

Gama und Amplitude, 2004

ZUR PHILOSOPHIE VON VT & VTR

Zur Philosophie von VT & VTR (2004)

Wenn es erlaubt ist, sehe ich an Ch. Metz' Definition »Film ist ein Produkt von Photographie und Phonographie, also von beiden modernen Technologien eine Verdoppelung« die allgemeine Auffassung von der Filmkunst gut formuliert. Ja, in der Tat, will man im Kino einen Kanonenschuß als solchen erkennen, steht es dem Regisseur wohl an, uns einen Kanonenschuß von der Leinwand zu schicken, der einem echten Kanonenschuß donnernd ähnelt. Es hieße viel Decodierungsvermögen verlangen, das Geräusch von laichenden Fischen beim Anblick rauchender Mündungsfeuer als Kanonenschuß zu interpretieren.

Kino also, das sich als Verdoppelung, als Abbild der Wirklichkeit versteht, muß die »Bedeutung im Film durch Analogie motivieren« und sein Schicksal, wie das des Zuschauers durch identifikatorische Prozesse besiegeln. Im Lichte dieses Vertrauens auf die Analogie, im Dunkel einer solchen Interpretation des Signalsystems Film als Repräsentation von Welt, gibt es natürlich zwischen Foto, Diapositiv, Film und Video keine nennenswerten Unterschiede, handelt es sich doch stets um Verdoppelungen, Abbildungen. Die mathematische Logik benützt für die Analyse wie den Aufbau von Theorien und Systemen die Unterscheidung zwischen Kodifizierung und Kodifikat. Die als eindeutig und selbstverständlich betrachteten Axiome, Grundbegriffe, Regeln, Definitionen, Schlußweisen, fallen unter die Kodifizierung, deren Grundlage das Kodifikat bildet, d.h. die Darstellung dieser Kodifizierung. Unter Kodifikat versteht man also die Operatorenbasis (Kalkülsprache) und das (deduktions-) Gerüst.

Das Kommerzkino kann als Kodifizierung betrachtet werden, die allerdings ihre Voraussetzungen nicht in die

S. 174-
175

Darstellung miteinbezieht, was der interessante Film zumindest leistet. Der Avantgardefilm setzt sich mit dem Kodifikat (Kalkül) auseinander und als solcher erweitert er den Kalkülfilm, denn die Avantgarde eines Mediums ist ja zugleich der Pionier eines neuen Mediums. Yes, Sir, Film ist ein Signal- und Kommunikationssystem, das mit visuellen Kodes zu tun hat, welche eine große Anzahl anderer Kodes übertragen. Zu diesen gehören u.a. Kodes der Zeichenerkennung, des Geschmacks, der Mode, der Architektur, stilistische Kodes, kinetische Kodes, nationale Kodes, sozio-kulturelle Kodes. Es müssen bereits eine Menge von Kodes vom Betrachter inhaliert und vor dem Kinobesuch erlernt worden sein, damit er einen erzählenden Film versteht, damit er beim Lauf der Bilder mitkommt. Denn der traditionelle, kommerzielle Filmregisseur kodiert seine Botschaft in eine Vielzahl von Zeichensysteme, von der Kleidung bis zu Lichtwerten. Die meisten dieser Kodes gibt es auch außerhalb des Films, obwohl manche erst durch den Film erkennbar und standardisiert wurden.

In dieser systematischen Verwendung der bestehenden Kodes liegt das mechanische Element des Films und nicht in der Verdoppelung, in der fast immer gleichen Aufzählung uniformer Kodeschemata, auf welche die Reaktionen kalkulierbar sind. Den hervorstechenden industriellen Filmen kann man, glaube ich, zumindest eines zubilligen, daß sie Kodifikate (systematische Darstellungen) einer begrenzten Anzahl sozio-kultureller Kodifizierungen sind. Insofern sind die meisten Filme ein Minimum an Film. Mit rein filmischen Kodes will der Avantgardefilm auskommen. Er behandelt den Film nicht als Repräsentation der Welt, die Bilder nicht als Symbole und Metaphern, sondern den Film als Objekt und die Bilder als Zeichen. Er repräsentiert das Kodifikat Film. Avantgardefilme sind Kodifikate filmischer Kodifizie-

rungen: reine Filmzeit, reiner Filmraum, Zelluloid, Lichtstrahl, Projektionsmechanismen, Prozesse der Filmherstellung, Kader, Leinwand... Insofern sind die sogenannten abstrakten Filme auch konkrete Filme, denn sie handeln vom konkreten Operationsarsenal des Films. (Daß sie als abstrakt gelten ist also Sache der Interpretation!) Avantgardefilme sind keine Technologie zur Verdoppelung der Welt, wie der Regisseur suggeriert, daß sie ist, sondern sind Erweiterungen des Erfahrungsbereichs, Sprengungen von Codes (sein es soziokulturelle- oder Wahrnehmungskodes), Verfeinerungen und Veränderungen der Kommunikations-, Perzeptions-, Emotions- und Kognitionsstrukturen.

Der Avantgardefilm handelt vom Grundgerüst des Films, und zwar, wenn man so will, auf allen Ebenen, der psychologischen, technischen, begrifflichen. Das schließt eben aber die Visionen nicht aus, seien wir nicht kindisch: das hysterische Kino Erich von Stroheims, das psychopathologische von Tod Browning, die Filme von Günter und Otto. Gerade in letzter Zeit beschäftigt sich der Avantgardefilm in zunehmendem Maße mit den rein strukturellen Fragen des Aufbaus und der Abfolge der Zeichenreihen etc., also mit der formalen Syntax des Kalkülfilms, ebenso mit den Beziehungen zwischen Syntax und Semantik, worunter wir die möglichen Bedeutungen des Kodifikats Film verstehen wollen. Er ist damit beschäftigt, die Kodifikate zu erweitern. Dadurch entstehen Überführungen in Fotografie wie in Video, Übergänge, die wahrscheinlich die Dominanz neuer Medien ankündigen. Mit der Unterscheidung von Kodifizierung und Kodifikat haben wir also ein begriffliches Mittel gefunden, den Unterschied (nicht nur zwischen Kommerzfilm und Avantgarde, sondern auch) zwischen Film und Video herausarbeiten zu können, der vielleicht von den Videokünstlern selbst etwas verwischt wurde, da viele Videowerke das Kino imitieren.

Was ist nun das spezifische an der Videozität, was sind die videologischen Konstanten des Kodifikats Videotape (VT) und Video Tape Recording (VTR), was ist der Videotechnik ausschließlich eigen, so daß bestimmte Botschaften nur mittels Video kodifizierbar und realisierbar sind? [...]

Darüber hinaus sind Mischungen möglich (Foto und Video, Film und Video, Oszillografie etc.). Man darf nun diese Phänomene mit Synkretismus [...] und Metamorphosis [...] (als Wesen der Videotechnik), Synästhetik [...] und Synnergie, Videotronik etc. umschreiben, für unsere Zwecke allerdings sind diese Ausdrücke nicht hinreichend. In diesem Sinne vermute ich mit Verlaub, ist es hier nicht notwendig, vom kosmischen Kino, paläokybernetischen Zeitalter, vom Video Karma zu sprechen. [...] Ich würde vorschlagen, diese Ziele vorläufig auf 5 Eigenschaften des VT und VTR zurückzuführen: Synthetik, Transformation, Selbstreferenz, Instantzeit, Box. Wie sehr diese Begriffe zusammenhängen, wie sehr sie die Unterschiede zum Film ausmachen und wie sehr sie das Kodifikat Video bestimmen, möchte ich kurz an Beispielen verdeutlichen:

Unter gewissen Vorzeichen kann man sagen, daß das Videosystem dem Schallplattenspieler wahrscheinlich näher steht als dem Film. Wie es in der Schallplattenindustrie den Moog Synthesizer gibt, so liegt dem Video das gleiche Prinzip des Synthesizers zu Grunde. Die videosynthetische Bildmaschine, die alle visuellen Formen erzeugen und in einer beinahe endlos erscheinenden Vielfalt manipulieren kann, die Bilder speichert und zu einer reellen live aufgenommenen Szene einblendet, alle möglichen elektronischen Effekte (Verzerrung, Vervielfältigung, visuelles Echo, visuelles Rauschen, Verfärbungen etc.) – das ist es, was den Video-fixer in den Metamorphosenrausch versetzt, und in der Tat: die elektronische Bildmaschine, die alle nur erdenkbaren oder von

einer in dieser Hinsicht überlegenen Maschine, dem Computer (Video-Computer Symbiose), herstellbaren Muster, Formen, Gestalten und ihre Transformationen erzeugt, ist vielleicht die wesentliche Grundlage des Kodifikats Video. Dies mag die Ursache dafür sein, daß Video die Identitäten abbaut, während sie der Film errichtet, daß Video die Welt ans Bewußtsein adjustiert, während Film das Bewußtsein an die Welt anpaßt, daß Video das Kino fortsetzt, weil es dort ansetzt, wo die Avantgarde das Kino schon immer hatte: am Ort der Erzeugung einer autonomen (nicht visuellen) Wirklichkeit. Eng mit dem Begriff der Video Synthese hängt natürlich die Transformation der Zeichen zusammen. Die stete beliebige Manipulation der Zeichen, die Auflösung konkreter, interpretierbarer Bilder in abstrakte Formen und wieder zurück, die Transformation von Dingen (ein Kopf wird zu einem Pferd etc.) und Bedeutungen, rückt Video, technisch gesprochen, in die Nähe der Computergrafik, psychisch gesprochen, in die Nähe des Halluzinogens. Synthetik und Transformation sind daher auch die zwei Elemente von VT und VTR, die bislang größte Begeisterung hervorriefen und große Meisterwerke hervorbrachten. Sie erzeugen die synästhetischen, wirklichkeitsabgelösten Effekte für die psychedelischen, kosmologischen Multimediafans, die Bewußtseinsweiterung über das Auge suchen. (Vielleicht) wichtigere videologische Operatoren für cool Users zur Erzeugung neuer Raum-Zeitstrukturen, neuer Verhaltensweisen, zur Humanisierung der Wirklichkeit sind die Selbstreferenz und die Instantzeit. Video ist ein technologisches Kommunikationssystem mit allen Arten von Feedback, Rückkoppelungen. Das unterscheidet es grundsätzlich z.B. vom Kino. Film ist eine einsinnige Kommunikation, die vom Produzenten zum Konsumenten verläuft. Video kann eine zweisinnige Kommunikation sein, vice versa. Video ist kein

TV-Schirm allein. Man braucht nicht mehr die Entwicklungszeit des Films zu berücksichtigen, sondern es liegt eine lineare Einheit von Produktion und Konsumtion, von Aufnahme und Präsentation vor. Man sieht nicht nur sogleich, was geschehen ist, sondern zugleich, was geschieht. Man sieht die Zeichen auf dem Schirm parallel zum Ereignis. Das System kann sich selbst aufnehmen. Man kann sich sein Verhalten unmittelbar vorspielen. Die Zeit kann ausfallen, Instantzeit, oder zumindest die Zeitverzögerung zwischen Ereignis und Repräsentation (Wiederholung) sehr minimalisiert werden. Wenn man also nicht so sehr das Zeichensystem betont, wie bei Synthesen und Transformatik, sondern das Kommunikationssystem, erlauben diese Rückkoppelungen neuartige Erforschungen sozialen Verhaltens, neue Therapien, eröffnen sie für die optischen Signalsysteme neue soziale, didaktische, politische Funktionen, ermöglichen sie vom Privaten bis zum Öffentlichen eben neue Kommunikationsweisen. Dieser kommunikatorische Unterschied (Ein-Weg Kommunikation TV, Zwei-Weg Kommunikation VTR) unterscheidet z.B. das offizielle Fernsehen und das Videosystem. Durch die bei beiden verschiedenen sozio - kulturellen Codes, kann man sich auch Tapes vorstellen, deren Wirkung nur im TV herauskommt, deren Kodifizierung eben auf das Kodifikat TV abgestimmt ist. TV und VTR gemeinsam eignet der Box-Charakter des Monitor, der mehr ist als ein - bloß technischer Kinderschuh, sondern den Raum-Zeit Schalter veranschaulicht, den sowohl TV als auch VT darstellen, den Pillen-Charakter von Maschinen, die dich auf Reisen schicken, die nur äußerst konzentrierte Dosen von Konventionen als Schilderungen der Wirklichkeit ausgeben können. Diese Raum-Zeit Schaltung, die Entfernung und Zeiten verkürzt, Abbildungen und Kommunikationsstrategien verändert, hat weitreichende

moralische, ideologische, soziale und ökonomische Implikationen. Diese 5 videologischen Faktoren mögen ein Beispiel sein, wie das klassische Kino zum expanded cinema erweitert wurde und mit Video, Telephon, Holografie, Laser von einem Projektionssystem zu einem allgemeinen bildverarbeitenden und -bilderzeugenden Maschinensystem strebt. Dies rückt den Modellcharakter der technologischen Kunst, ich glaube unübersehbar ins Auge. Was den Videofreak auf den Videotrip bringt, ist die halluzinogene Suggestion von VT und VTR. Man kann sogenannte Wirklichkeit ein- und ausschalten, je mehr Kanäle, desto mehr Wirklichkeiten.

Wenn im Kaufhaus über einen Monitor Sexfilme laufen, dann gibt das wohl Auskunft über den elenden Sex-Exploitation, Werbung-Exploitation Trip der Bedürfnisverstümmelung im Kapitalismus, aber ebenso wohl über die (bedingte) Konstanz von Reiz und Reaktion beim Lebewesen Mensch. Die Suggestion von Video ist dieselbe wie von der Schallplatte. Man spürt deutlich, daß wirkliche Musiker, wirkliche Menschen, wirkliche Landschaften nicht verlangt noch gebraucht werden. Sie könnten, dem Zeitbedürfnis entsprechend, synthetisch künstlich hergestellt werden. So, wie man direkt auf die Schallplatte kratzen kann, könnte man auch direkt auf das Magnetband eines Videorecorders einwirken, wenn man über ein optisches Alphabet verfügte. Nur dieses, zusammen mit dem phonetischen, ist notwendig, und die ersten Schritte dazu sind die Simulationsprogramme der Computer. Ein erweitertes optisch-phonetisches Alphabet könnte unbekannte Objekte herstellen, wäre eine Möglichkeit, der inneren Wirklichkeit näher zu kommen: unseren Sehnsüchten, Projektionen und Wünschen.

Die bisherige Praxis von TV und Monitor sind Ausfluß einer Politik des naiven Realismus, die auf Identität rückstrebt – zu welchen Diensten braucht nicht untersucht zu

werden, TV und Video sind jedoch eine abstrakte Repräsentation von Welt, eine Repräsentation, die die naive Wirklichkeit verlassen hat. Wenn die Welt in einer Maschine repräsentiert werden kann, in der Weise, daß wir sie ungefähr wiedererkennen, heißt das, daß die Maschine imstande ist, die Welt so zu simulieren, daß sie diese nicht mehr braucht. Die für unsere epistemologische [...] Epoche so grundlegende Charakteristik, eine Vielfalt von Modellen als Wirklichkeit zuzulassen, und somit eine objektive Wirklichkeit zu verlassen, wird durch TV und Video beispielhaft artikuliert. Die Wirklichkeit (das sind die realen Musiker, Instrumente, Landschaften, Frauen, Männer, Gegenstände usw.) galt bisher als für die Bedingung, ohne die es für die Abbildung nicht geht, als Anfangsglied der Kette von Ab- und Umbildungen. TV und Schallplatte sind die ersten Verkürzungen dieser Kette. Nicht nur Zwischenglieder werden ausgelassen, sogar des Anfangsgliedes kann man sich entäußern. Z.B. kann man heute Ton direkt verstärken ohne ihn vorher in elektronischen Strom umwandeln zu müssen. Das sind Beispiele für die Veränderung der Abbildungsfunktionen zwischen den einzelnen Medien, für die Veränderung der Abbildungsfunktion überhaupt. Einer technologischen Philosophie bleibt es überlassen, die direkten Veränderungen der Wirklichkeit, die Zustandsänderungen der Materie durch neue Interpretationen der Zeichenverarbeitung, ins Begriffliche umzumünzen. Für die Zwecke der Kunst genügt es vorläufig (oder nicht), auf den erkenntnistheoretischen Wert von VT und VTR hinzuweisen, wenn es erlaubt ist. Ist es erlaubt?

Erstdruck in: heute Kunst, Internationale Kunstzeitschrift, Mainz 1973, Heft 4-5, S. 13-15.