

Laura Frahm

### **Relativistische und relationale Körper Räume: Beobachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst**

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14443>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Frahm, Laura: Relativistische und relationale Körper Räume: Beobachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst. In: Nicole Kallwies, Mariella Schütz (Hg.): *Mediale Ansichten*. Marburg: Schüren 2006 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 18), S. 105–112. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14443>.

#### **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.

**Laura Frahm**

## **Relativistische und relationale Körperräume: Beobachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst**

Medienkunst dient als Überbegriff für ein mittlerweile sehr weites und zentrales Feld künstlerisch-technischer Produktion. Sie hat sich von einer analogen, elektronischen Videokunst der 60er/70er Jahre über die zunehmend digitale, computergestützte Interaktive Medienkunst der 80er/90er Jahre bis hin zur aktuellen Netzkunst entwickelt.<sup>1</sup> Als Experimentierfeld sowohl für die Erprobung neuer Raum-Körper-Verhältnisse als auch für die Reflexion veränderter Bedingungen von Räumlichkeit und Körperlichkeit kommt der Medienkunst eine große Bedeutung zu.

Ausgehend von einer Erläuterung raumtheoretischer Grundlagen soll anhand zweier Beispiele der Videokunst einerseits und der Interaktiven Medienkunst andererseits diskutiert werden, auf welche Weise Raum- und Körperkonzepte problematisiert werden. Im Bereich der Medienkunst ist diese Fragestellung deshalb so interessant, weil der Körper des Besuchers selbst in ein Partizipations- oder sogar in ein Interaktionsverhältnis versetzt wird, woraus sich völlig neue Raum-Körper-Konstellationen ergeben.<sup>2</sup> Über den Körper des Interagierenden werden der medial vermittelte Raum und der Ausstellungsraum auf das Engste miteinander verknüpft, wird der Körper zu einer Schnittstelle, über den räumliche Verhältnisse verhandelt werden.

### **Absolutistischer, relativistischer und relationaler Raum**

Um der Frage nachzugehen, auf welche Weise Raum und Körper in der Medienkunst verhandelt werden, ist zunächst ein Raumbegriff zu definieren, der drei Anforderungen gerecht wird: Erstens sollte er weit gefasst und offen genug sein, um auch sehr komplexe Raumgefüge zu erfassen, die sich aus einer Verschachtelung von Ausstellungsraum, Körperraum und medial produziertem Raum ergeben, wie es für die Medienkunst allgemein, insbesondere aber für Interaktive Environments charakteristisch ist. Zweitens sollte er auf das Verhältnis von Raum und Körper und deren gegenseitiges Bedingungsverhältnis eingehen und drittens in der Lage sein, unterschiedliche Stadien der Raumentwicklung zu erfassen, also die zentralen Veränderungen von Raumkonzepten zu reflektieren. Diesen drei Anforderungen wird ein relationaler Raumbegriff gerecht, wie ihn

Martina Löw in ihrer Arbeit *Raumsoziologie* in Abgrenzung von absolutistischem Raum einerseits und relativistischem Raum andererseits definiert.

Der absolutistische Raum korrespondiert in Anschluss an Newton mit der Idee eines Behälters, eines Containers, wie er im alltäglichen Verständnis des Raums immer noch präsent ist. Dieser absolutistische Raum existiert unabhängig vom Körper und lässt zwar Bewegungen im Raum, jedoch keinen genuin bewegten Raum zu. Der Raum wird damit zur Folie, „auf und vor der sich bewegtes Handeln abspielt.“<sup>3</sup> Als absolutistisch wird demnach ein Raumbegriff bezeichnet, wenn er entweder von einer eigenen Realität des Raums jenseits von Handeln und Körper ausgeht, oder wenn er den dreidimensionalen euklidischen Raum als unumgängliche Voraussetzung jeder Raumkonstitution annimmt. Problematisch an dieser normativen, vereinheitlichenden Raumkonstruktion ist, dass der Raum nicht als sozialer Prozess aufgefasst wird und damit die Reflexion von Veränderungen des Raums verhindert.

Im Gegensatz hierzu geht der relativistische Raumbegriff, gerade auch vor dem Hintergrund der Erkenntnisse der Relativitätstheorie, nun nicht mehr von einem *a priori* des Raums, sondern vielmehr von einem prozessualen Vorgang der Raumbildung aus, in welchem sich der Raum erst durch die unterschiedlichen Anordnungen der Körper konstituiert. Der relativistische Raum existiert demnach nicht mehr ‚absolut‘, sondern ‚relativ‘ zum Bezugssystem des jeweiligen Betrachters. Als Beziehungsstruktur zwischen bewegten Körpern wird der relativistische Raum aus Lageverhältnissen heraus definiert und permanent neu ausgehandelt. Indem der Raum aus der Bewegung hergeleitet wird, gewinnt auch die Zeit den Stellenwert einer immanenten Kategorie. Der relativistische Raum entsteht demnach aus der Bewegung heraus und in der Zeit, und ist somit als ein dynamisches Gebilde zu beschreiben.

Als Synthese und Weiterentwicklung dieser beiden konträren Raumkonzepte stellt Löw nun einen relationalen Raumbegriff zur Diskussion, den sie als „relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern an Orten“<sup>4</sup> definiert, wobei der Begriff der ‚relationalen (An)Ordnung‘ zugleich auf die strukturelle Dimension der ‚Ordnung‘ und die Handlungsdimension des ‚Anordnens‘ verweist. Der Raum konstituiert sich demnach in der Wechselwirkung zwischen Handeln und Strukturen.<sup>5</sup> Hiermit versucht Löw einen stark prozessual geprägten Raumbegriff zu definieren, der in der Lage ist, komplexe Beziehungsgeflechte einzubeziehen, wie es auch für den eben erläuterten relativistischen, be-

wegten Raum charakteristisch ist. Die relationale Raumkonzeption geht nun jedoch insofern über die relativistische hinaus, als sie nicht nur die Beziehungen der Objekte untereinander, sondern auch die verknüpften Objekte selbst in den Blick nimmt. Damit ist ein Raumbegriff definiert, welcher die

*Vielfältigkeit sowohl möglicher Alltagsvorstellungen als auch der Konstitution von primär materiellen oder primär symbolischen Räumen und die Gleichzeitigkeit verschiedener Räume an einem Ort erfasst.<sup>6</sup>*

Vor dem Hintergrund dieser Definition des Raums als einer ‚relationalen (An)Ordnung sozialer Güter und Menschen an Orten‘, muss für eine Analyse systematisch das Angeordnete vom Anordnenden unterschieden werden. Löw schlägt hierfür zwei analytische Prozesse vor: das Spacing und die Syntheseleistung. Das Spacing bezeichnet eine Platzierung als ‚Errichten, Bauen oder Positionieren‘<sup>7</sup>, wobei sowohl der Moment der Platzierung als auch die Bewegung zur nächsten Platzierung in die Konzeption einbezogen werden. Die Syntheseleistung bezeichnet hingegen einen Prozess, mit welchem über ‚Wahrnehmungs-, Vorstellungs- oder Erinnerungsprozesse Güter und Menschen zu Räumen‘<sup>8</sup> zusammengefasst werden. Über die Syntheseleistung werden Ensembles sozialer Güter oder Menschen wie ein Element wahrgenommen. Diese Verknüpfungsleistung ist jedoch immer schon durch institutionalisierte Raumvorstellungen vorstrukturiert.

An diesem Punkt setzen die im Folgenden besprochenen Medienkünstler ein, indem sie gerade diese vorstrukturierten Raumvorstellungen als solche bewusst machen, wenn nicht gar aufbrechen wollen.<sup>9</sup> Es geht ihnen um eine Unterwanderung vordefinierter Raum-Körper-Konstellationen, auf die auch Löw verweist: ‚Platzierungen und Synthese können auch im Widerstand erfolgen. Die Konstitution von Räumen ist daher nie starr, sondern immer prozesshaft.‘<sup>10</sup>

## **Raum und Körper in der Videokunst**

Betrachtet man Beispiele der frühen analogen elektronischen Videokunst, so wird sehr schnell deutlich, dass hier ein absolutistisch geprägter Raumbegriff, welcher den Raum als eine Gegebenheit, als einen Container konzipiert, keinesfalls mehr greift. Stattdessen werden hier die unterschiedlichsten Modelle erprobt, um eine unmittelbare körperliche Partizipation des Publikums an der Raumbildung zu erreichen. Gerade in der Performancekunst der 60er Jahre wird

deutlich, wie sehr hier eine unmittelbare Verschränkung von Raum und Körper und damit zugleich von Kunst und Leben angestrebt wird.<sup>11</sup>

Insbesondere sind in diesem Zusammenhang jedoch die Beispiele der Closed-Circuit-Installationen interessant, wie beispielsweise Bruce Naumans *Live/Taped Video Corridor* von 1968-70 und Dan Grahams *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* von 1974. Closed-Circuit-Installationen vermögen es wie kaum eine andere bisherige Kunstform, den Betrachter wortwörtlich in das Kunstwerk zu integrieren. Denn innerhalb dieser Video-Installationen sieht sich der Betrachter zeitgleich mit seinem Videobild auf einem Monitor oder einer Projektion konfrontiert und wird so zum Bestandteil des Kunstwerks. Um jedoch nicht bei einer reinen Konfrontation stehen zu bleiben, entwickeln Bruce Nauman und Dan Graham diese Idee auf zwei unterschiedliche Weisen weiter und bewirken eine völlig neue Raum- und Körpererfahrung.

Bruce Naumans Installation *Live/Taped Video Corridor* besteht aus unterschiedlichen Korridoren innerhalb eines Raums, von denen drei so schmal sind, dass sie nicht einmal betreten werden können. Am Ende des vierten Korridors sind zwei Monitore übereinander aufgestellt, wobei der untere auf einem vorproduzierten Videoband einen leeren Raum und der obere ein Closed-Circuit-Bild des Betrachters, der sich durch den schmalen Gang zwängt, zeigt. Die eigentümliche Erfahrung einer zeitgleichen Konfrontation mit dem eigenen Bild erfährt nun insofern eine Steigerung, als sich, obwohl der Betrachter auf den Monitor zugeht, sein eigenes Abbild in Rückenansicht zunehmend von ihm entfernt und immer kleiner wird. Die Konfrontation mit dem eigenen Bild wird hier zu einer Erfahrung der Entfernung und damit auch der Entfremdung von sich selbst.

Dan Graham verhandelt die Entfremdung der eigenen Körpererfahrung in seiner Rauminstallation *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* auf eine etwas andere Weise, indem er die Zeit als eine im Raum erfahrbare Dimension und die zeitliche Verzögerung als ästhetisches Mittel einsetzt. In der ersten Version der *Time Delay Rooms* werden zwei Räume identischer Größe, die durch einen Durchgang auf einer Seite verbunden sind, von Videokameras überwacht. In die vordere Innenwand eines jeden Raums sind zwei Monitore eingelassen, die wiederum von den Überwachungskameras erfasst werden. Der erste Monitor zeigt jeweils die Wiedergabe des anderen Raums in Echtzeit, während der zweite Monitor das Verhalten der Besucher um acht Sekunden verzögert wiedergibt. Die Erfahrung einer gerade gelebten Vergangenheit als unmittelbare Gegenwart

erzeugt ein starkes Moment der Irritation, der Besucher fühlt sich in einem Beobachtungsstadium, in einer Feedbackschleife gefangen. Dan Grahams Arbeit demonstriert somit die Vergänglichkeit der eigenen Handlung als einem nicht mehr zu revidierenden Faktor der Vergangenheit und damit zugleich den Kontroll- und Identitätsverlust in diesen technisch-medialen Umgebungen.

Raum- und Körpererfahrung sind in beiden Closed-Circuit-Installationen demnach auf das engste miteinander gekoppelt. Indem jeweils die Prozesshaftigkeit der Raumkonstitution betont wird, lässt sich hier von einem relativistischen Raum sprechen. Denn die Tatsache, dass der Raum nicht mehr ‚absolut‘, sondern ‚relativ‘ zum Bezugssystem des jeweiligen Betrachters existiert, wird hier auf radikale Weise durchgespielt und unmittelbar erfahrbar gemacht. Der Raum entsteht hier wirklich aus der Bewegung heraus (wie bei Nauman) und in der Zeit (wie bei Graham), doch werden sowohl die Bewegung als auch die Zeit nicht als Einheit stiftende Dimensionen eingesetzt. Denn die objektivierende Sicht einer medialen Aufzeichnung im Sinne einer Überwachungskamera wird hier jeweils in eine radikal subjektive und befremdliche Erfahrung des eigenen Körpers in seiner Entkoppelung von realem und medialem Körper übersetzt. So zeugen beide Beispiele von einer grundlegenden Verwirrung in Bezug auf eine mediale Vermittlung, bei der Realität und Abbild nicht mehr zusammenfallen, bei welcher Raum und Körper nicht mehr eindeutig zu verorten sind, sondern in eine unendliche Bewegung übersetzt werden.

### **Raum und Körper in der Interaktiven Medienkunst**

Während in den beiden Closed-Circuit-Installationen allgemein der Körper als konstitutiver Bestandteil jeder Raumbildung besonders betont wird, zeigen sich in den Formen der Interaktiven Medienkunst, die sich in den 80er Jahren verstärkt herausbildet, zwei unterschiedliche und teilweise einander entgegengesetzte Tendenzen.<sup>12</sup> Interaktive Environments einerseits spielen sehr stark mit einer unmittelbaren körperlichen Erfahrung und Taktilität des ‚bewegten Betrachters‘<sup>13</sup> und setzen damit in gewisser Weise die Ansätze der Closed-Circuit-Installationen fort. Interaktive Videodisk-Installationen andererseits zielen in ihrem höheren Abstraktionsgrad weniger auf eine rein körperliche, sondern vielmehr auf eine kognitive, mentale Interaktion ab. Um diese unterschiedlichen Herangehensweisen, Environments und Installationen zu verdeutlichen, soll im Folgenden jeweils ein Beispiel dieser beiden Formen Interaktiver Medienkunst diskutiert werden.

Als Pionier der Interaktiven Environments lässt sich Myron Krueger nennen, der in seinen Arbeiten stets die Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Interaktion mit einem computergesteuerten System austestet. Sein Interaktives Environment *Videoplace*, das er seit den 70er Jahren immer weiter entwickelt hat, wird häufig als Anfangspunkt der Interaktiven Kunst angesehen und hat sich in vielerlei Hinsicht als richtungweisend erwiesen. In *Videoplace* findet eine Interaktion zwischen dem Betrachter und einem Computer mit künstlicher Intelligenz statt, wobei diese Interaktion zwei unterschiedliche Formen annehmen kann: entweder wird mittels eines losen, offenen Regelsystems interagiert, wie in *Individual Medley* (1979/80), in welchem das Computersystem acht Silhouetten vergangener Bewegungen des Besuchers speichert und mit Farben überlagert. Oder das Regelsystem ist exakter festgelegt, wodurch die Interaktion einen spielerischen Charakter annimmt. Die am weitesten entwickelte Form dieses zweiten Typus' ist *Human Critter* (1983/85), in welchem neben der lebensgroßen Silhouette des Besuchers ein verkleinertes Bild seiner selbst erscheint, das über bestimmte Verhaltensregeln mit ihm kommuniziert. Hier erfolgt die Interaktion nicht mehr über das visuell Ähnliche, sondern vielmehr über Handlungen und Gestiken. Bei beiden Formen der *Videoplace*-Technik handelt es sich um einen grundlegend affirmativen Zugang zu neuen technologischen Räumen, der jeweils über den Körper erfolgt. Der vielbeschworenen Referenzlosigkeit des digitalen Codes setzt Krueger hier eine unmittelbare Anbindung an die Körpersprache des Interagierenden entgegen. Sein Ziel ist es, das Computersystem zu einem vertrauten Partner zu machen, indem die Interaktion nicht aufgrund rein visueller, sondern aufgrund kommunikativer Techniken erfolgt. Eine kontemplative Betrachterposition ist hier nicht mehr möglich, der Besucher wird unmittelbar in die Position eines Akteurs versetzt. Diesem Environment liegt damit ein relationales Raumkonzept zugrunde, das sowohl die prozesshafte Erschließung des Raums über den Körper (als Verräumlichung), als auch die Rückbindung an bestimmte Wahrnehmungsstrukturen (als Verortung) beinhaltet. Das Spacing wird hier nicht verweigert wie in den Closed-Circuit-Installationen, sondern bildet vielmehr die Grundlage für jegliche Syntheseleistung.

In Ken Feingolds Videodisk-Installation *The Surprising Spiral* (1991) dient die Metapher der Spirale sowohl als Modell der interaktiven Rezeptionsweise als auch als Kompositionsprinzip des gesamten Werks. Das Interface bildet hierbei ein großes Buch, dessen vorderer Buchdeckel durch eine berührungsempfindliche Glasscheibe ersetzt wird, wobei der Abdruck von fünf Fingern unmittelbar

zu einer körperlichen Interaktion einlädt. Das Bildmaterial besteht aus Videoaufnahmen von Ken Feingolds Reisen durch die ganze Welt. Ergänzt werden diese Reisebilder auf visueller Ebene durch meditative Aufnahmen von Feuer, Wasser und Himmel, durch Filmausschnitte sowie aus japanischen Werbespots. Auf der auditiven Ebene, die über einen Kunststoffmund aktiviert wird, finden sich Kommentare Duchamps, Sprachübungen einer Frauenstimme und die Stimme Feingolds selbst. Das Zusammenspiel der einzelnen Ebenen erfolgt über die Kombinationen des Rezipienten, der damit Zugriff auf einen großen Hypertext erhält, welcher sich jedoch einer klaren Zuordnung verweigert. So wird durch die Überlagerung einzelner Sequenzen durch Titelzeilen und Begriffe eine rein dokumentarische Rezeption verhindert, wird der Originalkontext zunehmend aufgelöst. Die permanente Veränderung der Bedeutungen bewirkt, dass das Werk nicht mehr auf eine bestimmte Art gelesen werden kann, dass also der Verweischarakter auf die Realität nicht mehr gegeben ist. Als Absage an gewohnte Bedeutungszuweisungen bildet *The Surprising Spiral* somit eine Reflexionsebene zu Fragen der Wahrnehmung und der medialen Vermittlung allgemein.

Das Spiel mit dem Körper als Raum bildende Kraft entwickelt in diesen kognitiv verknüpften Räumen also eine ganz andere Qualität als in Interaktiven Environments. Das digitale Medium wird hier genutzt, um non-lineare narrative Strategien zu entwickeln und dadurch Prozesse der Imagination und des Bewusstseins physisch erfahrbar zu machen. Damit arbeiten diese Werke jedoch gleichzeitig gezielt gegen das Ursache-Wirkungs-Prinzip an, das ja gerade als logisches Prinzip der Computertechnik zugrunde liegt. Durch die permanente Generierung von Vieldeutigkeiten, Unbestimmtheiten und Leerstellen verweigern sie konsequent eine Konsistenzbildung. So wird auch letztendlich der Fokus auf einer Syntheseleistung im Sinne einer kognitiven Verknüpfung und unendlichen Rekombination des Datenmaterials durch den Interagierenden mit der Absage an die Herstellung jeglicher Bedeutungszuweisungen *ad absurdum* geführt.

### **Zusammenfassung**

Die Betrachtungen zur Veränderung von Raum und Körper in der Medienkunst haben gezeigt, dass mit der Entwicklung der einzelnen Phasen der Medienkunst zugleich eine Veränderung des Raum- und Körperverständnisses einhergeht. Die Beispiele der Videokunst der 60er/70er Jahre fokussieren noch einen radikal bewegten, relativistischen Raum, der sich mit der Relativität und Perspekti-



vität jeglicher Raumbildung über den Körper auseinander setzt. Durch die Entkoppelung und die Ungleichzeitigkeit von realem und medialem Körper wird hier ein umfassender Kontroll- und Identitätsverlust in medialen Umgebungen thematisiert.

Im Gegensatz hierzu scheinen die Beispiele der Interaktiven Medienkunst der 80er/90er Jahre zunächst eine affirmativere Position einzunehmen. Denn gerade in den Environments, wie bei Myron Krueger, werden der Körper und taktile Fähigkeiten in gewissem Sinne wiederentdeckt und positiv besetzt, werden die Prozesse der Digitalisierung und Auflösung des Raums immer wieder an den Körper und dessen Wahrnehmungsmuster zurückgebunden. Dieser Aspekt der Raumbildung tritt jedoch immer weiter in den Hintergrund, sobald nicht mehr der Körper selbst, sondern vielmehr die kognitiven Fähigkeiten des Interagierenden in das Zentrum der künstlerischen Produktion rücken, wie es bei den Interaktiven Installationen von Ken Feingold der Fall ist. Die Formen der Interaktiven Kunst spielen demnach mit einem Doppelprozess von Spacing und Syntheseleistung und changieren somit permanent zwischen der Aufwertung des Körpers und der Absage an Bedeutungszuweisungen, zwischen einer optimistischen und einer fatalistischen Sichtweise der digitalen Medien.

---

<sup>1</sup> Vgl. die Einteilung von Katharina Gsöllpointner: *Paramour. Kunst im Kontext Neuer Technologien*. Wien: Triton, S. 12.

<sup>2</sup> Vgl. Gendolla, Peter: „Zur Interaktion von Raum und Zeit.“ In: ders., et al. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 19.

<sup>3</sup> Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 130.

<sup>4</sup> Ebd., S. 271.

<sup>5</sup> Ebd., S. 191.

<sup>6</sup> Ebd., S. 103.

<sup>7</sup> Ebd.

<sup>8</sup> Ebd., S. 159.

<sup>9</sup> Vgl. Dinkla, Söke: „Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform.“ In: Gendolla, Peter et al. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2001, S. 72.

<sup>10</sup> Löw: *Raumsoziologie*, S. 230.

<sup>11</sup> Vgl. Hausteil, Lydia: *Videokunst*. München: Beck 2003, S. 69ff.

<sup>12</sup> Vgl. den umfassenden Überblick bei Dinkla, Söke: *Pioniere Interaktiver Medienkunst von 1970 bis heute*. Ostfildern: Hatje Cantz 1997.

<sup>13</sup> Vgl. Hünnekens, Anette: *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*. Köln: Wienand 1997, S. 95ff.