„Television is too much science to be art“
(Vito Acconci)

Einige Gedanken zur Videokunst

Das Spiel mit der Zeit

Die Videokunst ist noch jung. Und doch hat sie in den knappen drei Jahrzehnten ihres Bestehens schon Veränderungen und Strömungen wie kaum eine andere Gattung vor ihr mit- und durchgemacht – was auch nicht weiter verwundert, bedenkt man, dass mit der Massenproduktion und kommerziellen Nutzung von Fernsehen und Videoaufzeichnungstechnik der Kunst ein neues Medium zur Verfügung stand, das etwas leistete, was zuvor undenkbar war und von dem doch schon Generationen von Künstlern geträumt hatten: Die Integration und Darstellung der Zeit. Die Futuristen und Konstruktivisten, denen die Darstellung der Bewegung und ihrer zeitlichen Ausdehnung im Raum als zentrales Thema galt, behalfen sich, indem sie etwa Bewegungen in Phasen zerlegten und sie simultan auf einer Leinwand abbildeten, sodass die Illusion eines zeitlichen Ablaufs evoziert wurde, oder Skulpturen schufen, die in ihrer Ganzheit erst wahrgenommen werden konnten, indem man sie umschritt, das heißt als Betrachter eine räumliche und zeitliche Bewegung vollzog. Der Film bot und bietet in dieser Hinsicht schon bedeutend mehr Möglichkeiten, mit seiner Hilfe kann man Bewegungsabläufe konservieren und wieder zum Leben erwecken. Durch Schnitte und Montage wird jedoch eine Chronologie der Ereignisse suggeriert, die in Wirklichkeit so nie stattgefunden hat, das heißt, Zeit ist im Medium Film keine reale, sondern eine virtuelle Größe. Mit der Entwicklung des neuen Mediums Video war man nun in der Lage, den Faktor Zeit real in der Kunst darzustellen. Zeit ist dabei in mehrfacher Hinsicht die konstituierende Grundlage des Videos und unterscheidet sich deshalb vom zeitlichen Geschehen des Films: Einerseits weist das Video eine ihm immanente Zeitlichkeit auf, nämlich die Zeitspanne, die es braucht um ein Bild auf dem elektronischen Weg aufzubauen. Andererseits besteht die Möglichkeit der Live-Schaltung (Closed-Circuit-Verfahren), bei der der Betrachter das von einer Kamera soeben Aufgezeichnete sofort auf dem Monitor verfolgen kann, so da· zwischen der Aufnahmezeit und der Dauer der Rezeption kein Unterschied mehr besteht. Ähnliches gilt für Videoaufzeichnungen von Performances, die nur selten Schnitte aufweisen und bei denen zwischen Handlungsdauer und Perzeption ein reales Zeitverhältnis besteht. Wieder andere Arbeiten, die im Gegensatz zum Real-Zeit-Video auf Montage von Schnittsequenzen basieren, entbehren oft explizit einer nachvollziehbaren, im Film künstlich hergestellten Chronologie, um sich eine eigene Zeitlichkeit zu schaffen, die die alltägliche Erfahrung des linearen Verlaufs der Zeit negiert. Auf diese Weise werden Fragen nach der Objektivität der Wahrnehmung einer anscheinend konstanten Größe aufgeworfen, was angesichts der fortschreitenden Simulation der Realität nicht nur Audruck einer aktuellen Entwicklung ist, sondern auch den Stellenwert einer notwendigen Übung zur Erkenntnis dessen, was Realität ist, haben kann.

Die Anfänge der Videokunst – Videoinstallation der 60-er und 70-er Jahre

Ihre erstmalige Anwendung in der Kunst fand die Fernsehtechnologie in den frühen 60-er Jahren, in einer Zeit, in der eine junge Künstlergeneration begann, den Begriff des genialen

Künstlers zu hinterfragen und eine radikale Umwertung in Fragen der Ethik und Ästhetik vornahm. Das Außergewöhnliche und das Erhabene hatten fürs erste ausgedient, neue Bewegungen wie Pop-art, Fluxus, Performance, Lettrismus oder die der Nouveaux Realistes beschäftigten sich vielmehr mit alltäglichen Dingen. Das Selbstverständliche, wie Sprache, Bewegung oder Wahrnehmung wurde nun Gegenstand der künstlerischen Auseinandersetzung, an der die Öffentlichkeit teilnehmen sollte. Die bisher so klar gezogene Grenze zwischen Künstler (Produzent) und Betrachter (Konsument) sollte verschwimmen. Der Betrachter war bei öffentlichen Aktionen oftmals allein durch seine Teilnahme am Geschehen ein unverzichtbarer Teil des Kunstwerks, er stand nicht mehr vor einem Artefakt, sondern wurde integriert. Auch die Künstler, die nicht mit der direkten Partizipation des Publikums arbeiten, wie etwa die Nouveaux Realistes, konfrontierten den Betrachter mit Dingen, die eine völlig neue und kritische Sichtweise auf das bisher unhinterfragt akzeptierte Elfenbeinturmdasein der Kunst provozierten, indem etwa Fernandez Arman in seinen "Akkumulationen" gleiche Gegenstände, die gleichen Funktionscharakter haben, zusammenstellte, um auf deren individuelle Eigenschaften zu verweisen.

Das Fernsehen, das in der Zwischenzeit einerseits zwar zu einem alltäglich benutzten Gegenstand geworden war, andererseits aber auch den Status eines Kultobjektes geno·, wurde von zwei Fluxuskünstlern etwa zeitgleich für die Kunst entdeckt. Nam June Paik und Wolff Vostell analysierten als erste die Strukturen des Phänomens „Fernsehen“, das vorgab, ein universelles Kommunikationsmittel zu sein und eine nahezu vollkommene Informationstransparenz zu bieten. Mit dem subversiven Humor, der der Fluxus-Bewegung zu eigen war, arbeiteten beide daran, dieses Massenmedium als Instrument der Massenbeeinflussung bloßzustellen. Während Vostell im Sinne der Décollage im Laufe seiner Happenings häufig Fernsehgeräte zertrümmerte, verbrannte oder empfangsunfähig machte und auf diese Weise seine Kritik an einem Medium ausdrückte, dessen subtiler Reiz für die schleichende Verbreitung einer Ideologie des politischen Tiefschlafs ausgenutzt wurde, arbeitete Paik mit dem Prinzip der Collage, indem er in seinen frühen Arbeiten abstrakte Fernsehbilder mithilfe magnetischer Manipulationen erzeugte und den Betrachter einlud, aktiv an der Gestaltung seines individuellen Programms teilzunehmen. Paik machte dem Betrachter durch die von ihm vorgenommenen Veränderungen konkrete Handlungsangebote und kritisierte dadurch nicht nur das konventionelle Fernsehprogramm, sondern auch den zur Passivität verleitenden Charakter des Fernsehens, der eine rein konsumptiv-rezeptive Haltung des Betrachters fördert.

Die Videokunst der 70-er Jahre stand im Zeichen der Performance, wobei in sehr unterschiedlichem Maße das Medium selbst thematisiert und benutzt wurde. Gegen Ende der 60er Jahre wurden unterschiedliche Wege in der Benutzung des Videos eingeschlagen. So ersetzte es den Film als Medium der Aufzeichnung und Dokumentation künstlerischer Aktionen, es war einfacher zu handhaben, billiger, und das singuläre Ereignis einer Performance konnte nun problemlos reproduziert werden. Vereinzelt wurden auch während Performances installative Momente wie Closed-Circuit-Sets oder Live-Schaltungen in ein Geschehen einbezogen. Daneben gab es seit Bruce Naumans *Live/Taped Video Corridor* von 1969 Bestrebungen, den Künstler hinter dem Werk zurücktreten zu lassen, um den Betrachter mit Hilfe der Technik selbst performen zu lassen. Bei dieser bedeutenden Closed-Circuit-Installation zwängt sich der Betrachter durch einen engen Korridor auf einen an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befestigten Monitor zu, auf dem er seine eigene Rückansicht sieht. Dieses Bild wird von einer Kamera aufgenommen, die über dem Eingang

des Korridors angebracht ist. Je weiter er auf das Ende des Korridors zuschreitet und sich dabei dem Monitor nähert, desto kleiner wird sein Abbild, da er sich ja von der Kamera wegbewegt. Die bedrückende Enge und die Unmöglichkeit einer Nähe zu seinem eigenen Bild, das sich, je weiter man vordringt, immer mehr entzieht, evozieren ein Gefühl der Einsamkeit und Bedrängtheit. Wurden Closed-Circuit-Sets auch schon von Paik und Vostell benutzt, um die voyeuristische Komponente der Kunstbetrachtung zu unterstreichen, so bekam die Videokunst mit Nauman eine neue Qualität, die in der Einbeziehung und Provozierung psychischer Befindlichkeiten bestand. Die interaktive Closed-Circuit-Installation thematisierte die Selbstbeobachtung und Selbstreflexion der eigenen Wahrnehmung und des Verhaltens. Das darin anklingende Motiv des Doppelgängers, oft mit Narzismus oder traumatischen Verfolgungsängsten verbunden, war seit der Romantik ein häufig verwendetes Thema der Literatur und fand in der bildenden Kunst nun ihre adäquate Entsprechung. Durch die Wahrnehmung der eigenen Beobachtung wird der Betrachter nicht nur zum konstituierenden Bestandteil und somit zum Vollender der Installation, sondern es findet darüber hinaus in hohem Maße eine Identifikation mit dem Kunstwerk durch die authentische visuelle Selbsterfahrung statt.

In der Mitte der 70er Jahre wurde der Begriff der Vermittlung ein Schwerpunkt der Videokunst. In zahlreichen virtuellen Performances, beispielsweise von Vito Acconci oder Dennis Oppenheim, wurden dem Publikum via Monitor von einem Videotape aus Performance-Anweisungen gegeben. Das Publikum wurde durch die lediglich virtuelle Anwesenheit des Künstlers verwirrt, die Aktionsform der Performance durch die offensichtliche Beliebigkeit einer Anwesenheit und eines möglichen Agierens radikal in Frage gestellt.

Die 80-er Jahre – Von der Videoinstallation zur Videoskulptur

Kündigte sich der Rückzug des Künstlers hinter sein Werk bereits in den 70-er Jahren an, so wurde diese Tendenz in den darauffolgenden Jahren weiterverfolgt. Es zeigte sich, dass die Kunstform der Performance, die den sozialen Gedanken der Reintegration der Kunst in die Gesellschaft verfolgte, nicht in der Lage war, dieses Ziel zu verwirklichen, da sie eben nicht das Alltägliche beinhaltete, sondern lediglich hermetische Idealsituationen simulierte. Der schematische Charakter und die enge Bindung an ein bestimmtes Konzept, das als Regelwerk unbedingt eingehalten werden musste, waren nicht in der Lage, die Realität in ihrer Vielfalt und Unvorhersehbarkeit zu reflektieren. Nachdem sich die Hoffnungen vieler Künstler nicht bestätigten, dass sich mit der Kommerzialisierung der Videokamera ein Instrument der Reflexion sozialer Verhaltensweisen verbreiten würde, fand schließlich in der Kunst eine allgemeine Abkehr von der betont didaktischen Nutzung dieses Mediums statt. Denn statt das Handlungsangebot der Kamera zu nutzen, wurde die Konsumption von vorgefertigten Videofilmen bevorzugt. In der Videokunst begann man daraufhin, die medienimmanenten technischen Potentiale zu erforschen, um die Möglichkeiten der erweiterten Seherfahrungen besser nutzen zu können. Die interaktive Qualität der Videoinstallation der 60-er und 70-er Jahre, die in starkem Maße versuchte, eine soziale Beziehung zu ihrer unmittelbaren Umgebung herzustellen, wurde nun weitgehend zugunsten formal-ästhetischer Aspekte aufgegeben. Die technischen Mittel des Videos fanden ihre Anwendung in Werken mit starken Affinitäten zur Malerei, wobei die

Rezeptionsbedingungen des zweidimensionalen Tafelbildes aufgenommen und mit den technischen Gegebenheiten des Videos erweitert wurden. Den stärksten Bezug nahm die Videokunst der 80-er jedoch zur Bildhauerei, wobei der klassische Begriff der Skulptur überschritten wurde. Neben der notwendigen Logistik der Projektionsfläche, sei es Monitor oder Leinwand, und des Videorecorders erfuhr die bis dahin festgelegte Materialität und Gestalt einer plastischen Arbeit hier eine Dynamisierung und Pluralisierung – das Medium gestattet durch die ihm zugrunde liegende zeitliche Komponente die Benutzung virtueller und komplexer Gegebenheiten, die eine Vielzahl verschiedener und simultan ablaufender Wahrnehmungsprozesse ermöglicht. Neben der Anregung synästhetischer Wahrnehmung bietet die Videoskulptur durch ihre realen Komponenten der Räumlichkeit und des zeitlichen Erlebens eine ästhetische Dimension, die auf dem konkret vorhandenen Universum des Werks basieren.

Die 90-er Jahre – Pluralität der Werkansätze

Die Videokunst-Ausstellung der *DuKunst* zeigt mit vielen Werken aktuelle Tendenzen auf. Auffällig ist dabei, dass trotz der progressiv voranschreitenden Weiterentwicklung der Videokunst innerhalb der dreißig Jahre ihres Bestehens kaum einer der Werkansätze wirklich verloren gegangen ist. Unter dem zentralen Gesichtspunkt der skulpturalen Gestaltung ergeben sich vielmehr Mischformen, die ältere und neue Verwendungsweisen des Mediums Video miteinander kombinieren. So greifen beispielsweise Daniela Decker und Sabine Ebert in ihrer Arbeit *Die Hebamme von Erfurt* die Tradition der Performance wieder auf, erweitern jedoch deren Erlebnishorizont, indem die szenenartig dargestellte Thematik simultan auf vier Monitoren zu sehen ist. In "Meditation - Overkill" von Andreas Gartz wird zwar auch mit Momenten der Performance gearbeitet, doch liegt hier der Schwerpunkt auf der Dokumentation zeitlicher Aspekte. In zwei Phasen werden die Gegensätze von Spannung und Entspannung im menschlichen Biorhythmus visuell und akustisch interpretiert, wobei Hände, Oberkörper und Beine die Ausdrucksträger von Ruhe und Hektik sind. Das Werk *Ben Hur* von Anthony Macris kombiniert Elemente des Environment mit medienkritischen Aspekten, indem durch die Zensur geradezu abstrakt wirkende Nachrichtenbilder vom Golfkrieg des amerikanischen Fernsehens mit dem legendären Wagenrennen des Hollywood-Monumentalfilms *Ben Hur* kontrastiert werden. Die in vieler Hinsicht fragwürdige Virtualisierung der Realität führt Kyungja Na dem Betrachter exemplarisch in ihrer Installation vor Augen. Der physischen Existenz eines im Raum befindlichen Sandhaufens wird die nur scheinbare, auf Band aufgezeichnete Anwesenheit einer sich im Wind wiegenden Blume hinzugefügt. Während die Arbeit der Koreanerin Kyungja Na eine in sich hermetisch geschlossene Form aufweist, bezieht sich *Beobachter* direkt auf das anwesende Publikum. Die Monitore zeigen jeweils den Kopf einer Person, die mit einem beobachtenden Blick wie aus einem Fenster heraus ihre Umgebung betrachten. Trotz ihrer „entmaterialisierten“ Anwesenheit löst dies beim Besucher der Ausstellung ein Gefühl des Beobachtet-werdens aus – Ursache und Wirkung sind durch die widersprüchlichen Virtualitäts- und Realitätsebenen nicht mehr rational erfassbar. Die Künstlichkeit solcher scheinbaren Interaktionen mit dem Betrachter wird jedoch schließlich von Elke Eßer in ihrer Arbeit *Video-Game*, die Computer- und Videoinstallation miteinander verbindet, entlarvt. Die Installation eines Joysticks lädt den Spieler ein, in den Ablauf eines Spiels aktiv einzugreifen. Dies erweist sich jedoch als Illusion, da die Bedienung des Joysticks absolut

keinen Einfluss auf den Ablauf des Geschehens hat. Die scheinbare Kommunikation mit dem Computerprogramm erweist sich somit als Pseudo-Interaktion. Anhand dieser wenigen Werkbeispiele aus dem Programm der Ausstellung wird die Variationsbreite der praktischen Anwendung der Videotechnik, die heute nicht mehr aus dem aktuellen Kunstgeschehen wegzudenken ist, deutlich. In der Kontinuität ihrer Anwendung zeigt sich die offensichtliche Notwendigkeit eines Mediums, das im Stande ist, die moderne Lebensweise auf adäquate Weise zu spiegeln und sie aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten der Videotechnik in formaler, ästhetischer und inhaltlicher Hinsicht zu reflektieren.