

Slavko Kacunko

Closed Circuit Videoinstallationen

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

Logos Verlag Berlin



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 Live-Kamerabild 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 Live-Bild 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:

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“ Wissensdisziplinen 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 Live-Bild 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 Leuchtspuren 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 Live-Bild 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 pro-

Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen
Hoover, Kooijmans, Pinkus, Frammartino, Roveda, Stones, Weibel, Schnell, Pamminer, Kiessling, Mohné (II), „Autopsi“ . . . 732

Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle
Köpnick, Hufschmid, Geelhaar, Peters, Johannsen, Steig, Sievers, Val, Moonen/Arndt, Signer, Rickli, „Elastic“, Offerman, Hoogeveen/Hermans, van Ishoven, Stubbs 746

Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion
Muench/Furukawa, Hakola, Damm, Thomsen, Schmitt, Desbazeille/Canto, Brown 761

Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählsysteme
Boissier, Benayoun, Nandi, B. Cohen, Biggs, Johannson, „F.A.B.R.I. CATORS“, Gilardi, Bertrand 766

Systemmodelle und Verhaltensmuster
Haagsma (II), Torpus/Durieux, Elsenaar, Borland, Robertshaw, Blast Theory, Bigge, Kirkup, Kacunko, Gabriel, Sommer/Mignonneau, Annunziato 775

Telekommunikation
Benayoun, Forest, Foresta, Barron, Sermon, Keane, Aitiani, „Arslab“ (Vacarino/Prosdocimo/Punzo, Tozzi) 784

Der osteuropäische Norden
Isupov, Galejev, Isaev, Fishkin, Keskküla, Viljus, Juurak, Koresaar/Laimre, Seputis, Ziura, J. u. J. Vaitekunas 790

Ungarn
Sugár, Peterák, Galántai, Hámos, Kiss-Pál, Hegedüs 797

BR Jugoslawien, Mazedonien, Kroatien, Slowenien
Todorovic, Anđelkovic, Naskovski, „Archimedijala“, Manevski, Avramovska, M. u. K. Stojanovski, Martinis, Faktor, Mezak, Leko, Rogić, Marušić-Klić, Fritz, Dekovic, Meštrović, Oki/Sterle, Stromajer, Simčić 803

Rumänien und Bulgarien
Patatic, Perjovschi, Ujvarossy, Terziev, Dourmana, Boyadijev 817

Tschechien, Slowakei, Polen
Juzová, Smetana, Bielický, Cermak, Ruller, Rónai, Rogala, Wasilewski 822

Pazifik (Japan und Ostasien, Australien) 827

Subjekt – Objekt
Imura, Iwai, Y. Matsumoto/Towata, Moriwaki, Miyajima, Masce/Fels, Saito, „Video Artist Workshop“, Taki, Kawai, Himuro, Kasahara, Makida, Yonekawa, Umano 828

Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen
„Mission Invisible“, Ogata/Judge, Gabin 834

Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen
Matsumura, Ryusuke, Y. Suzuki, Jeong, Matoba 836

Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion
Hashimoto, Hachiya, Mikami, Maebayashi, Iwata, Michitaka/Minato, Kihara/Otsui, Ishii/Tangible Bits 840

Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählsysteme, Spielkonzepte und Lernprozesse
Yamaguchi, T. Matsumoto, Fujihata, Tosa, Ishii, Goto, Hirano 848

Interaktion und Tradition: Renga, Roboter, Telekommunikation
R. Nakamura/Anzai, Kihara/Otsui, Yamaguchi, Tosa, Yamanka, Yamamoto, Eto, N. Suzuki/Kihara/Anzai/Sekiguchi, Ishizaki, R. Kataoka, I. Kataoka, Kouketsu/Ishibashi, Uda, M. Tajiiri, Fujimura/Ui 858

Australien
Shaw, Beaubois, Sanderson, STELARC 865

Schlussbetrachtung 871

1 „Materialität“ der Medien 871

2 „Immaterialität“ der Kunst: das „Performative“ 873

3 „Suprematie des Scheins“: Der falsche Spiegel 876

3.1 Bilderwächter 876

3.2 Rückkoppelung als Pseudoargument 877

3.3 Rausch, Rationalität und Reversibilität: Apollo und Hermes . . . 878

3.4 „Videosphäre“ und Irreversibilität 884

4 „Closed Circuit“ als „Open System“: Zielbegriff Interaktion 886

5 Medienkunstgeschichte: Strategien und Perspektiven 898

Anmerkungen 901