
Novakov, Anna, 877
Nowotny, Helga, 814, 826, 912, 973
NTV, 474, 479
Nussbaum, Guido, 449, 453
Nyst, Jacques Louis, 264, 265, 449, 453
Nystrom, Carly, 848

O'Connell, Joseph, 599, 618, 1010
O'Connor, John, 399, 973
O'Doherty, Brian, 10, 19, 20, 33, 42, 115,
198, 353, 859, 973

- O'Grady, Gerald, 38, 206, 270, 851, 932, 939, 957, 964, 968, 973, 987
- O'Neill, Patrick, 880
- O'Pray, Michael, 504, 974
- O'Regan, Brendan, 944
- O'Rourke, Karen, 135, 136, 140, 354, 850, 886, 898, 974
- O'Sullivan, Dan, 574, 582, 895, 902, 1010
- Ocean, Humphrey, 555
- Odenbach, Marcel, 94, 108, 297, 474, 475, 480–482, 495, 507, 567, 870, 888, 894, 917, 987
- Offerman, Jeroen, 109, 694, 708
- Ogata, Atsushi, 778, 779, 797, 974
- Ohashi, Ryosuke, 46, 338, 846, 874, 974
- OHO, 335
- Oiticica, Hélio, 429, 882
- Okakura, Tenshin, 338
- Oki, Dan, 119, 749, 761
- Olbrich, Joseph Maria, 740
- Oldenburg, Claes, 208
- Oldenburg, Claes, 32
- Olesen, Muriel, 108, 298, 299, 301, 491–493, 495, 814, 970
- Oliva, A. B., 353, 974
- Ono, Itoko, 874
- Ono, Yoko, 106, 160, 197, 340, 350, 371, 560, 815, 858, 859, 870, 970, 974
- Ontani, Luigi, 156
- Oppenheim, Dennis, 167, 218, 855, 864, 868
- Oppenheim, Ingrid, 294, 870, 941, 974
- Oppenheim, Meret, 664
- Ordonez, Flores, 974
- Orfald, Catherine, 898
- Orlan, 449, 452, 504
- Ortlieb, Harald, 273, 296
- Orwell, George, 35
- Osaki, Shinichiro, 974
- Oswald, Jörg, 641, 653
- Otržan, Djurdja, 1010
- Otržan, Djurdja, 759, 974
- Otsui, Hiroko, 124, 784, 791, 801, 803
- Otth, Jean, 95, 107, 298–300, 491, 493–495, 888, 974
- Oursler, Tony, 109, 167, 368, 559, 563–568, 615, 647, 814, 894, 954, 974, 975
- Overy, Paul, 197, 845, 975
- Owens, Craig, 975
- Oxley, Nicola, 78, 975
- Packer, Randall, 32, 35, 63, 74, 215, 216, 283, 353, 845, 848, 867, 918, 938, 949, 950, 957, 964, 973, 975, 985, 995
- Packer, Randall, 60, 74, 75
- Paech, Joachim, 975
- Paik, Nam June, 18, 30, 35, 40, 71, 72, 80, 85, 95, 106, 122, 170–175, 185, 188, 189, 193, 195, 200, 208, 209, 270, 272, 290, 294, 297, 298, 316, 323, 353, 355, 364, 380, 388, 389, 395, 410, 442, 446, 474, 485, 486, 489, 521, 546, 563, 578, 579, 595, 636, 649, 760, 767, 814, 820, 827, 834, 848, 853, 855–857, 865–867, 870, 874, 877, 878, 887, 895, 920, 932, 943, 950, 951, 957, 969, 975, 976, 993, 998
- Pajić, Ivan, 976
- Pamminger, Klaus, 681, 688, 814, 904
- Panamarenko, 153, 598, 864
- Pane, Gina, 255, 265
- Pangaro, Paul, 619, 620
- Panhuysen, Paul, 886
- Panofsky, Erwin, 844
- Paolozzi, Eduardo, 290
- Pape, Lygia, 429, 882
- Papillault, Anne, 255
- Paraguai Donati, Luisa, 979
- Parente, Letícia, 428, 431
- Parfait, Françoise, 976
- Paripovic, Nesa, 506, 890
- Parker, Francis, 308
- Parker, Michael, 883
- Parmigianino, 223

Namensregister

- Parsons, Betty, 198
Partridge, Stephen, 95, 309, 310, 317–320, 322, 502, 871, 872, 890, 976, 1011
Partum, Andrzej, 872
Partz, Felix, 240
Paruzel, Andrzej, 506, 514, 872, 976
Pashu, Miodrag Lazarov, 507
Pask, Gordon, 619, 620
Pasmore, Victor, 417
Passenhofer, Herfried, 114, 976
Patatics, Alexandru, 762, 763, 976
Patella, L., 302, 305
Pattela, Luca, 866
Patterson, Nancy, 898
Paul, Joseph, 193, 858
Paulos, Eric, 139, 599, 614, 615, 619, 791, 899, 1011
Paxton, Steve, 152, 153, 165
Payant, René, 92, 241, 921, 924, 933, 949, 968, 970, 973, 976, 977, 983, 993, 998
Payne, Cathie, 977
Pazos, Luis, 863
Peacock, Jan, 237, 861, 977
Peck, Richard, 875
Peiter, T., 265
Peixinho, Jorge, 889
Pellegrino, Alberto, 863
Pelzer, Birgit, 977
Penck, A.R., 477, 478
Penny, Simon, 35, 121, 122, 138, 214, 529, 596, 599, 603, 606–609, 619, 677, 808, 834–836, 851, 897, 977, 1011
Penone, Giuseppe, 302
Peoples Video Theater, 169, 183–185, 235, 858, 879
Perez, I., 977
Perez, L., 977
Perjovschi, Dan, 605, 762–764, 779, 977
Perrault, John, 977
Perrée, Rob, 270, 271, 977
Perruchi-Petri, Ursula, 966
Perucchi, Ursula, 496, 977
Peter, Klaus, 980
Paternák, Miklós, 510, 743–745, 890, 908, 977, 1011
Peters, Ralf, 694, 699, 700, 702
Petersen, Eva Gerd, 707
Petersen, Kjell Yngve, 659, 681
Pezold, Friederike, 273, 285, 290, 297, 446, 485, 890, 940
Pfaller, Robert, 978
Pfeiffer, Karl Ludwig, 946, 1001
Pfeiffer, Paul, 559, 572, 602
Pflug, Isabel, 938
Piaget, Jean, 119
Picabia, Francis, 244, 397, 885
Picasso, Pablo, 248, 862
Piene, Otto, 147, 238, 356, 433, 928, 978
Pierce, C. S., 184, 827
Piersma, Rene, 665
Pierzgalski, 515
Pignon, Dinka, 898
Pilar, Radek, 513
Pincus-Witten, Robert, 205, 978
Pineau, J., 264–266
Pinheiro, Jorge, 889
Pinkus, Pablo, 681, 682
Pinter, Georg, 922
Piskor, Stanislaw, 515, 978
Pistoletto, Michelangelo, 302
Pitts, Fred, 245
Planck, Max, 92
Plato, 99, 108, 171, 250, 402, 754, 914
Plaza, Júlio, 428, 429, 432, 433, 435, 882, 978, 1011
Plessi, Fabrizio, 446, 447, 474, 483–485, 498, 816, 978
Pocket Video, 195
Podnar, Gregg, 883
Poensgen, Daniel, 446, 488
Pohl, Klaus-D., 978
Poier, Grant, 416, 422
Poirier, M., 265
Polesello, Rogelio, 252
Polieri, Jacques, 32, 124, 255–260, 271, 281, 287, 337, 341, 354, 384, 440, 448, 816, 891, 894, 907, 929, 978

- Pollock, Jackson, 29, 198, 339, 417, 851, 874
- Polom, Janusz, 872
- Pons, Flavio, 461, 885
- Pontbriand, Chantal, 854, 978
- Pontois, Leon de, 848
- Popovic, Zoran, 335, 507, 873
- Pöppel, Ernst, 40, 41, 978, 985, 998
- Popper, Frank, 33, 49, 53, 135, 293, 412, 415, 443, 850, 906, 978
- Posca, Claudia, 979
- Potocka, M., 508
- Powell, Alan, 858
- Powell, Dick, 708, 709
- Powell, Michael, 127
- Powell, Mike, 886
- Powers, Bruce, 845
- Poznanovic, Bogdanka, 507, 909
- Pózycki, Andrzej, 872
- Prachensky, M., 282
- Prado, Gilbertto, 135, 354, 433, 437, 620, 623, 631, 633, 634, 820, 851, 898, 900, 979
- Prado, Patrick, 443
- Prangel, Matthias, 920
- Prehn, Horst, 55, 58, 96, 118, 536, 659, 674–677, 729, 903, 1011
- Preikschat, Wolfgang, 288, 979
- Premec, Goran, 757
- Price, Jonathan, 979
- Prigogine, Ilya, 826, 845, 979
- Prin, Alice Ernestine, 664
- Prini, 302
- Prinz, Susanne, 979
- Prinz, Ursula, 869
- Prlja, Nada, 909
- Procter, Jody, 541
- Prometei, 739, 942, 1011
- Prosdocimo, Donato, 731, 737
- Protabella, 307
- Protillos, Alfredo, 863
- Prümm, Karl, 8, 950
- Puckey, Tom, 871
- Pujol, Carles, 107, 195, 295, 369, 402, 432, 462, 467, 491, 499–502, 505, 821, 890, 923, 927, 943, 947, 969, 979
- Pulsar Group, 225, 228, 238
- Punzo, Rudi, 731, 737
- Qian, Sima, 170
- Quasha, George, 404, 407
- Queer Blue Light, 858
- Rabinowitz, Sherrie, 352, 359–362, 376, 466, 525, 620, 626, 898, 908, 942
- Rackham, Melinda, 979, 1011
- Radical Software, 1011
- Radovanovic, Jelica, 749
- Raes, Koen, 455, 980
- Raffose, Korra, 894
- Rahm, Lukas, 497, 765, 872
- Rahn, J., 265
- Raindance, 169, 181, 183–185, 235, 857
- Raindance Corporation, 184, 857, 985
- Raindance Group, 175, 181, 310, 364, 828
- Rainer, Arnulf, 265, 282
- Rainer, Yvonne, 155, 165
- Rakatansky, Mark, 535, 542, 891, 906, 1011
- Ramachandran, V.S., 113, 1011
- Ramiro, Mario, 428–430, 433–435, 440, 623, 625, 694, 882, 918, 980, 1011
- Rammert, W., 980
- Ramos, Amada, 898
- Ransonnet, J.-P., 265
- Rastas, Perttu, 629
- Ratcliff, Mary Curtis, 857
- Rath, Alan, 122, 242, 574–576, 606, 608, 1012
- Rauschenberg, Robert, 30, 78, 152, 153, 208, 783, 844, 851, 952
- Ravedone, F., 265
- Raysse, Martial, 96, 255, 260, 281, 980
- Read, Herbert, 844
- Reagan, Ronald, 352
- Reas, Casey, 535, 556, 849, 895, 1012
- Reck, H.U., 23, 59, 60, 819, 825, 846, 980

Namensregister

- Red, White, Yellow, and Black, 188, 196, 918
- Reed, Lou, 753
- Reed, Vernon, 899
- Rees, Al, 309, 310, 312, 313, 318, 319, 503, 871, 980, 1012
- Reetze, Jan, 980
- Reeves, Nicolas, 599, 615, 1012
- Reiback, Earl, 856
- Reich, Steve, 155, 208
- Reichardt, Jasia, 146, 851, 980
- Reick, D., 265
- Reiff, Sabine, 1003
- Reilly, John, 183, 857
- Reiser, Beverly, 592, 598
- Reiss, Julie H., 29, 980
- René, Denise, 244
- Renner, Horst L., 865
- Renov, Michael, 880, 920, 980, 990
- Renzio, Toni, 980
- Residence, 151, 442, 564, 585
- Restany, Pierre, 261, 449, 559, 561, 641, 954, 976, 980, 1012
- Restrepo, José Alejandro, 900
- Reuterswärd, Carl Fredrik, 323
- Rey, Christine, 1012
- Rheingold, Howard, 100, 138, 287, 832
- Rhodes, Lis, 871
- Ribenboim, Ricardo, 981
- Richard, Frances, 981
- Richardson, Clive, 871
- Richardson, Kathleen, 898
- Richartz, W. E., 265
- Ricke, Rolf, 160, 286, 294, 868, 990
- Rickels, Laurence A., 545
- Rickli, Hannes, 694, 706, 951, 981
- Riddell, Jennifer, 127, 128, 376, 553, 656, 981
- Ridley, Anna, 981, 1012
- Riegas, Volker, 97, 112–114, 952, 959, 981
- Riegas, Volker, 34
- Riegl, Alois, 12, 145, 926, 954
- Riepe, Manfred, 981
- Rieser/Zapp, 981
- Rieser/Zapp, 849, 934, 997
- Rietveld, Gerrit, 647, 900
- Rigby, Jane, 503
- Rigdley, Anna, 309
- Riley, Bob, 981
- Riley, Robert R., 396, 578, 579, 877, 895, 981
- Rinaldo, Kenneth Edmund, 116, 123, 554, 599–603, 608, 618, 677, 784, 897, 907, 1012
- Rinehart, Richard, 985
- Rinke, Klaus, 287, 288, 341, 815, 853, 864
- Rist, Pipilotti, 302, 554, 659, 678, 679, 981
- Ristić, Mihailo, 981
- Rizzolatti, Giacomo, 113, 557
- Robakowski, Józef, 323, 330, 331, 508, 515, 771, 872, 873, 922, 982
- Robbett, Bart, 200, 205–207, 220, 231, 293, 419, 780, 814, 866, 982
- Robbins, Al (Allan M. Robbins), 107, 380, 389–395, 414, 422, 442, 475, 483, 486, 514, 590, 593, 595, 821, 878, 916, 969, 970, 982
- Roberts, Sara, 562
- Robertshaw, Simon, 723, 726, 727, 730, 1012
- Robillard, 236
- Rocha, Carla, 633
- Rocha, D., 265, 889
- Rockefeller, 252, 805, 943
- Rodemer, Michael, 816
- Rodrigues, José, 889
- Rodriguez, Julio, 631, 635
- Rodunda, Lukasz, 326–328, 873, 982
- Roebing, John, 613
- Rogala, Miroslaw, 440, 592–595, 766, 771, 816, 828, 829, 914, 982, 1012
- Rogers, D. V., 812, 1005, 1012
- Roget, Peter Mark, 206
- Rogić, Frane, 749, 755
- Rokeyby, David, 55, 83, 95, 118–120, 124, 369, 376, 416, 425–427, 463, 517, 534, 535, 546–550, 561, 586, 591, 606, 617, 618, 623, 676, 780, 834,

- 838, 839, 849, 881, 892, 893, 899,
982, 1012
- Romano, Gustavo, 96, 637, 640
- Romberg, Osvaldo, 252
- Römer, Tillmann, 474, 479, 982
- Romero, Juan Carlos, 863
- Rónai, Peter, 766, 770, 771, 909, 984
- Roppelt, Thomas, 434, 694, 918
- Roquet, Maurice, 265
- Rorty, Richard, 843, 848, 851, 983
- Rosa, Joana Almeida, 889
- Rosa, Paolo, 498
- Rosen, Robert, 983
- Rosenbach, Ulrike, 273, 290, 296, 297, 461,
475, 868, 887, 890, 983
- Rosenquist, James, 851
- Rosenzweig, 559, 568
- Rosiny, Claudia, 815–817
- Rosler, Martha, 546, 855, 983
- Ross, Charles, 859
- Ross, David, 40, 44, 80, 180, 204, 209, 244,
247, 249, 294, 371, 398, 862, 866,
949, 983
- Rössler, Otto E., 41, 42, 111, 115, 118,
338, 845, 849, 923, 983
- Rostek, Phil, 899
- Roth, G., 21, 983
- Roth, Moira, 983
- Rothko, Mark, 198, 859
- Rötzer, Florian, 24, 68, 118, 121, 129, 929,
932, 939, 958–960, 967, 977, 983,
984, 997
- Rousova, 1012
- Rousseau, Jean-Jacques, 714
- Roussopoulos, Carole, 255
- Roveda, Stefano, 498, 681, 684
- Rovira, 307
- Roy, John, 858
- Royston, Curt, 380, 403, 879
- Rozin, Daniel, 574, 580–582, 584, 671, 896,
902, 984, 1012
- Rubin, Jerry, 560
- Rückert, Corinna, 60, 61, 846, 938
- Rückriem, Ulrich, 864
- Rüdiger, Ulrike, 984
- Ruf, Beatrix, 984
- Ruiz Gutierrez, Tania Malloa, 637, 639, 900
- Ruller, Tomas, 766, 769, 909, 984
- Rumi, Dschelaladdin, 222
- Rump, Gerhard Charles, 984
- Rupprechter, Fritz, 466, 473, 765
- Ruptz, 449
- Rush, Michael, 30, 79, 127, 166, 984
- Ruskin, John, 849
- Russell, Susan, 474
- Russels, Bertrand, 276
- Ruthenbeck, Reiner, 864
- Rutt, Steven, 227
- Rutten, Bart, 272, 273, 455, 865, 923, 977
- Ruttmann, Walter, 746
- Ryan, Paul, 22, 152, 169, 175–177, 184,
211, 219, 222, 254, 327, 413, 519,
745, 827, 828, 856, 857, 873, 914,
984
- Rybczynski, Zbigniew, 872
- Ryle, Gilbert, 100
- Ryusuke, Ito, 109, 700, 702, 780, 781, 783,
785
- Sabartés, 862
- Sage, Jürgen, 888
- Sai, Jorge, 240
- Saito, Tomohiko, 125, 132, 772, 776, 1012
- Sakamoto, Masaharu, 874
- Sakamoto, R., 773, 912
- Sakane, Itsuo, 51, 84, 416, 427, 984
- Saldanha, Tulia, 889
- Sales, 307
- Sambin, Michele, 333
- Samosionek, 328, 985
- Sanborn, John, 380, 402, 403
- Sandbothe, Mike, 7, 9, 824, 843, 851, 913,
946, 985
- Sandbothe, Mike, 7
- Sanderson, Lynne, 808, 812
- Sandin, Daniel J., 101, 138, 188, 353, 442,
592, 595, 596, 635, 791, 884, 985,
1013

Namensregister

- Sandoval, Cecilia, 196
Sangiorgi, Leonardo, 498
Sangster, Gary, 985
Sans, Jérôme, 884
Santantonin, Ruben, 251
Santos, 307
Saraiva, Alberto, 637, 639, 640
Sarkis, 265
Sarmiento, Juliao, 889
Sartre, Jean-Paul, 171, 256, 257
Sattel, Otmar, 902, 968
Saup, Anna, 671
Saup, Michael, 671
Saussure, Ferdinand, 92
Sauter, Joachim, 96, 470, 667, 670
Savic, Misa, 507
Scanga, Italo, 855
Scanlan, Joe, 981
Scarritt, Alan, 352, 356, 875
Schaarschmidt-Richter, Irmtraud, 985
Schabacher, Gabriele, 916
Schade, Sigrid, 57, 985, 996
Schaeffer, Pierre, 259, 900, 920
Schalken, Tobias, 641, 648
Schamberg, Michael, 310, 364, 828, 985
Schampers, Karel, 272
Schanze, Helmut, 10, 843, 922, 945, 985
Schapiro, Miriam, 196
Scheffknecht, Romana, 986
Scheibel, Michael, 919
Schemberger, Regine, 902
Schemmert, Wolfgang, 659, 668, 669
Schendel, Mira, 429
Scher, Julia, 125, 132, 366, 368, 376–378, 387, 416, 473, 531, 535, 537–539, 814, 876, 981, 986
Scherpe, Klaus R., 953
Schier, Jeffrey, 227
Schiller, Friedrich, 120, 849
Schilling, Alfons, 101, 138, 273, 282–284, 424, 483, 597, 618, 622, 986, 997, 1013
Schindler, Friedemann, 120
Schiphorst, T., 105
Schjeldahl, Peter, 986
Schleifer, Ronald, 849
Schlemmer, Gottfried, 865
Schlemmer, O., 32, 816
Schleyer, Hanns Martin, 480
Schmidt, Burghart, 986
Schmidt, Peter, 986
Schmidt, Sabine Maria, 960
Schmidt, Siegfried J., 20, 21, 25, 58, 849
Schmidt-Olsen, Carsten, 491, 505
Schmidt-Rottluff, Karl, 958
Schmitt, Antoine, 709, 712, 713, 1013
Schmitz, Norbert M., 7–9, 25, 57, 64, 75, 76, 924, 934, 942, 943, 945, 962, 985, 986, 989
Schneckenburger, Manfred, 159
Schneeman, Carolee, 593
Schneider, Christiane, 960
Schneider, Ira, 95, 169, 177–179, 181–184, 205, 235, 246, 316, 352, 353, 363, 388, 593, 853, 856, 857, 863, 877, 940, 943, 960, 962, 970, 986, 995
Schneider, Irmela, 90, 916, 924, 934, 942, 962, 985, 986, 989
Schneider, Irmela, 8, 9
Schnell, Ralf, 26, 73, 74, 848, 986
Schnell, Ruth, 466, 473, 474, 681, 687
Schnitzler, Konrad, 478
Schoffer, Nicholas, 874
Scholder, Amy, 986
Schönberg, Arnold, 170
School of the Future, 898
Schopenhauer, A., 20
Schöpf, Christine, 963
Schöröpfer, L., 265
Schouten, Lydia, 461
Schröder, 1013
Schuler, Romana, 275, 886, 935, 986
Schulte, Jamieson, 897
Schum, Gerry, 264, 266, 286, 287, 293, 294, 303, 309, 310, 859, 864, 868, 871, 941, 986
Schumacher, Eckhard, 916
Schumann, Conrad, 289

- Schwab/Eigl, 825
 Schwankl, M., 265
 Schwartz, Buky, 195, 295, 369, 371, 380, 400–403, 432, 442, 462, 467, 500, 505, 657, 879, 886, 888, 948, 986, 987, 989
 Schwarz, H.-P., 22, 50, 51, 60, 75, 77, 120, 987, 1001
 Schwarzbauer, Georg F., 497, 887, 998
 Schwegler, Fritz, 486
 Schwegler, Helmut, 112
 Schweinebraden, Jürgen, 477, 888, 987
 Schweiniger, Duff, 875
 Schweizer, Helmut, 264, 266, 943, 978, 984, 987
 Scofidio, Ricardo, 43, 535, 537, 541, 542
 Scollay, Clive, 312
 Scott, Jill, 9, 95, 116, 519, 529–532, 602, 808, 814, 895, 986, 987
 Scott, Timm, 883
 Scott, Victoria, 898
 Scriabin, A., 739
 Seagal, Eric, 208, 412
 Seagull, Sara, 987
 Seaman, Bill, 808–810, 896, 914, 987
 Seawright, James, 858
 Segal, George, 288
 Sei, Keiko, 767, 987
 Sejr, Jörgen, 265, 872
 Sekiguchi, Atsuhito, 801, 807
 Sels, 307
 Sena, António, 889
 Senlecq, M., 134
 Seputis, Gintaras, 737, 742
 Sermon, Paul, 138, 731–734
 Serra, Richard, 155, 164, 165, 237, 294, 341, 853, 863, 864, 866
 Serry, John, 856
 Servaas, 586
 Severed Heads, 532
 Sevette, Christian, 850, 932
 Sévigny, Emmanuel, 620, 623
 Shadbolt, Jack, 233
 Shamberg, Michael, 184, 185, 343, 857
 Shanken, Edward A., 594, 987
 Shapiro, S. C., 123
 Sharp, I.P., 886
 Sharp, Willoughby, 149, 156, 167–169, 226, 292, 332, 355, 356, 367, 381, 504, 855, 873, 875, 886, 890, 987
 Shavelson, Paul, 875
 Shaw, Geoffrey, 309
 Shaw, Jeffrey, 129, 461, 529, 808–811, 987
 Shaw, Nancy, 233, 234, 237, 987
 Shelley, Mary, 559
 Shemilt, Elaine, 320
 Sheridan, Sonia, 357
 Sheridan, Thomas B., 968, 987
 Sherk, Bonnie, 380
 Sherk, David, 941
 Sherman, Tom, 472
 Shigeta, Tomoyuki, 776
 Shikata, Yukiko, 932
 Shilo-Cohen, Nurit, 898
 Shimamoto, Shozo, 339, 874
 Shimazaki, Yuko, 124
 Shinichiro, 339
 Shinohara, Ushio, 874
 Shioda, Jun'ichi, 988
 Shiraga, Fujiko, 874
 Shiraga, Kazuo, 339, 874
 Shishko, Olga, 988
 Shisko, Olga, 740
 Shoichi, Nakai, 345
 Show, M., 237
 Sidén, A.-S., 814
 Sidjanin, Predrag, 507
 Siegel, Eric, 177, 188, 190, 227, 298, 856, 988
 Siegelaub, Seth, 156, 197, 237
 Sievers, Heiko, 694, 702, 703
 Signer, Roman, 540, 694, 705, 706
 Silani, Piccolo, 333
 Silveira, Regina, 428, 432, 440, 458, 988
 Simčič, Zvonka, 749
 Simčič, Zvonka, 762
 Simmons, Alison, 38, 932, 937, 939, 957, 964, 968, 988, 994

Namensregister

- Simmons, Richard, 371, 404, 951
Simon, Harvey, 185
Simonetti, 302
Sinatra, Frank, 361
Sinden, Tony, 311, 314, 326, 871, 872
Sindik, Nikola, 507
Singer, Jacek, 514
Singer, Jadwiga, 514
Siodmac, Robert, 474, 687
Sjolander, Ture, 272, 321–323, 872, 1013
Skerbisch, Hartmut, 273, 281, 282, 814, 866, 1009
Skreiner, Wilfred, 866
Slager, Henk, 988
Slayton, Joel, 599, 619, 620, 622, 988, 1013
Smals, Wies, 273
Smetana, Pavel, 766, 767, 909, 1013
Smith, Brian Reffin, 886
Smith, Brydon E., 851, 963, 988
Smith, Graham, 110, 116, 122, 125, 132, 139, 243, 416, 423, 424, 599, 616–618, 626, 791, 898, 908, 988
Smith, Gregg, 855
Smith, Ivan, 737
Smith, Roberta, 203, 988
Smith, Timothy, 907
Smith, Willi, 862
Smithson, David, 295
Smithson, Robert, 78, 210, 540, 864
Smitt, Bertel, 886
Snow, Michael, 218, 228, 229, 231, 240, 295, 368, 416, 417, 419, 423, 449, 452, 480, 510, 567, 604, 876, 888, 891, 903, 906, 988
Snyders, Frans, 493
Sobchack, Vivian, 822–824, 913, 988
Sobell, Nina, 366, 378–380, 449, 453, 1013
Søborg, Torben, 321, 491, 505, 814
Sobota, Adam, 516, 989
Sogabe, Milton, 437, 883
Sommerer, Christa, 45, 137, 412, 603, 668, 723, 729–732, 860, 989
Sonic Youth, 564
Sonnabend, Ileana, 255
Sonnier, Keith, 156, 159–162, 167, 169, 200, 208, 287, 294, 341, 352, 355, 356, 786, 853, 854, 860, 864, 866, 867, 876, 887, 912, 962, 978, 989, 992
Sørensen, William Louis, 265, 321, 322, 505, 872, 1013
Soskic, Ilija, 866
Sossai, M.R., 302, 305, 870, 989
Sousa, Ernesto, 498
Southworth, John, 886
Sowinski, Zdizislaw, 872
Spangenberg, Peter M., 8, 9, 916, 924, 934, 942, 943, 945, 986, 989
Spatola, A., 265
Spencer, Herbert, 120
Sperenza, 1003
Sperone, Enzo, 286
Spielmann, Yvonne, 71, 822, 824, 989
Spies, Werner, 156, 159, 989
Spinhoven, Bill, 96, 415, 455, 463–466, 517, 549, 586, 669, 710, 756, 896, 989
Spitzer, Serge, 474
Spoerri, Daniel, 862
Sretenovic, Dejan, 333, 334, 847, 873, 890, 909, 1013
SRL, 599, 615, 900, 1013
Ssoreff, Stephen, 899
Stadler, Michael, 100
Stansfield, Elsa, 108, 455–457, 586, 663, 885, 888, 952
Starck, Jim, 169
Steele, Lisa, 244, 933, 937, 942, 969, 977, 989
Steig, Alexander, 694, 701, 702
Steiger, D., 265
Stein, Lewis, 376
Steinberg, Leo, 248, 863
Steiner, Mike, 290, 478
Steinle, Christa, 997
Steinmüller, Karlheinz, 989
STELARC (Stelios Arcadiou), 529, 808, 812
Stembera, P., 265
Stemmler, Dierk, 490

- Stengers, I., 826, 845, 979
 Sterle, Sandra, 749, 761
 Stern, Rudi, 183, 857
 Steveni, Barbara, 309
 Stich, Sidra, 340, 863, 990
 Stiles, Kristine, 894
 Stilinovic, Mladen, 891
 Stockebrandt, Marianne, 286, 294, 867, 990
 Stocker, Gerfried, 59, 963
 Stockhausen, Karlheinz, 272, 287
 Stoichita, Victor I., 23, 990
 Stojanovic, Miroslav, 909
 Stojanovski, Kruno, 749, 751
 Stojanovski, Maja, 749, 751
 Stokart, Réginald, 900
 Stoll, Carlos, 479
 Stones, Andrew, 681, 684, 685, 1012
 Strauss, Wolfgang, 96, 105, 659, 672–674, 939
 Streckel, Dagmar, 966
 Stromajer, Igor, 749, 762, 1013
 Stubbs, Mike, 694, 708, 709, 990
 Studio Azzurro, 440, 461, 498, 683, 816, 990, 993, 1013
 Sturgeon, John, 398
 Sturken, Marita, 175, 604, 857, 876, 879, 880, 990
 Suga, Yasuhigo, 346
 Sugár, János, 96, 108, 743, 744, 886, 908, 977, 990
 Sukorski, Wilson, 428, 433, 435, 625
 Sung, Wan Kjung, 990
 Supreme Particles, 659, 671
 Susovski, M., 332, 965, 990, 991
 Sussler, Betsy, 875
 Sussman/Joselit, 385, 387
 Sutherland, Ivan, 138, 283, 597, 867
 Sutton, Henry, 848
 Suzuki, Daisetz Teitaro, 146, 170, 521
 Suzuki, Nobuya, 141, 793, 801, 807, 1013
 Suzuki, Yasuhiro, 110, 780, 782, 783, 785, 991
 Svankmayer, Jan, 513
 Svoboda, Josef, 716
 Sweeney, Skip, 380, 413
 Swennen, Walter, 864
 Swidzinski, Jan, 872
 Syring, Marie Luise, 991, 995, 1001
 Szczerek, Janusz, 514, 872
 Szeemann, Harald, 286, 353, 498, 867, 868
 Tacha, Athena, 991
 Tadlock, Thomas, 856
 Taekker, Jacob, 884
 Tafler, David, 991
 Tajiri, Mariko, 801, 807
 Tajiri, Shinkichi, 273
 Takahashi, Shiro, 874
 Takashi, Noyama, 346
 Takemitsu, Totu, 340
 Taki, Kentaro, 125, 132, 772, 776, 777, 786
 Takis, 244
 Talasmaa, Päivi, 629
 Tambellini, Aldo, 133, 316, 352, 356–359, 466, 471, 485, 525, 535, 595, 856, 857, 876, 886, 898, 991
 Tamblyn, Christine, 387, 991
 Tanaka, Atsuko, 340, 874
 Tangely, Yves, 852
 Tangible Bits, 634, 784
 Tannenbaum, Ed, 188, 413, 415, 416, 485, 580, 591, 756, 858, 991, 1013
 Tanning, Dorothea, 474, 687
 Tanterl, Dietmar, 466, 473
 Tapié, Michel, 339
 Taquini, Graciela, 863
 Tardieu, Jean, 257
 Taschler, Gerhard, 472
 Tatlin, Vladimir, 739, 853
 Tavares, Salette, 889
 TC & A, 812, 1013
 Tchalenko, John, 535, 555, 1010
 Tcherepnin, Serge, 405
 Teasdale, Parry, 857
 Teich, Julio, 863
 Telepresence Research Inc., 597
 Tenhaaf, Nell, 599, 617, 618, 898, 1014
 Termen, L., 739

Namensregister

- Terrahe, Jörg, 286, 867, 991
Terry, Rob, 574, 591
Terziev, Krassimir, 762, 765
Tesla, Nikola, 139, 786
Tesseraud F., 265
Teukolsky, S. A., 979
Tezuka, Ichiro, 124, 131, 335, 346
Thénot, Jean-Paul, 263, 265
Thèves, Gérard, 900
Tholen, Christoph, 922
Thomas, Joseph, 515, 992
Thomas, Karin, 853
Thomas, Sven, 929
Thomsen, Mette Ramsgard, 709, 712, 1014
Thorburn, Ray, 160, 854, 876, 989, 992
Thümmel, Konstanze, 992
Thürlemann, Felix, 16, 31, 992
Tims, Michael, 240
Tinguely, Jean, 568, 862
Tobas, Ch., 265
Todorovic, Zoran, 749
Todosijevic, Rasa, 506, 507, 864, 992
Tolson, Michael, 908
Tomas, David, 992
Tomic, Biljana, 509, 992
Tomic, Milica, 749
Tono, Homei, 875
Tono, Yoshiaki, 341, 875
Tonomura, 900
Torcelli, Nicoletta, 70, 145, 168, 224, 854, 860, 861, 995
Torpas, Jan, 723, 725, 1014
Torreano, John, 855
Torres, Francisc, 95, 116, 298, 307–309, 367, 380, 407–410, 499, 531, 593, 602, 869, 871, 880, 948, 992
Torriani, Franco, 737
Tosa, Naoko, 110, 116, 792, 797, 798, 801, 803, 911, 992, 1014
Towata, Masayuki, 772–774, 807
Townsend, Charlotte, 238
Tozzi, Tommaso, 731, 737, 1014
TP Videospace Troupe, 188, 190–192, 194, 195, 858
Trasov, Vincent, 235, 861, 994
Trbuljak, Goran, 332, 333, 506–509, 866
Trescher, Stephan, 241, 861
Tretter, Anna, 979
Tribout, Laurence, 449, 453
Trier, Hann, 225
Trini, Tommaso, 472
Trnka, Jiri, 513
Trommer, G., 265
Trotta, A., 265
Truck, Fred, 899
Trudeau, Pierre, 233
Trumbull, Douglas, 880
Truskowski, Jerzy, 516, 989, 993
Tsuno, Keiko, 858
Tsupka, Ivan, 739
Tsuruko, Yamazaki, 874
Tucker, Marcia, 860
Tudor, David, 152, 218, 853
Tuer, Dot, 235, 237, 244, 861, 993
Turkle, Sherry, 90, 993
Turković, Hrvoje, 993
Turpie, Jonnie, 890
Turtle, Richard, 155
TVTV, 185, 879
TVX Group, 309
Tzventarny, Karen, 898
Ucello, Paolo, 203
Uda, Atsuko, 801, 807
Uecker, Günther, 486
Uemae, Chiyu, 874
Ui, Nodoka, 801, 807, 907
Ujvarossy, Laszlo, 762, 765
Uka, W., 62
Ulay (Uwe Laysiepen), 287, 290
Ulbricht, 289
Ulmer, 993
Ulrichs, Timm, 265, 641, 653, 654, 866, 886, 900, 993
Umamo, Noriko, 772, 778
Unal, Carrier Dody, 265
University Community Video, 205
Uribe, R., 100

- Uthco, T. R., 541
 Utterback, Camille, 574, 582–584, 896, 902, 1014
 Vaccari, Franco, 298, 303–305, 866, 870, 1014
 Vaccarino, Giorgio, 731, 737, 1014
 Vaihinger, H., 20
 Vaitekunas, Jonas, 737, 743
 Vaitekunas, Justas, 737, 743
 Val, Olaf, 694, 704, 705, 1014
 Valentiner, P., 265
 VALIE EXPORT, 106, 273–275, 277–279, 290, 296, 471, 865, 866, 937, 940
 Vallotton, Felix, 493
 Valogne, C., 258
 VAM, 474, 478, 935, 949, 972, 992
 van Asche, Christine, 994
 van Broeckhoven, Greta, 924
 van de Berghe, R., 265
 van de Bundt, Livinus, 271, 272, 455
 van den Assem, Daan, 647
 van der Aa, Theo, 271
 van der Heyden, JCJ, 272, 951
 van der Plas, Wim, 978
 van Dinther, Stefan, 641, 648
 van Dyck, Ger, 271
 van Dyke, Willard, 851, 932, 939, 957, 964, 968
 van Elk, Ger, 271, 864
 van Eyck, Jan, 223, 271, 272, 461, 698
 van Hal, Marike, 994
 van Hoogstraten, Samuel, 900
 van Ishoven, Toon, 694, 708, 1008
 van Jacobson, 897
 van Kerckhoven, Anne-Mie, 449, 454, 980, 994
 van Ré, Paul, 900
 van Reijen, Willem, 956
 van Stiphout, Ivo, 455, 462, 463, 517, 586, 716, 885, 994
 Vandeloise, Guy, 264–266
 Vanderbeek, Stan, 270, 860, 994
 Vanderheyden, JCJ, 271, 272, 994
 Vandrés, 306
 Varela, F., 20, 25, 40, 41, 97, 100, 968, 994
 Varela, Mário, 889
 Varian, Elayne, 208, 931
 Varini, Felice, 402, 879
 Vassi, Judi, 857
 Vassi, Marco, 857
 Vasulka, Steina, 124, 131, 192, 200, 227, 228, 246, 270, 295, 368, 410, 423, 474, 580, 595, 604, 647, 858, 897, 994, 1014
 Vasulka, Woody, 227, 246, 283, 599, 603–606, 867, 990, 994
 Vaughan, Sarah, 898
 Vedder, Maria, 248, 875, 904, 946
 Veeder, Jane, 413, 415, 580, 1014
 Velázquez, Diego, 23, 247, 248, 273, 342, 500, 501, 589, 863, 943
 Venegoni, Massimo, 737
 Venlet, Richard, 808
 Verbeek, Jan, 641, 652, 653, 683, 1014
 Vertov, Dziga, 351
 Vesna, Victoria, 535, 543–546, 577, 892, 1014
 Vetter, Christian, 34, 112, 952, 959, 981
 Vetterling, W. T., 979
 Vi Vuong, 544
 Vicente, Carlos Fadon, 428, 437, 438, 883, 937, 938, 1007
 Vickers, D. L., 283
 Vico, G.B., 20
 Vidal, Anne, 898
 Video Artist Workshop, 772, 776
 Video dos at otras graficas, 637, 638
 Video Heads, 264, 271, 332, 873
 Video Hiroba, 335, 344, 345, 347
 Video Information Center, 335, 346
 Video Out, 235, 255
 Video Susret, 302
 Videofreex, 169, 182–185, 191, 310, 857, 994
 VideoHeads, 271, 310, 359, 865, 1015
 VideoHeads Theatre Troupe, 271

Namensregister

- Videopioniere, 268, 302, 335, 873
Viehböck, Franz, 470
Vieira, Ana, 889
Vieira, Joaó, 498, 889
Vieira, Pires, 889
Vigo, Edgardo, 863
Viljus, Mart, 737, 741
Villacorta, Jorge, 900
Vincent, Vincent John, 119, 534, 591, 995
Viola, Bill, 12, 18, 74, 95, 124, 131, 140, 188, 200, 206, 218–224, 297, 302, 344, 353, 388, 514, 554, 567, 580, 595, 651, 686, 702, 814, 820, 848, 850, 856, 860, 861, 866, 890, 903, 964, 972, 991, 995, 1001
Viola, Bill, 74
Viola, Luigi, 333
Vipotnik, Miha, 509
Virilio, Paul, 13, 39, 40, 67–69, 75, 139, 545, 598, 601, 673, 674, 824, 903, 995
Virilio, Paul, 69
Virkkala, Maria, 659, 681, 850
Vischer, Theodora, 406, 995
Vivid Group, 574, 589, 591, 598, 780, 801, 882
Vogel, Hannes, 95, 108, 491, 495
Vogel, Matthias, 19, 39, 63, 64, 849, 995
Vogric, Marie-Claude, 509
Vogt, A. M., 966
Volkes, Ann Eugenia, 188, 193, 195, 389, 933
Volks, Anne Eugenia, 106
vom Bruch, Klaus, 475, 870
von Berner, Darya, 631, 636, 707, 1015
von Bertalanffy, Ludwig, 112, 921
von Bismarck, Beatrice, 841, 995
von Braun, Christina, 566, 995
von Glasersfeld, E., 20, 23
von Neumann, John, 122, 123
von Schwind, M., 265
Vontobel, Carol, 857
Vorkapitch, Slavko, 590
Vorn, Bill, 599, 618, 1015
Vos, Giny, 455, 461, 462, 996
Vostell, Wolf, 95, 106, 154, 172, 273, 287–290, 293, 474–476, 863, 868, 869, 996
Vowinckel, Andreas, 286, 867, 873
Vukmir, Janka, 996
Wackernagel, 481
Wadlow, Steve, 883
Wagner, Gerhard, 996
Wagner, Richard, 32, 475, 512, 816, 890, 918
Waldhauer, Fred, 152
Walker, John, 996
Wall, Jeff, 861
Wallace, Ian, 861
Wallis, B., 996
Walsh, Dennis, 856
Walther, Franz Erhard, 287, 853, 864
Wang, Cristine, 546
Wang, Paul, 235
Warhol, Andy, 148, 149, 162, 753, 936
Warming up, etc. etc. etc., 272
Warner, Isabell, 902
Warnke, Martin, 17, 933, 996
Warpechowski, Zbigniew, 872
Warr, Tracey, 996
Warren, Charlotte, 196
Warsztat Formy Filmowej, 324, 328–331, 512, 513, 771, 959, 969, 982, 996
Wasilewski, Marek K., 766, 771, 959
Wasko, Ryszard, 330, 449, 453, 872
Waterman, Douglas, 237
Watson, James D., 835
Watt, John, 416, 422, 423, 879
Watts, Robert, 160, 366, 371, 615
Watzlawick, Paul, 20, 867, 996
Webb, JoeBear, 310
Weber, Caroline, 816, 996
Wedewer, Rolf, 12, 844, 996
Wegman, William, 167, 205, 208, 563, 855
Weibel, Peter, 26, 37, 39, 41, 49, 54, 60, 66, 67, 69, 95, 96, 107–109, 111, 115, 124, 131, 138, 195, 206, 273–

- 279, 281–283, 295, 326, 331, 338,
369, 402, 446, 462, 466–468, 471,
473, 474, 491, 500, 505, 578, 587,
657, 670, 681, 686, 687, 767, 780,
786, 860, 865–867, 885, 886, 890,
913, 923, 935, 939, 958, 959, 983,
986, 996, 997
- Weibel/Lehmann, 66, 67
- Weil, Emily, 574, 585
- Weil, Simone, 774
- Weiler, Christel, 926
- Weiler, Lazare, 848
- Weinbren, Grahame, 810, 830
- Weiner, Lawrence, 156, 237, 417, 854, 863,
864, 880
- Weintraub, Joe, 856, 857
- Weizenbaum, Joseph, 673, 674
- Welch, Chuck, 899
- Welsh, Jeremy, 503, 998
- Wessel, Burt, 227
- Wevers, Ursula, 294, 508, 649, 760, 859,
868, 887, 998
- Weychert, Piotr, 872
- Wheeler, John A., 998
- White, Don, 283
- White, Norman, 122, 228, 242, 243, 423,
554, 606, 617, 857, 886, 898, 998,
1015
- White, Robin, 941
- Whitehead, A. N., 845
- Whitman, Robert, 32, 152, 153, 853, 998
- Wick, Reiner, 174, 855, 998
- Wid, Udo, 886
- Wiegand, Ingrid, 858, 935, 998
- Wiener, Norbert, 33, 35, 37, 112, 172, 364,
831, 975
- Wiener, Zelko, 472, 473, 887
- Wiese, Anja, 449, 453
- Wikstrom, Bror, 272, 321–323, 872
- Wilder, Nick, 156, 157
- Wilkerson, Dale, 914, 1015
- Williams, Emmett, 287
- Williams, Megan, 857
- Williams, Raymond, 26, 945
- Wilson, Charles, 895
- Wilson, Ruth, 440
- Wilson, Stephen, 25, 26, 34, 51, 58, 98,
128, 139, 156, 840, 849, 899, 998
- Winckler, Hartmut, 8, 950
- Windsor, Jackie, 853
- Winkler, Todd, 124, 591, 849, 896, 1015
- Winter, Gundolf, 71, 822, 843, 913, 989
- Winter, Robin, 855
- Wirths, Axel, 68, 998
- Wise, Howard, 146, 173, 175, 176, 179,
190, 195, 245, 246, 251, 254, 357,
872, 988, 990, 998
- Withrow, William, 147
- Wittgenstein, Ludwig, 52, 155, 158, 276,
407, 646, 706
- Wittman, Marc, 41, 978, 985, 998
- Wittcox, Eva, 999
- Witz, Conrad, 301, 493
- Wolf, Naiomi, 532
- Wolff-Plottegg, Manfred, 866
- Wollen, Peter, 810
- Woman and Video group, 346
- Women's Video Collective, 858
- Wong, Al, 559, 573, 574, 850, 999
- Wood, Brian, 310
- Wood, Frank P., 147
- Woods, Allan, 999
- Woodward, Ann, 185, 857
- Wooster, Ann-Sargent, 44, 355, 853, 879,
999
- Worringer, 145
- Wortzel, Adrianne, 599, 612, 613, 622, 898,
999, 1015
- Wrbican, Matthew, 883, 899
- Wulf, Christoph, 956, 999
- Wyss, Beat, 14, 15, 817, 821, 846, 914,
999
- Wywer, John, 999
- Yaar, Arnon, 574, 587, 896, 1015
- Yalkut, Jud, 78, 107, 116, 124, 131, 141,
352, 363, 364, 368, 514, 857, 984,
999

Namensregister

- Yamaguchi, Katsuhiro, 107, 125, 132, 335, 340–344, 348, 454, 462, 501, 519, 525–527, 774, 791–793, 801, 803, 874, 875, 971, 999
- Yamamoto, Keigo, 108, 124, 141, 300, 302, 335, 347–349, 519, 522–525, 538, 586, 686, 777, 793, 801, 803–806, 875, 891, 903, 954, 1000
- Yamanaka, Shunji, 801, 804, 1000
- Yonekawa, Koichiro, 772, 778
- Yoshida, Toshio, 874
- Yoshida, Yasuki, 124
- Yoshihara, Jiro, 339, 874
- Yoshihara, Michio, 340, 874
- Yoshimura, Masunobu, 874
- Yoshioka, H., 802, 1000
- Young, Constance, 1000
- Young, Dennis, 239
- Youngblood, Gene, 36, 77, 78, 93, 112, 151, 179, 182, 274, 359, 703, 825, 845, 855, 880, 886, 924, 942, 1000
- Youngblood, Gene, 65
- Youngs, Amy, 123, 599, 601, 603, 907, 1015
- Zabala, Horacio, 863, 1000
- Zagorcic, Zoran, 892
- Zanini, Walter, 428, 432, 1000
- Zapp, Andrea, 129, 981
- Zappalà, Pino, 737
- Zaremba, Jutta, 892, 893, 1000
- Zaripov, R., 739
- Zaunschirm, Thomas, 1000
- Zawistowski, Pete, 878
- Zdravkovski, Aleksandar, 909
- Zeman, Karel, 513
- Zende, Dida, 641, 652
- Zerlang, Martin, 1000
- Zgodnik, N., 332, 510, 1001
- Zgraja, Grzegorz, 506, 514–516, 745, 890, 992, 1001
- Zgraja, Krzysztof S., 516
- Zielinski, Siegfried, 63, 846, 892, 1001
- Zijlmans, Kitty, 16, 18, 36, 65, 97, 98, 114, 947, 1001
- Zimmer, Gerhard, 1001
- Zimmerli, Walther Ch., 7, 824, 913, 985
- Ziura, Darius, 737, 743, 1001
- Žižek, Slavoj, 100, 789
- Zontal, Jorge, 240
- Zorio, Gilberto, 302, 864
- Zorman, Brane, 762
- Zuck, Tim, 237
- Zugazagoitia, 707
- Zumthor, Paul, 816, 1001
- Zurbrugg, Nicholas, 528, 809, 928, 1001
- Zush, 879
- Zutter, Jörg, 221, 224, 1001
- Zwirner, Rudolf, 286, 1001

Danksagung

Diese Arbeit wurde ermöglicht durch die großzügige Unterstützung der Fritz Thyssen Stiftung in Köln, die mir für das Jahr 2001 und 2002 ein Forschungs- und Reisestipendium verlieh. Besonders danken möchte ich allen Personen, Gruppen und Institutionen, die mir im Laufe der Recherchen Auskunft gaben und mir Zugang zum Material verschafften.

Einen ganz besonderer Dank möchte ich an Personen richten, die mich im direkten Dialog ermutigten, meine Recherche mit Interesse verfolgten, kritisch kommentierten und dadurch wesentlich dazu beigetragen haben, dass das CC-Projekt in seiner jetzigen Form realisiert werden konnte.

Mein Dank gilt insbesondere auch allen Personen, Gruppen und Institutionen, die in der hier angefügten alphabetischen Liste nicht namentlich aufgeführt sind.

Vito Acconci	Autopsi	Jane Bhojroo
Robert Adrian	Elizabeta Avramovska	Michael Bielicky
Enrique Aguerre	N. A. Baginsky	Bill Bigge Simon Biggs
Marcello Aitiani	Doug Back	Gary Bigot
Jesus Lorenzo Alido	Roland Baladi	Timothy Binkley
Rebecca Allen	Lucas Bambozzi	Dara Birnbaum
Rodrigo Alonso	Renato Barilli	Iva Matija Bitanga
Mariana Amaral	Stéphan Barron	Goran Blagus
Mark Amerika	Judith Barry	Blast Theory
William Anastasi	Rodney Barry	Blix
Dejan Andjelkovic	Denis Paul Beaubois	Maria Blondeel
Michel Antaki	Armand Behar	Peter Bogers
Anthony Reynolds	David Behrman	Niels Bonde
Gallery London	Bill Beirne	Rudolf Bonvie
Antonio Arango	László Beke	Barbara Borcic
Archimedijala	Sylvie Bélanger	Christine Borland
Olaf Arndt	Marilys Belt de Downey	Rebecca Bournigault
Art+Com	Maurice Benayoun	Céleste
Artnode	Luis Fernando Bénédict	Boursier-Mougenot
ARW (Amorphic Robot Works)	Terry Berkowitz	Keith Bowler
Daniel John Ashes	Ulrich Bernhardt	Boxiganga
Tina Auer	Ennio Bertrand	Lučezar Boyadijev
	Charles L. Bestor	Deirdre Boyle

Danksagung

A. A. Bronson	David Cort	Elastic
Richard Brown	Cortex	Mercedes Esteves
Sheldon Brown	Manuela Corti	Kouichirou Eto
Wojciech Bruszewski	Vuk Cosic	F.A.B.R.I.CATORS
Fernando Bryce	Cel Crabeels	Carlos Fadon Vicente
Egon Bunne	Jordan Crandall	Irene Faiguenboim
Heath Bunting	Creative Machines Inc.	Ivan Faktor
Nancy Burson	D'Amelio Terras	Solange Farkas
Dennis Burton	Gallery New York	Ken Feingold
Robert Cahen	Peter D'Agostino	Sidney Fels
Peter Callas	Tania Regina	Peter Fend
Eric Cameron	Fraga da Silva	Joao Fernandes
Jim Campbell	Ursula Damm	Regina Festa
Peter Campus	Calin Dan	Jason Fiering
Bruce Cannon	Dieter Daniels	Peter Fischer
Rejane Caetano	Roger Dannenberg	Franz Fischnaller
Augusto Cantoni	Marcello Dantas	Scott S. Fisher
Paolo Cardazzo	Jaime Davidovich	Monika Fleischmann
Miguel-Ángel	Douglas Davis	Esther Flury
Cárdenas	Bruno de Carvalho	Fred Forest
José Carvalho	Paul De Vylder	Don Foresta
Lubomir Cermak	Ivo Dekovic	Tania Fraga
Christophe Charles	Frie Depraetere	Maria Luiza Fragoso
Miguel Chevalier	Bob Diamond	Michelangelo
Constantino Ciervo	Els Dietvorst	Frammartino
Cirques Divers	Sandro Djukic	Filip Francis
Wendy Clarke	Ann Do	Cristina Freire
René Coelho	Doctor Hugo	Vera Frenkel
Bruno Cohen	Chris Dodge	Hanna Frenzel
Renato Cohen	Margaret Dolinsky	Howard Fried
Russell Connor	Diana Domingues	Dieter Frieling
Tony Conrad	Donald Young	Darko Fritz
Justine Cooper	Gallery Chicago	Dieter Froese
Paula Cooper	Otávio Donasci	Frontera
Waltraut Cooper	Petko Dourmana	Masaki Fujihata
Leo Copers	Toni Dove	Noriyuki Fujimura
Gabriel Fernandez	Alicja Drabot	Ito Gabin
Corchero	Lilia Dragnev	Peggy Gale
Analivia Cordeiro	Reynald Drouhin	Kit Galloway
Corpos Informáticos	David Durlach	Dora Garcia

Danksagung

Paul Garrin	Robert Harris	Jeong Ju Jeong
Gregory P. Garvey	Kiminari Hashimoto	Natalie Jeremijenko
Jens Geelhaar	Michael Hayden	Concha Jerez
Anna Bella Geiger	Frances Hegarty	Enrique Jezik
Kirsten Geisler	Agnes Hegedüs	Kirsten Johannsen
General Idea	Marikke Heinz-Hoeck	Kp Ludwig John
Generali Foundation	Jon Hendricks	Nigel M. Johnson
Wien	Lynn Hershman	Joan Jonas
Alain Géronnez	Stephanie	Stephen Jones
Jochen Gerz	Herzogenrath	Stuart Jones
Lucianno Giaccari	Wulf Herzogenrath	C. M. Judge
Claudia Giannetti	Michael Heyden	Guy Jungblut
Davidson Gigliotti	Hugo Heyrman	Eduardo Kac
Jo Ann Gillerman	Susan Hiller	Mate Kacunko
Frank Gillette	Kay Hines	Wolf Kahlen
Sasa Glavan	Christian Ide Hintze	Sabine Kacunko
Judith Goddard	Saburo Hirano	Frans Kannik
Ken Goldberg	Perry Hoberman	Kain Karawahn
Michael Goldberg	Louis Hock	Mao Kawaguchi
Suguru Goto	Helmut Hoelzer	Masayuki Kawai
Tomislav Gotovac	Achim Hoh	Tina Keane
Claudio Goulart	Nancy Holt	Bill Keays
Sharon Grace	Beverly Hood	Raivo Kelomees
Dan Graham	Nan Hoover	Ando Keskküla
Group C	Else Madelon	Christian Kessler
Ingo Günther	Hooykaas	Dieter Kiessling
Andy Gurian	Ottmar Hörl	Wendy Kirkup
Ernest Arthur Gusella	Toine Horvers	Szabolcs Kiss-Pál
Izabella Gustowska	Elvira Hufschmid	Axel Klepsch
Harco Haagsma	Juha Huuskonen	Werner Klotz
Jens Haaning	Mako Idemitsu	Ryszard Kluszczynski
Kazuhiko Hachiya	Takahiko Imura	Billy Klüver
Alexandar Hahn	Catherine Ikam	Peter Kolb
Marikki Hakola	Haruo Ishii	Jeroen Kooijmans
David Hall	Radovan Ivancevic	Andreas Köpnick
Doug Hall	(1931-2004)	Paul Kos
Robert A. Haller	Sanja Ivekovic	Bernd Kracke
Gusztáv Hámos	Toshio Iwai	Kristopher Kraft
John Hanhardt	Michel Jaffrenou	Richard Kriesche
Noel Harding	Iva Radmila Jankovic	Vlado Kristl

Danksagung

Lali Krotoszynski	Natalia Manzhali	Hiroyuki Moriwaki
Jurij Krpan	Jose-Carlos Mariategui	Lars Movin
Wolfgang Elisabeth Krumbein	Francesco Mariotti	Frances Mulhall
Christina Kubisch	Helmut Mark	Achilles Library
Pawel Kwiek	Raul Marroquin	Antoni Muntadas
Tony Labat	Ken Marsh	Manabi Murata
Christin Lahr	Dalibor Martinis	Ian Murray
Jaron Lanier	Ivan Marusic-Klif	Michael Naimark
LEA London	Kenji Mase	Ivan Esquivel Naito
Mike Leggett	Marie-Christiane Mathieu	Fujiko Nakaya
Janet Leigh	Hiroshi Matoba	Alok B. Nandi
Kristina Leko	Toshio Matsumoto	Francis Naranjo
Willy LeMaitre	Yasuaki Matsumoto	Zoran Naskovski
Doris Leutgeb	Artur Matuck	Jasminko Novak
Elias Levin	Chico McMurtrie	Joseph O'Connell
Les Levine	Bia Medeiros	Gerald O'Grady
Liliane Lijn	Medo	Dan O'Sullivan
Jacques Lizène	Franziska Megert	Marcel Odenbach
Barbara London	Jonas Mekas	Atsushi Ogata
Ivan Lopez	Christine Mello	Dan Oki
Chip Lord	Naziha Mestaoui	Muriel Olesen
Priamo Lozada	Toni Meštrović	Orlan
Rafael Lozano- Hemmer	Davor Mezak	Jörg Oswald
Erin Lucas	Laurent Mignonneau	Jean Otth
Kristin Lucas	Aurelia Mihai	Tony Oursler
Svetlana Lucic Djukic	Seiko Mikami	Nam June Paik
Mary Lucier	Maria Mikolajczyk- Szpakowska	Muki Pakesch
Tabea Lurk	Susan Milano	Klaus Pamminger
Antal Lux	Lary Miller	Stephen Partridge
Michael Lyons	Sue Milus	Alexandru Patatic
Hermen Maat	Gérald Minkoff	Eric Paulos
Arlindo Machado	James Minnis	Marko Peljhan
Chico MacMurtrie	Mit Mitropoulos	Simon Penny
Akitsugu Maebayashi	Martin Mlecko	Peoples Video Theater
Raimundas Malasauskas	Achim Mohné	Dan Perjovschi
Blagoja Manevski	Christian Möller	Kira Perov
Steve Mann	Philipp Monk	Miklós Peternák
	Rob Moonen	Ralf Peters
		Kjell Yngve Petersen
		Paul Pfeiffer

Danksagung

Thomas Piché	Carol Rusk	Regina Silveira
Pablo Pinkus	Michael Rush	Richard J. Simmons
Jacques Polieri	Bart Rutten	Olga Sisko
Renata Poljak	Paul Ryan	Ture Sjolander
Zoran Popovic	Ito Ryusuke	Joel Slayton
Gilbertto Prado	Tomohiko Saito	Pavel Smetana
Horst Prehn	Itsuo Sakane	Brydon E. Smith
Carles Pujol	Mira Sanders	Graham Smith
Teresa Puppo	Daniel J. Sandin	Michael Snow
Sherrie Rabinowitz	Alberto Saraiva	Nina Sobell
Melinda Rackham	Martin Sastre	Torben Sjøborg
Lukas Rahm	Anna Saup	Christa Sommerer
Raindance Group	Michael Saup	Karin Sondergaard
Mark Rakatansky	Joachim Sauter	Keith Sonnier
Mario Ramiro	Joe Scanlan	William Louis
Alan Rath	Tobias Schalken	Sørensen
Stephen Reader	Uta Schedler	Maria Rosa Sossai
Casey Reas	Michael Scheibel	Bill Spinhoven
Dominic Redfern	Wolfgang Schemmert	Andrea Stahl
Frank Reichert	Julia Scher	Elsa Stansfield
Hannes Rickli	Alfons Schilling	Lisa Steele
Kenneth Edmund	Andreas Schimanski	Alexander Steig
Rinaldo	Carsten Schmidt-	I. Stepancic
Pipilotti Rist	Olsen	Sandra Sterle
Christina Ritchie	Antoine Schmitt	Kruno Stipesevic
Józef Robakowski	Ira Schneider	Kruno Stojanovski
Simon Robertshaw	Thomas Schulz	Andrew Stones
Julio Rodriguez	Bert Schutter	Igor Stromajer
Mirosław Rogala	Buky Schwartz	Hans-Herbert Strube
D. V. Rogers	Helmut Schweizer	Lydia Strube
Frane Rogic	Jill Scott	Mike Stubbs
David Rokeby	Sara Seagull	János Sugár
Gustavo Romano	Keiko Sei	Supreme Particles
Peter Rónai	Paul Sermon	Nobuya Suzuki
Anne Roquigny	Emmanuel Sévigny	Yasuhiro Suzuki
Eric Rosenzweig	Willoughby Sharp	Athena Tacha
Daniel Rozin	Yukiko Shikata	Mariko Tajiri
Tania Malloa	Olga Shisko	Kentaro Taki
Ruiz Gutierrez	Heiko Sievers	Abdelaziz Taleb
Tomas Ruller	Roman Signer	Aldo Tambellini

Danksagung

Ed Tannenbaum	Daan Van Den Assem	Ryszard Wasko
Graciela Taquini	Theo Van der Aa	Peter Weibel
Hiroko Tasaka	Stefan Van Dinther	Teresa Wennberg
John Tchalenko	Toon Van Ishoven	Ursula Wevers
Rob Terry	Anne-Mie	Norman White
Krassimir Terziev	Van Kerckhoven	Whit. Mus. of Am. Art,
Ichiro Tezuka	Ivo Van Stiphout	Achilles Library
Gary Thomas	JCJ Vanderheyden	Zelko Wiener
Mette Ramsgard	Elayne Varian	Paul Willemsen
Thomsen	Larisa Vasilcuk	Stephen Wilson
Zoran Todorovic	Steina Vasulka	Todd Winkler
Anna Torfs	Woody Vasulka	Adrienne Wortzel
Francesc Torres	Jan Verbeek	Arnon Yaar
Naoko Tosa	Victoria Vesna	Jud Yalkut
Gianluca Tramontana	Video Artist Workshop	Katsuhiko Yamaguchi
Stefan Trescher	Video Information	Keigo Yamamoto
Anna Tretter	Center	Shunji Yamanaka
Isabelle Truchot	Videofreex	Gene Youngblood
Jerzy Truszkowski	Vincent John Vincent	Amy Youngs
Nodoka Ui	Carlos Fadon Vincente	Horacio Zabala
Laszlo Ujvarossy	Bill Viola	Walter Zanini
Timm Ulrichs	Vivid Group	Pino Zappalà
Noriko Umamo	Klaus Vom Bruch	Aleksandar
Camille Utterback	Giny Vos	Zdravkovski
Franco Vaccari	Rafael Vostell	Grzegorz Zgraja
Olaf Val	Cristine Wang	ZKM Karlsruhe
VALIE EXPORT	Paul Wang	
Christine Van Asche	Marek K. Wasilewski	

Credits

Author, Concept/published on behalf of

Slavko Kacunko

Layout

Markus Kohm, Edingen-Neckarhausen

Slavko Kacunko, Düsseldorf

Text Credits

Unless otherwise indicated, all texts copyrights of the author and artists.

This work, which consists of a printed book and a DVD-ROM packed with the book, is subject to copyright. All rights are reserved, whether the whole or a part of the material is concerned, specifically those of translation, reprinting, re-use of illustrations, broadcasting, reproduction by photocopying machines of similar means, and storage in data banks.

ISBN: 3-8325-0600-4

Slavko Kacunko, Düsseldorf

<http://www.slavkokacunko.de>

Logos Verlag Berlin

<http://www.logos-verlag.de>

Credits

Zum Autor

Slavko Kacunko (1964) studierte Kunstgeschichte, Philosophie und Pädagogik in Osijek, Zagreb und Düsseldorf.

Seit 1991 Lehrtätigkeit, Forschungsstipendien, Publikationen und Vorträge über Medienkunst im In- und Ausland.

Bisher veröffentlichte Bücher: *Marcel Odenbach. Performance, Video, Installation 1975–1998*, Chorus-Verlag für Kunst und Wissenschaft, München-Maiz 1999;

Dieter Kiessling. Closed-Circuit Video 1982–2000, Verlag für Moderne Kunst, Nürnberg 2001;

Las Meninas transmedial. Malerei. Katoptrik. Videofeedback, VDG-Verlag und Datenbank der Geisteswissenschaften, Weimar 2001.

Fragen und Anregungen richten Sie bitte an:

closedcircuit@slavkokacunko.de