

*arbeitsnotizen*

in einer bereits veröffentlichten arbeit<sup>1</sup> habe ich als spezifische videologische konstanten, dh als nur mittels des video-systems codifizierbare und realisierbare eigenschaften, bestimmt: synthetik, transformation (metamorphosis), selbstreferenz, instantzeit, boxcharakter. von diesen eigenschaften sind zuerst einmal, besonders in den usa aufgrund ihrer technischen überlegenheit, die beiden ersten weidlich benützt worden. die auflösung konkreter formen in abstrakte, die umwandlung der bilder und zeichen, die verzerrungen von form und farbe durch video-synthesizer und colorizer lieferten ein leichtes feld für sogenannte spontane kreativität. in diesem zusammenhang ist bemerkenswert, daß untersuchungen zur farbe mittels der video-technik, die mit dem erbe eines Delacroix, van Gogh, Manet, Runge, Friedrich, Malevitch, Mondrian, Albers, ja sogar der color-fieldmalerei, usw ebenbürtig oder vergleichbar wären, immer noch ausstehen. wie schon der ausdruck "colorizer" verrät – und man erinnere sich, mit welcher entrüstung jeder maler der farbe die bezeichnung, ein kolorist zu sein, von sich wies –, koloriert er eine zeichnerische form. in der bisherigen praxis wurde mit der kathodenröhre – die ja nach einem bekannten ausspruch den pinsel ersetzen soll – nicht gemalt, sondern gezeichnet, so wie man von einem maler, der zur form nicht durch die zuordnungen von farbe und fläche kommt, sagen kann, daß er mit dem pinsel zeichnet. das bild als zeichenform dominiert und somit heimlich (trotz aller synthetisch erzeugten verfremdungen) eine populäre, abbildungstreue realitätsauffassung. mit anderen worten, trotz aller avancierter technik ist die ästhetik der farb-videowerke nicht einmal zu den errungenschaften der romantik (die farbe als ausdrucks wert per-

1 *philosophie von vt & vtr*, in: *heute kunst* Nr. 4-5, 1974.

sönlicher symbolsprache etc), geschweige eines Cezanne oder Rothko vorgedrungen, solange die fläche und mit ihr die form nicht aus der farbe heraus komponiert und realisiert werden. erst eine reale farbform wird auch in der videokunst eine eigengesetzliche entwicklung des mediums vertiefen und verschärfen. gerade durch seine zeitform, die für optisch-physiologische effekte wie sukzessiv-contrast, komplementär-contrast etc so geeignet ist, kann video für die verabsolutierung der farbe, für die befreiung der farbe vom objekt, wertvolle grundlagen liefern. van Gogh hat prophezeit, "der maler der zukunft wird ein maler der farbe sein" und die zukünftige malerei werde "mehr musik und weniger skulptur sein"<sup>2</sup>. aus dieser dominanz ist unter anderem auch ableitbar, wieso gerade künstler, die video primär als zeitkunst interessiert und die in ihrer zeit-auffassung von der musik inspiriert sind, so gerne mit video-synthesizer und colorizer arbeiten. denn van Goghs prophezeiung hat in dem moment geendet, wo durch die emanzipation der farbe auch die form vom naturobjekt getrennt wurde. gerade die unabhängigkeit von form und farbe (die definition des gemäldes als farbige oberfläche) hat ja die malerei vom illusionären raum (mit hilfe zeichnerischer formen wie perspektive etc) befreit, und so wie erst seit realen farben reale formen vorhanden sind, gibt es auch erst seit der autonomie der farbe, seit dem damit verbundenen abbau des illusionistischen raumes, den realen bildraum. eine besonders bezeichnende phase ist dabei die shaped canvas malerei (zb Stella), wo eben die ambiguität von bild und objekt (objekthaftes gemälde – bemaltes objekt) den übergang darstellt zu jenen plastiken der minimal art und primary structures, die als von der malerei herkommende skulpturen zu betrachten sind: von der farbigen oberfläche zum realen raum. auch von der farbe geht ein weg zum raum.

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 errichten nämlich u.a. jenes novum in der kunstgeschichte, daß der betrachter teil des kunstwerkes wird. durch den inkorporierten betrachter wird nämlich Lessings unterscheidung der künste in zeit- und raumkünste in der video-kunst aufgehoben, präziser in der video-kunst als raumkunst (video-installationen, environments, skulpturen)!

2 Vincent van Gogh in seinen briefen, ullstein 2740, 1969.

jahrhundertalte raumerfahrung hat sich ganz gut in jener formulierung niedergeschlagen: "in der architektur geht es um die gestaltung des raumes, in der plastik um das verhalten zum raum, in der malerei um die entfaltung des raumes mit künstlerischen mitteln"<sup>3</sup>. auffallend ist die ähnlichkeit mit dem Peirceschen modell der semiose, wo "etwas als zeichen eines anderen etwas für ein drittes etwas fungiert". auch hier tauchen die ausdrücke gestaltung, verhalten, entfalten auf. nämlich das zeichen realisiert (als mittel) *gestalt*, kommuniziert (für ein subjekt) ein *verhalten*, entfaltet (von einem objekt) die *bedeutung*. mit anderen worten: die architektur ist die syntax des raums, die plastik die pragmatik und die malerei die semantik des raumes. diese semiotische definition des raumes erlaubt/ermöglicht es uns, die rolle des körpers des betrachters in der videokunst als neue raumkunst zu verstehen.

in der klassischen architektur galt als raum im eigentlichen sinn nur der innenraum. der außenraum eines gebäudes war sozusagen nicht existent, denn das gebäude erschien nach außen wie "ein körper auf der erde", dh als geschlossene skulptur. raumplanung heißt auch heute noch so viel wie innenarchitektur bzw, milder gesprochen, die gestaltung von innenräumen nach körpern und als körper. nicht umsonst ist Le Corbusiers modulator nach der menschlichen figur proportioniert. die architektur kennt sozusagen keinen außenraum, höchstens einen außenbau. daher versteht sich, daß videokünstler wie Dan Graham, Valie Export, Peter Weibel sich mit architektonischen video-räumen beschäftigen, die speziell die problematik von innen-raum und außen-raum (zumeist in der form der umkehrung) aufgreifen.

wie sehr auch die klassische bildhauerei von der körperdarstellung lebt, wissen wohl der gebildete laie und der eingebildete fachmann gleichermaßen. auch bei abstrakteren bildhauern wie Moore sieht man noch die gestaltung von wirklichen körpern (statt der gestaltung von wirklichem raum) durchschimmern, wenn auch vorgedrungen in die knochenformen, molluskeln etc des menschlichen leibes. so schlägt auch noch bei einigen videokünstlern die traditionelle raumauffassung als körper durch. der spirituelle raum eines Matisse, der simultane raum der kubisten, die verräumlichte zeit der futuristen, das raumgefühl der monochromen malerei oder, dialektisch, gerade der verhexte vexierte raum der sur-

3 Kurt Badt, *raumphantasien und raumillusionen*, dumont, 1963

realisten, vor allem Magrittes, sind jedoch Beispiele einer modernen raumauffassung in der malerei, die sich von der raumdarstellung durch körper lösen will – und somit für viele video-werke verbindlich sind/sein können.

die malerei hat das vermögen, bilder vom raum zu entwerfen. eine anordnung von videogeräten hat das vermögen, ein dreidimensionales gebilde zu sein, also eine (körperliche) skulptur, und gleichzeitig aber auch wie ein gemälde auf seinen "bildschirmen" bilder vom raum zu entwerfen. in speziellen fällen kann auf dem bildschirm sogar die videoskulptur oder ein teil von ihr abgebildet werden. als neuartige raum-maschine ist video ein interface von plastik und malerei. sie entfaltet den raum durch bilder von ihm und bestimmt als plastik das verhalten zum raum. wie in allen kunstsparten so auch bei video bewegt sich die avancierte forschung auf dem gebiet von semantik und pragmatik, ihren verwischungen und vermischungen.

der monitor oder die video-leinwand können als bild auch den betrachter zeigen, den körper des betrachters, und sein verhalten abbilden. gerade dadurch wird video das wesentliche instrument für die pragmatik des raumes. das verhalten des zuschauers, nun nicht mehr bloß dargestellt als körper, sondern inkorporiert, leitet jenen plastischen prozeß ein, der ein neues verhalten zum raum mitteilt, dessen reichweite von physiologischer (bei zeitverzögerung) bis zu spiritueller natur sein kann. die abbildung des betrachters im video-schirm hat manche theoretiker vorschnell zur definition von video als spiegelmaschine verführt. ich möchte mit verlaub entgegen halten, daß es sich bei solchen werken (zb den installationen von Peter Campus) gerade ausgesprochen um neue raumkünstlerische artikulationen handelt, die raumempfindungen übermitteln, welche den kastenraum, den hierarchischen raum der traditionellen malerei und bildhauerei überwinden. von den chimärischen bildern auf video-leinwänden (durch großprojektoren) bis zu den differenzierten multi-bildern zahlreicher monitore wird hier ein künstlerischer raum gestaltet, der sich vom raum der wahrnehmungsrealität wesentlich unterscheidet und dadurch erst realer (künstlerischer) raum wird. sowohl der schachtelcharakter als orthaftigkeit (die älteste raumvorstellung). wie auch der bildcharakter von video machen video für den prozeß des plastischen so geeignet. wegen dieser affinitäten von video zu malerei und plastik arbeiten etliche bildende künstler mit video (installationen etc), um neue raumerfahrungen jenseits von plastik und malerei im herkömmlichen sinn zu realisieren. diese neue raumerfahrung ist wesentlich mit einer neuen zeit-

erfahrung verknüpft, wobei es zur verteidigung von video als raumzeitmaschine hoffentlich des hinweises auf die moderne physik nicht bedarf, die von einem raumzeit-kontinuum spricht (und nicht mehr von isolierten raum- oder zeitbegriffen).

so ist zu vermuten, daß in den nächsten jahren die entwicklung von der produktion von video-tapes weg und zur konstruktion von spatialen, architektonischen, plastischen, skulpturalen video-lösungen übergehen wird, weil hier für den augenblick das geheimnis von video, seine kunst, vermutet wird.