

Samantha Schramm

Versuchsanordnungen in Echtzeit. Sich selbst sehende Zuschauer in Closed Circuit Videoinstallationen

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2459>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schramm, Samantha: Versuchsanordnungen in Echtzeit. Sich selbst sehende Zuschauer in Closed Circuit Videoinstallationen. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 51: Bilder in Echtzeit. Medialität und Ästhetik des digitalen Bewegtbildes (2012), S. 25–36. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2459>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Versuchsanordnungen in Echtzeit

Sich selbst sehende Zuschauer in Closed Circuit Videoinstallationen

«The most important thing was the notion of information presentation, and the notion of the integration of the audience into the information»¹, bemerkt Frank Gillette in Bezug auf WIPE CYCLE, einer Closed Circuit Videoinstallation, die 1969 in der Ausstellung «TV as a Creative Medium» in der Howard Wise Gallery in New York gezeigt wurde.² Die Ausstellungsbesucher werden mit Bildschirmen konfrontiert, auf denen neben vorgefertigtem Videomaterial und Ausschnitten aus dem aktuellen Fernsehprogramm auch Aufnahmen ihrer selbst zu sehen sind: Zuschauer sehen sich selbst sehen; beobachten im Fernsehen ihr eigenes Verhalten als Handelnde. Die technischen Möglichkeiten des Videos erlauben es den Künstlern, unterschiedliche zeitliche Verfahren aufzugreifen und dabei das vorab aufgenommene dem in Echtzeit übertragenen Bild gegenüberzustellen. Zusammen mit anderen Closed Circuit Videoinstallationen der späten 1960er und frühen 1970er Jahre entwirft WIPE CYCLE einen Betrachter, dessen Figuration als Zuschauer durch die Closed Circuit Anordnungen in Abgrenzung zum Massenzuschauer des Fernsehens konzipiert wird. Die Closed Circuit Videoinstallationen konstituieren Beobachtungsverhältnisse zum einen zwischen den einzelnen Zuschauern, zum anderen beobachten Betrachter sich selbst, indem sie sich in Echtzeit oder durch zeitliche Verzögerungsmechanismen und Verfremdungseffekte des Bildes distanzieren, in einer Beobachtung zweiter Ordnung auf dem Monitor betrachten.³

Der Beitrag beschäftigt sich mit Prozessen der Verhandlung von Echtzeit, die eine Alternative zur *liveness* des Fernsehens bilden. Das technische Verfahren der Echtzeitübertragung, das heute für das digitale Bild von besonderer Bedeutung ist, erlaubt die direkte Übermittlung der Daten:

The term «real-time» has grown in use from the field of computers, but has much wider implications and significance than the way in which it is used there. In computer terms, an operation in «real-time» is one which is going on as results are calculated

- 1 Frank Gillette, zitiert nach Gene Youngblood: *Expanded Cinema*. London 1970, S. 342.
- 2 Der Beitrag untersucht Figurationen des Zuschauers in den Closed Circuit Videoinstallationen, die im Bezug zum Fernsehen stehen. Dementsprechend werden die Ausstellungsbesucher auch Zuschauer genannt.
- 3 Zur Beobachtung zweiter Ordnung in der Systemtheorie vgl. Niklas Luhmann: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M. 1990, S. 68–121 und ders.: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/M. 1997, S. 92–165.

and output, rather than one where results are stored <off-line> for future consultation.⁴

Malcolm Le Grice setzt Echtzeit in Bezug zur Realität, als deren unmittelbare Projektion sie agiert: «Real-time» is now.⁵ Durch die Übertragungsmöglichkeiten der Bilder in Echtzeit, indem sie zeitgleich aufgenommen und wahrgenommen werden, können die Closed Circuit Videoinstallationen als Vorläufer der Echtzeitsysteme digitaler Bilder angesehen werden.

Allerdings wird in Closed Circuit Videoinstallationen wie WIPE CYCLE die unmittelbar übertragene Echtzeit der Projektionszeit in Echtzeit gegenübergestellt und damit zwei unterschiedliche Ausführungsmodi der Echtzeit markiert, die sich in ihrem Realitätsbezug unterscheiden. Durch die zeitlich divergierenden Systeme der Übertragung situieren die Closed Circuit Videoinstallationen ihre Bilder zwischen einem unmittelbaren Realitätsbezug des Fernsehens und dessen Dekonstruktion; sie markieren ein erweitertes Feld der Kämpfe um Echtzeit und kontrastieren deren unterschiedliche ideologische Funktionen.

Durch die Möglichkeit der Interaktion des Betrachters mit dem System in Echtzeit werden die Closed Circuit Videoinstallationen auch im Sinne einer partizipatorischen Ästhetik verhandelt: «Erst der einzelne Betrachter vollendet durch sein Eintreten und Mitmachen die vom Künstler gesetzte Struktur.»⁶ Allerdings sollen, gerade in Abkehr von den Verheißungen der Teilnahme an der Kunst, die Partizipationsversprechen der Closed Circuit Videoinstallationen einer kritischen Prüfung unterzogen und stattdessen die Funktion von Beobachtungsverhältnissen und deren Bezug zur Zeitlichkeit der Aufführung untersucht werden. Als Betrachter in den Closed Circuit Videoinstallationen zu agieren heißt nicht, vorwiegend an der Produktion der Kunst teilzunehmen. Vielmehr wird der Zuschauer in das System integriert, indem er sich selbst in Echtzeit beobachtet, und unterliegt den Beobachtungsdirektiven der Versuchsanordnungen.

Anhand von Closed Circuit Videoinstallationen von Les LeVines, Frank Gillette und Ira Schneider sowie Dan Graham wird aufgezeigt, wie die Betrachter in den Videoinstallationen durch unterschiedliche Verfahren der Echtzeit sich selbst als

4 Malcolm Le Grice [1972]: Real TIME/SPACE. In: Ders.: *Experimental Cinema in the Digital Age*. London 2001, S. 155–163, hier S. 155.

5 Ebd.

6 Wulf Herzogenrath: *Mehr als Malerei. Vom Bauhaus zur Videokulptur*. Regensburg 1994, S. 11. Darüber hinaus sieht Söke Dinkla die Partizipationsmöglichkeiten der interaktiven Kunst bereits in den Closed Circuit Videoinstallationen angelegt: «Die technische Konstellation der Closed Circuit-Anordnung, in der die Kamera auf die Besucher gerichtet ist, erfüllt eines der wichtigsten Ziele der Partizipationsbestrebungen [...]: Sie läßt den unvorbereiteten Besucher ohne Anleitung zum Handelnden werden. Der Rezipient ist zugleich Zuschauer und Akteur.» Söke Dinkla: *Pioniere interaktiver Kunst von 1970 bis heute*. Ostfildern 1997, S. 39–40. Die Closed Circuit Systeme werden damit zu Vorgängern jener Entwürfe der Medienkunst erklärt, bei denen der Betrachter mit dem System interagieren kann und sich dabei selbst als Handelnder entwirft. Zur Partizipation in der Videokunst vgl. auch Ursula Frohne: «That's the only now I get: Immersion und Partizipation in Video-Installationen. In: Gregor Stemmrich (Hrsg.): *Kunst/Kino*. Köln 2001, S. 217–238.

Beobachter innerhalb des Systems reflektieren und damit Subjektpositionen etabliert werden, die im Gegensatz zu den kollektiven Zuschauern des Massenmediums Fernsehen stehen.

1. Versuchsanordnungen als «Closed-Circuit-Television»

Die Videokunst übernimmt die Technik des Fernsehens und Möglichkeiten der unmittelbaren Übertragung und orientiert sich an dessen Zuschauerkonzepten. Allerdings entwickeln die Künstler dennoch mediale Verfahren, um das Fernsehen kritisch zu hinterfragen und stattdessen alternative Möglichkeiten einer televisuellen Kommunikation auszustellen:

To a great extent the significance of all types of video art derives from its stance with respect to some aspect of television [...]. And this reference to television, and through it to the culture, is not dependent on whether or not the artist sees the work in relation to television. The relation between television and video is created by the shared technologies and conditions of viewing. [...] Nevertheless, an artist may exploit the relation very knowingly and may choose any aspect of the relation for attack.⁷

Das Verhältnis von Video zum Fernsehen wird als «uncomfortable relation»⁸ bezeichnet, denn während die beiden Medien die gleichen Technologien teilen, unternimmt Video eine Intensivierung der Beziehung von instrumenteller Anordnung und Betrachter: «But video goes further still: it even attempts to contain the viewing relation within it, in a gambit which exists to pre-empt the power relation between set (power) and viewer (subject).»⁹ Die Künstler unterziehen die medialen Bedingungen des Fernsehens einer kritischen Reflexion und lösen die Zusammenhänge zwischen Sendern und Empfängern auf. Die Closed Circuit Videoinstallationen werden zu alternativen Televisionen, die dem Fernsehen andere Beobachtungsregime entgegenstellen. Durch den Rückgriff auf unterschiedliche Zeitmodi und Verfahren der Sichtbarkeit stellen die Künstler Beobachtungsdispositive aus, in denen die ideologische Annahme einer Unmittelbarkeit und Präsenz des Fernsehens hinterfragt wird.

In seinem Buch *Expanded Cinema* von 1970 widmet Gene Youngblood ein Kapitel den Closed Circuit Videoinstallationen und verweist auf die Überwachungsmöglichkeiten eines «Closed-Circuit-Television»¹⁰, das als «Experimentalsystem»¹¹ die Phänomene der Kommunikation und der Wahrnehmung empirisch untersucht:

The self-feeding, self-imaging, and environmental surveillance capabilities of closed-circuit television provide for some artists a means of engaging the phenomenon of

7 David Antin: Video. The Distinctive Features of the Medium. In: Ira Schneider/Beryl Korot (Hrsg.): *Video Art: An Anthology*. New York/London 1976, S. 174–183, hier S. 181.

8 Sean Cubitt: *Timeshift. On Video Culture*. New York/London 1991, S. 87.

9 Ebd.

10 Youngblood 1970, S. 337.

11 Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. 2. Aufl., Göttingen 2001, S. 7.

communication and perception in a truly empirical fashion similar to scientific experimentation.¹²

Die künstlerischen Auseinandersetzungen mit dem Medium Fernsehen führen zu alternativen Televisionen, in denen die Möglichkeiten der Echtzeit «für Reflexionen des betrachtenden Subjektes genutzt»¹³ werden.

In der Installation CONTACT: A CYBERNETIC SCULPTURE von Les Levines sind acht versteckte Kameras mit unterschiedlichen Zoomfaktoren auf den Ausstellungsraum gerichtet: eine im Close Up-Modus, eine aus mittlerer Distanz und eine im Weitwinkel. Die aufgenommenen Bilder der Ausstellungsbesucher werden auf achtzehn Schwarz-Weiß-Fernseher übertragen, die, zusammen mit den Kameras, auf einer den Betrachter deutlich überragenden Wand aus Stahl angebracht sind. Die Fernseher zeigen abwechselnd die Bilder des Ausstellungsraumes und des Betrachters, dessen live aufgenommene und in Echtzeit übertragene Bilder zum Teil des Systems werden:

Contact is a system that synthesizes man with his technology [...]. In this system, the people are the software. [...] It is a responsive mechanism and its personality reflects the attitudes of its viewers. If they are angry, the piece looks angry. Contact is made not only between you and your image, but how you feel about your image, and how you feel about that image in relationship to the things around you. The circuit is open.¹⁴

Die durch das unmittelbare Feedback der Apparatur erzeugten Beobachtungsverhältnisse führen zu anderen televisuellen Kommunikationsmöglichkeiten, in denen das Subjekt in Echtzeit mit seinen eigenen Bildern konfrontiert wird: «[T]he viewer sees *himself as an image*, the way other people would see him [...] on television.»¹⁵

2. Politiken der Echtzeit

Die Videoinstallationen produzieren ein direktes Feedback, indem sie die Bilder zur gleichen Zeit herstellen und senden: «[V]ideo is capable of recording and transmitting at the same time-producing instant feedback.»¹⁶ Die Bilder werden mit der Kamera aufgenommen und «in Echtzeit» auf den Monitor übertragen:

Die von der Kamera aufgenommenen Bilder werden – zumindest für unsere Augen – zeitgleich auf einem Fernsehschirm wiedergegeben. Abbild und Bild erscheinen fast gleichzeitig, Realität und Reproduktion leben im selben Zeitmaß am selben Ort,

12 Youngblood 1970, S. 337.

13 Matthias Michalka: Changing Channels. Zwischen Kunst und Massenmedium. In: Ders. (Hrsg.): *Changing Channels. Kunst und Fernsehen 1963–1987*. Ausstellungskatalog Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien. Köln 2010, S. 13–23, hier S. 22.

14 Youngblood 1970, S. 340.

15 Les Levine zitiert ebd., S. 339. Eigene Hervorhebung.

16 Rosalind Krauss: Video. The Aesthetics of Narcissism. In: Gregory Battcock (Hrsg.): *New Artists Video. A Critical Anthology*. New York 1978, S. 43–64, hier S. 45.

die Einheit von Raum und Zeit ist gegeben, die Identität des Abgebildeten mit der Realität ist vorhanden.¹⁷

In den Closed Circuit Videoinstallationen erscheint die Differenz von Realität und Abbild durch das Verfahren der Echtzeit aufgehoben.¹⁸ Als das entscheidende mediale Kriterium und Spezifikum des Videosystems gilt die Übertragung des Bildes in Echtzeit auf den Monitor. Durch die simultane Bildaufnahme und -wiedergabe «fallen die reale Existenz und die im Bilde zusammen.»¹⁹

Die Möglichkeit des Fernsehens, entfernte Ereignisse in zeitlicher Unmittelbarkeit zu übertragen wird bereits in den 1950er Jahren als Bestimmung des Mediums betrachtet: «Perhaps the most distinctive function of television is its ability to show distant events at the moment when they are taking place. [...] [T]his is television doing what no other medium can do.»²⁰ Die Liveübertragungen von Ereignissen im Fernsehen konstruieren zugleich die Annahme eines unmittelbaren Realitätsbezugs in einem ideologischen Sinne:

The fact that television transmission *can* occur simultaneously with the event being depicted creates the impression that every TV transmission is in some sense «live», regardless of its actual temporal relationship of the real-world events it purports to present. [...] Ideologically, «liveness» encourages us to accept what we see on television as, among other things, accurate «real» because it is «really» happening rather than elaborately constructed and mediated.²¹

- 17 Wulf Herzogenrath: Die Closed-Circuit-Installationen oder: Die eigenen Erfahrungen mit dem Doppelgänger. In: Ders./Edith Decker (Hrsg.): *Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963–1989*. Köln 1989, S. 39–49, hier S. 42.
- 18 Vergleichbar argumentiert auch Heinrich Klotz, wenn er feststellt, dass die Closed Circuit Videoinstallationen es ermöglichen, «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.» Heinrich Klotz: *Kunst der Gegenwart*. Das Museum für Neue Kunst. In: Ders./Horst Bredekamp/Ursula Frohne (Hrsg.): *Kunst der Gegenwart*. München/New York 1997, S. 7–27, hier S. 22.
- 19 Friedrich Heubach: Die verinnerlichte Abbildung oder Das Subjekt als Bildträger. In: Bettina Gruber/Maria Vedder (Hrsg.): *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler*. Köln 1983, S. 62–65, hier S. 63.
- 20 Edward Stasheff/Ruby Bretz: *The Television Program. Its Writing, Direction, and Production*. New York 1951, S. 3, zitiert nach Antin 1976, S. 176. Von einer Ideologie der Liveness des Fernsehens, in Abgrenzung zum Film, spricht Mimi White: «[L]iveness» became especially important in the effort to define the specificity of the television apparatus. Liveness served to characterize fundamental differences (ontological/or ideological) between film and television as distinctive media.» Mimi White: *The Attractions of Television. Reconsidering Liveness*. In: Nick Couldry (Hrsg.): *MediaSpace. Place, Scale and Culture in Media Age*. London u.a. 2004, S. 75–91, hier S. 80.
- 21 Laura Stempel Mumford: Stripping on the Girl Channel. Lifetime, *Thirtysomething*, and Television Form. In: *Camera Obscura* 33–34, 1994, S. 167–192, hier S. 174.

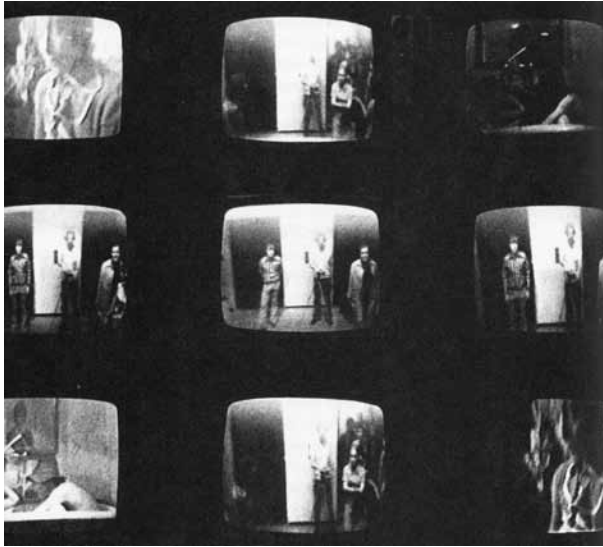


Abb. 1: WIPE CYCLE (Frank Gillette und Ira Schneider 1969), Closed Circuit Videoinstallation

Die Ideologie der Liveness positioniert den Zuschauer in einem imaginierten Zustand der Unmittelbarkeit und Präsenz des Fernsehens.²² CONTACT: A CYBERNETIC SCULPTURE von Les Levines nimmt die unmittelbar übertragene Echtzeit des Fernsehens zwar auf, allerdings werden in der Installationen dennoch andere Beobachtungsverhältnisse inszeniert, indem die Betrachter sich selbst live auf den Monitoren handeln

sehen. Die televisuellen Beobachtungsanordnungen werden in Closed Circuit Videoinstallationen von Frank Gillette und Ira Schneider sowie Dan Graham schließlich durch eine bewusste Verzögerung der Echtzeit intensiviert und einer kritischen Reflexion unterzogen.

Durch die Verfahren von *Feedback*, Verzögerungen und Rückkopplungsschleifen überschneiden sich, wie im Folgenden gezeigt wird, in den Closed Circuit Videoinstallationen verschiedene Verfahren der Zeitlichkeit, indem die Informationen nicht ausschließlich in Echtzeit übertragen werden, sondern die Übertragung teilweise verzögert oder mit vorab aufgenommenen Sequenzen vermischt werden. Als Alternative zu einer unmittelbaren Echtzeitübertragung der Bilder wird hier eine bewusste zeitliche Unterbrechung des Informationsflusses inszeniert, um den Betrachter als sich selbst im Fernsehen beobachtendes Zuschauer-Subjekt in diesen Wechsel der Bilder einbinden zu können. Die Liveness des Fernsehens wird damit einer kritischen Prüfung unterzogen: An ihre Stelle tritt der Fokus auf die unterschiedlichen Beobachtungssituationen, bei denen die Informationen nicht mehr an einem anderen Ort aufgenommen und gesendet werden, sondern der Betrachter seinen eigenen, im Moment oder in leichter Verzögerung ausgestrahlten Bildern gegenübertritt. Der Zuschauer wird mit seinen live aufgenommenen Bildern konfrontiert. Allerdings kann er durch die Verzögerung des Systems die gesendeten Bil-

22 Vgl. Stephen Heath/Gillian Skirrow: Television. A World in Action. In: *Screen* 18/2, 1977, S. 7–59 sowie Jane Feuer: The Concept of Live Television. Ontology as Ideology. In: E. Ann Kaplan (Hrsg.): *Regarding Television. Critical Approaches. An Anthology*. Frederick, MD 1983, S. 12–22, hier S. 14.

der nicht mehr oder nur noch bedingt beeinflussen. Der Betrachter wird damit nicht zum Akteur oder Teilhaber an der Fernsehkunst, sondern als Zuschauer seiner selbst figuriert.

Beispielhaft für die Aufnahme der verschiedenen Konzepte der Zeitlichkeit ist die bereits erwähnte Closed Circuit Videoinstallation *WIPE CYCLE* von Frank Gillette und Ira Schneider (Abb. 1), die aus einer Wand mit integrierter Kamera sowie neun Monitoren besteht, die abwechselnd zeitlich

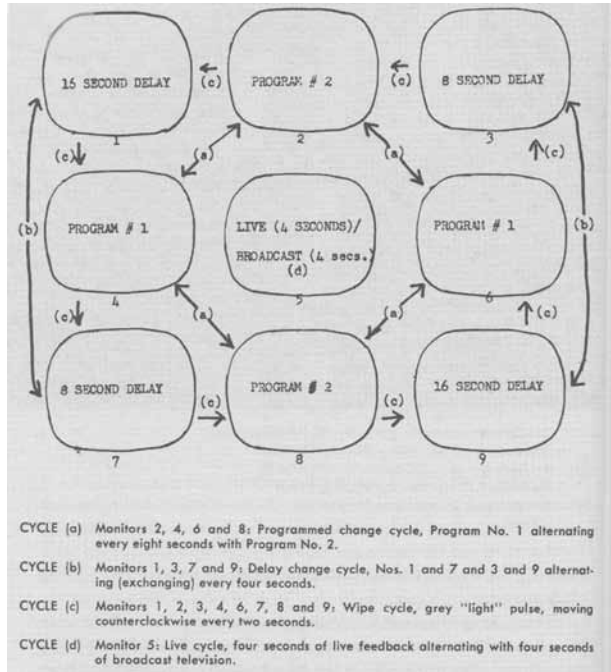


Abb. 2: *WIPE CYCLE* (Frank Gillette und Ira Schneider 1969), Diagramm

versetzte Aufnahmen der Betrachter, das Fernsehprogramm und vorher aufgenommenes Videomaterial, das die Entstehung der anderen künstlerischen Projekte der Ausstellung «TV as a Creative Medium» dokumentiert, sowie leere Bildschirme zeigt. Auf den neun Fernsehbildschirmen der Installation sind vier unterschiedliche, teilweise live aufgenommene sowie vorab aufgezeichnete Bilderzyklen, kompliziert miteinander verschaltet (Abb. 2). Auf dem ersten Zyklus erscheinen auf Monitor 2, 4, 6 und 8 zwei vorab gefertigte Programmausschnitte, die im Wechsel von jeweils acht Sekunden gezeigt werden. In einer zweiten Schaltung erscheinen auf den Monitoren 1, 3, 7 und 9 um acht und sechzehn Sekunden verzögerte Aufnahmen der Betrachter, die nach jeweils vier Sekunden auf den Monitoren wechseln. Die gesendeten Bilder werden von einem grauen Lichtimpuls ausgewischt, der gegen den Uhrzeigersinn über die acht äußeren Monitore wandert und alle zwei Sekunden auf den nächsten Bildschirm wechselt. Im Zentrum von *WIPE CYCLE* steht der mittlere Monitor (Monitor 5), auf dem, jeweils alle vier Sekunden alternierend, die Liveaufnahmen der Besucher und Ausschnitte aus dem aktuellen Fernsehprogramm gezeigt werden. In der Ausstellung *TV as a Creative Medium* war die Installation gegenüber des Aufzugs angebracht, so dass sich die Besucher beim Betreten des Ausstellungsraums beobachten konnten:

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 interact with this matrix, realizing one's own potential as an actor.*²³

WIPE CYCLE, das von David Antin auch als «kind of interactive video»²⁴ bezeichnet wird, konfrontiert die Betrachter in verzögerter Echtzeit mit «ihrem eigenen Akt des Zusehens.»²⁵ Durch die Übertragung der Bilder des Betrachters sowohl in Echtzeit als auch in Verzögerung ermöglicht die Installation «eine Reflexion der medialen Konstituierung und Verflechtungen des Subjekts [...] sowie eine Demonstration der Möglichkeiten dieses Subjekts medial zu agieren und eigene Bilder zu produzieren und rückzuprojizieren.»²⁶ Durch die Integration von Liveaufnahmen der Betrachter, die sich dadurch selbst im Fernsehen agieren sehen, bezieht sich WIPE CYCLE zunächst auf die Unmittelbarkeit und Präsenz des Fernsehens, um diese durch die unterschiedlichen Verzögerungsmechanismen der Bilder in acht und sechzehn Sekunden und durch die Gegenüberstellung von bereits vorher aufgenommenen oder in der Echtzeit verzögerten Sequenzen wieder zu dekonstruieren. Durch diese Verzögerung des Verhältnisses von Input und Output wird eine wahrnehmbare Differenz zwischen dem Moment der technischen Bilderzeugung und der Sichtbarkeit des Bildes inszeniert.

Bei WIPE CYCLE wird die Liveness des Fernsehens einer kritischen Prüfung unterzogen und zugleich durch Verzögerung der Übermittlung der Aufnahme der Bezug zu unterschiedlichen Konzepten der Echtzeit als einer alternativen Television aufgenommen. Durch die Zusammenführung des Ortes der Aufnahme und der Sendung wird die Unmittelbarkeit und Präsenz des Videobildes im Hier und Jetzt zunächst intensiviert, um dies durch Manipulation der Bilder durch das System zugleich wieder zu hinterfragen. Während die Liveness des Fernsehens durch eine unmittelbare Übertragung von Geschehnissen hervorgebracht wird und damit die Authentizität der übertragenen Information bezeugen soll, inszenieren die Closed Circuit Videoinstallationen durch die Manipulation der Zeitlichkeit der Bewegtbilder unterschiedliche Systeme der Echtzeit. Projekte wie WIPE CYCLE operieren mit diesen verschiedenen Echtzeitmodi: Sie zeigen zum einen die Übertragungsmöglichkeiten des Videos in Echtzeit, dessen Aufnahmen des Betrachters auf dem mittleren Bildschirm live gesendet werden. Zum anderen erscheinen auf den anderen Bildschirmen, durch die Verzögerung der Übermittlung der Sequenz bedingt, Aufnahmen von Bildern, deren Projektionszeit als Echtzeit einer zeitlich genauen Übereinstimmung von Aufnahmezeit und Sendezeit entspricht, indem das ausgestrahlte Material vorher nicht bearbeitet, geschnitten oder montiert wird. Die Präsentationslogiken einer verzögerten Echtzeit als Sichtbarmachung einer alternativen

23 Frank Gillette, zitiert nach Antin 1976, S. 175f. Hervorhebung im Original.

24 Ebd., S. 175–176.

25 David Joselit: Feedback. In: Michalka 2010, S. 73. Vgl. auch David Joselit: *Feedback. Television Against Democracy*. Cambridge, MA 2007.

26 Michalka 2010, S. 16.

Television und ihre Figuration des Betrachters als sich selbst sehender Zuschauer wird beispielhaft in Dan Grahams *PRESENT CONTINUOUS PAST(s)* umgesetzt.

3. «Video is a present-time medium»

Die Videoaufnahme zeichnet sich, wie Dan Graham argumentiert hat, durch ihre zeitliche Präsenz aus, indem der Zuschauer das in Echtzeit übertragene Bild in Simultanität mit seiner Umgebung erfährt:

Video is a present-time medium. Its image can be simultaneous with its perception by/of its audience (it can be the image of its audience perceiving). The space/time it presents is continuous, unbroken, and congruent with that of the real time which is the shared time of its perceivers and their individual and collective real environments.²⁷

Allerdings übernimmt Graham mit dem Video nicht nur Möglichkeiten der Übertragung in Echtzeit, sondern nutzt die Technik für unterschiedliche Verfahren der Verzögerung.

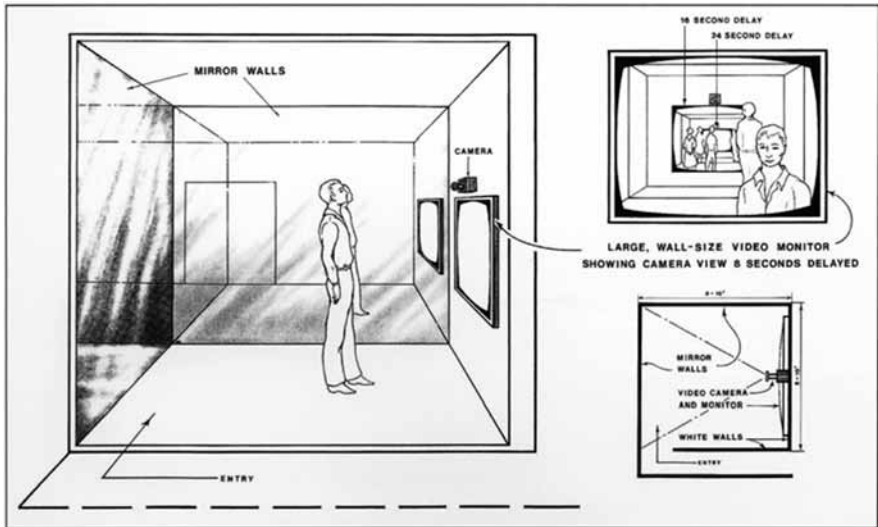


Abb. 3: *Present Continuous Past(s)* (Dan Graham 1974) Entwurfszeichnung

Dan Grahams *PRESENT CONTINUOUS PAST(s)* von 1974 (Abb. 3) ist in einem abgegrenzten Raum situiert, der durch einen schmalen Gang zu erreichen ist.²⁸ In-

27 Dan Graham: *Essay on Video, Architecture and Television* [1979]. In: Meike Sperlinger/Ian White (Hrsg.): *Kinomuseum. Towards an Artists' Cinema*. Köln 2008, S. 103–112, hier S. 103.

28 Die Installation wurde erstmals 1974 in der Ausstellung «Projekt '74» im Wallraf-Richartz-Museum in Köln unter dem Titel *MIRROR ROOM WITH TIME DELAYS* gezeigt. In der Werksammlung *Video-Architecture-Television* hat Dan Graham das Konzept der Arbeit illustriert und schriftlich festgehalten, da die Realisierung je nach Ausstellungsbedingungen leicht unterschiedlich ausfällt.

nerhalb des Raums befinden sich zwei verspiegelte Wände sowie eine Wand, in der ein Monitor und darüber die dazugehörige Apparatur der Videokamera untergebracht sind. Die durch die Videokamera aufgenommenen Bilder des Raums werden mit einer Verzögerung von acht Sekunden auf dem Monitor wiedergegeben, dann wiederum wird eine Aufnahme der Aufnahme erzeugt und diese wiederum nach weiteren acht Sekunden auf dem Monitor gezeigt. Durch die Versuchsanordnung von Kamera und Monitor, auf dem die aufgenommenen Bilder gezeigt werden, entsteht das Gefühl einer «Simultanität von Beobachten und Beobachtet-Werden, von Bewegen und Bewegt-Werden, die ein Sich-Beobachten und ein Sich-Bewegen konstruiert.»²⁹

Grahams PRESENT CONTINUOUS PASTS(s) zeigt unterschiedliche Inszenierungen der Beobachtungsverhältnisse in verschiedenen Zeitmodi. Die Spiegel reflektieren den Augenblick, in dem der Betrachter sich im Spiegel in seinen momentanen Bewegungen erblickt: «The mirrors reflect present time.»³⁰ Der Monitor hingegen zeigt das acht Sekunden vorher im Spiegel sichtbare Bild: «The image seen by the camera (reflecting everything in the room) appears eight seconds later in the video monitor (via a tape delay placed between the video recorder, which is recording, and a second video recorder, which is playing the recording back).»³¹ Zugleich wird die Verzögerung, immer innerhalb von acht Sekunden, fortgesetzt, indem wiederum eine Liveaufnahme der Aufnahme gemacht wird:

[T]he camera is taping the reflection of the room and the reflected image of the monitor (which shows the time recorded 8 seconds previously reflected from the mirror). A person viewing the monitor sees both the image of himself or herself of 8 seconds earlier, and what was reflected on the mirror from the monitor 8 seconds prior to that – 16 seconds in the past (the camera view of 8 seconds prior was playing back on the monitor 8 seconds earlier, and this was reflected on the mirror along with the then present reflection to the viewer). An infinite regress of time continuums within time continuums (always separated by eight-second intervals) within time continuums is created.³²

Die Aufnahme- und Sendungsmöglichkeiten des Videos erlauben Graham, Bewegtbilder, die auf unterschiedliche Zeitebenen verweisen, nebeneinander zu stellen und Beobachtungsverhältnisse zwischen dem Betrachter und den Blickregimen des eigenen Bildes herzustellen. Durch die Inszenierung unterschiedlicher Verfahren der Aufnahme und ihrer Übertragung in unterschiedlichen Echtzeitsystemen formuliert auch PRESENT CONTINUOUS PAST(s) eine Gegenposition zur Liveness

Die Installation befindet sich heute im Besitz des Musée National d'Art Moderne in Paris. Vgl. Dan Graham: Present Continuous Pasts(s) (1974). In: Benjamin Buchloh (Hrsg.): *Dan Graham. Video-Architecture-Television. Writings on Video Works 1970–1978*. Halifax/New York 1978, S. 7–8.

29 Rainer Metzger: *Kunst in der Postmoderne. Dan Graham*. Köln 1996, S. 91.

30 Graham (1974), S. 7.

31 Ebd.

32 Ebd.

des Fernsehens. Grahams Projekte können, ebenso wie WIPE CYCLE, als alternative Televisionen betrachtet werden, in denen, durch verzögerte Echtzeit, die Präsenz des Fernsehens einer Kritik unterzogen wird. In PRESENT CONTINUOUS PAST(s) wird der Betrachter durch die zeitliche Verzögerung – möglicherweise ungewollt – zum Zuschauer seiner selbst gemacht. Durch die Verzögerung von Input und Output kann sich der Betrachter der Sichtbarkeit seiner Bilder nicht entziehen, denn die Videoaufnahmen werden erst gezeigt, wenn sie bereits aufgenommen wurden. Der Betrachter wird als Augenzeuge seines Handelns entworfen und damit zum Zuschauer gemacht.³³ Zuschauer sein ist bei Dan Graham keine Option, sondern eine unabdingbare Notwendigkeit des Systems – der Betrachter kann dem Zuschauer-Sein nicht entgehen.

4. Zuschauer alternativer Televisionen

In den Closed Circuit Videoinstallationen ist bereits das Konzept des digitalen Bildes angelegt, indem die Videobilder als «Transformationsbilder»³⁴ in ihrer Prozessualität und Transformativität entworfen werden. Die Closed Circuit Videoinstallationen der späten 1960er und 1970er Jahre, die bereits die unmittelbar übertragene Echtzeit als eine Figuration von unterschiedlichen zeitlichen Übertragungsmodi aufnehmen, zeigen, dass die Verhandlungen um die Echtzeit nicht erst mit dem digitalen Bild beginnen, und können somit als frühe künstlerische Reflexionen digitaler Echtzeitsysteme angesehen werden. Auch wenn sich mit dem digitalen Bild das Verhältnis von Input und Output zur Realität verändert, denn die digitalen Bilder produzieren nicht eine Wirklichkeit und «repräsentieren nicht etwas real Existierendes», sondern simulieren «eine nur scheinbar vorhandene Gegenständlichkeit»,³⁵ so zeichnen sich die analogen Übertragungsmodalitäten der Closed Circuit Videoinstallationen und die digitalen Übertragungsverfahren der Computersysteme durch vergleichbare Präsentationsmöglichkeiten der Echtzeitübertragung und deren Inszenierung aus.³⁶ Die Closed Circuit Videoinstallationen von Dan Graham, Frank Gillette und Ira Schneider, in denen die Betrachter ihr eigenes Bild auf dem Monitor sehen, greifen

33 Ursula Frohne hat die Funktion des Betrachters in Grahams PRESENT CONTINUOUS PAST(s) als Augenzeuge beschrieben: «Graham's emphasis of the spectator's role in the given constellation verifies the central function of witnessing, which grants the work is actualized presence.» Ursula Frohne: The Artwork as Temporal Form: Giving Access to the Historicity and Discursiveness of Media Art. In: Dies./Mona Schieren/Jean-François Guiton: *Present Continuous Past(s). Media Art. Strategies of Presentation, Mediation and Dissemination*. Wien/New York 2005, S. 22–35, hier S. 29.

34 Yvonne Spielmann: *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt/M. 2005, S. 11.

35 Ralf Schnell: *Medienästhetik. Zur Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart/Weimar 2000, S. 237.

36 Auch wenn die Closed Circuit Videoinstallationen als Vorläufer partizipatorischer Medienkunst beschrieben werden können, so bleiben ihre Betrachter dennoch im Zuschauer-Sein verhaftet. Auf dieser Grundlage müsste auch die Frage, ob der Nutzer digitaler Medienkunst seiner Rolle als Zuschauer tatsächlich entkommt und welche Funktion die Echtzeit des digitalen Bildes bei den Figurationen des Zuschauers als Akteur spielt, neu beantwortet werden.

die Echtzeit als alternative Televisionen auf, indem auf der einen Seite eine Situation von unmittelbarem Bilder-Erzeugen und Bilder-Sehen hergestellt, auf der anderen Seite, durch die Wiederaufführungen der Videoaufnahmen, der Bezug zur Echtzeit als ungeschnittene und unmontierte Wiederaufführung aufgegriffen wird. Während dem zeitgenössischen Fernsehen die Erzeugung eines «passive home viewer»³⁷, eines willenlosen und passiven Zuschauers, unterstellt wird, formulieren die Closed Circuit Videoinstallationen andere Zuschauerentwürfe, die einen Gegensatz zum Massenmedium Fernsehen formulieren. Die Projekte können damit als Versuche angesehen werden, die Annahme der Präsenz und Unmittelbarkeit des Fernsehens zu hinterfragen: «TV gains much of its effect from the fact that it appears to depict a world which is immediately and fully present», stellt Dan Graham retrospektiv fest und fährt fort: «The viewer assumes that the TV image is both immediate and contiguous (as to time) with the shared social time and parallel «real world» of its perceivers – even when this may not be the case.»³⁸

In den Closed Circuit Videoinstallationen wird das Konzept der Echtzeit der Liveness als künstlerische Programmatik des Fernsehens gegenübergestellt. Die Projekte entlarven die mediale Konstruiertheit der Liveness, die durch das System beliebig manipuliert und inszeniert werden kann: «[T]he fabled immediacy of television turns out to be an imaginary miracle, a staging of time and space through images.»³⁹ In den Closed Circuit Videoinstallationen wird die Differenz von «live» und «mediatized»⁴⁰ aufgehoben, indem die Verfahren der Liveaufnahme und der vorab aufgezeichneten Aufführung in einem anhaltenden Wechselverhältnis entworfen werden.

Während dem Fernsehen eine eindimensionale Gegenüberstellung von Sender und Empfänger zugeschrieben wird, so erzeugen die künstlerischen Experimente eine Vielzahl von unterschiedlichen Beobachtungsverhältnissen, die durch die verschiedenen Inszenierungen der Echtzeit entworfen werden. Die Verzögerung der Echtzeit intensiviert die Reflexionsmöglichkeiten des Betrachters über sein eigenes Handeln als Zuschauer: Der Betrachter wird zum Zuschauer seiner selbst, der sich, distanziert durch die Verzögerung, aus einer Perspektive zweiter Beobachtung heraus beobachtet. Die Closed Circuit Videoinstallationen formulieren zugleich ein Paradox des Verhältnisses von Handeln und Zuschauen: die Museumsbesucher betreten zunächst die Installationen und sehen daraufhin, wie bei Frank Gillettes und Ira Schneiders WIPE CYCLE oder bei Dan Grahams PRESENT CONTINUOUS PAST(s), in verzögerter Echtzeit ihr eigenes Bild auf den Monitoren. Sie erfahren sich als Handelnde erst dann, wenn sie als Zuschauer ihr eigenes Agieren im Bild reflektiert betrachten. Die Projekte rücken weniger die Partizipation als Teilnahme an der Kunst sondern vielmehr die Zuschauerperspektive in den Mittelpunkt; indem sie den Fokus hin zu einem sich selbst beobachtenden Betrachter verschieben.

37 Graham [1979] 2008, S. 104, Fußnote 2.

38 Ebd.

39 Richard Dienst: *Still Live in Real Time. Theory after Television*. Durham/London 1994, S. X.

40 Philip Auslander [1999]: *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. London/New York 2008, S. 11.