

B. Schnittstelle Elektronischer Körper

1 play> Video: Das Szenario

Mitte der 60er Jahre des 20. Jh. ermöglicht die neue Video-Technologie den Körper als ein elektronisches Bild zu „erobern“. Nam June Paiks Aktion 1965 in New York, als er im „Café a GoGo“ sein erstes Video-Tape vorführt,¹ gilt als Initial für die zahlreichen Inszenierungen des elektronischen Körpers, die folgen werden. Paik hatte am selben Tag eine der ersten portablen Videoausrüstungen² erworben und den Besuch von Papst Paul VI. in New York aufgenommen. In Paiks Aktion sind bereits die Strukturen und Ereignisse angelegt, die das Schnittszenario prägen und die durch die weitere technologische Entwicklung intensiviert und optimiert werden: Das Equipment ist mobil und das, was die Kamera aufzeichnet, ist – anders als beim Film- ohne Entwickeln und Kopieren sofort auf einem Monitor sichtbar.³ Diese technologischen Möglichkeiten versprachen einerseits politisch die Chance, dem Massenmedium des Fernsehens mit einer spontanen, mobilen Gegenöffentlichkeit begegnen zu können⁴, zum anderen eröffnen sie neue Erfahrungen von Raum- und Zeit, die in den frühen Videoarbeiten in intensiven Auseinandersetzungen mit der Wahrnehmung des eigenen Körpers und dem neuen Medium reflektiert worden sind.

So beginnt die Performance- Künstlerin Joan Jonas in den 70er Jahren die Videotechnologie als Raum für ihre Inszenierungen von Körper und (weiblicher) Identität zu erschließen. Mit dem „Hineinklettern“ in die „Box“, den Monitor als medialen Raum der elektronischen Körper erforscht Jonas gleichermaßen die Struktur des neuen Mediums sowie ihre eigene Position zu ihm. Vito Acconci („Centers“ 1971) und schon vor ihm Andy Warhol setzen sich mit der

¹ Der Titel bezieht sich auf den Ort der Vorführung: „Cafe Gogo, 152 Blecker Street, October 4 and 11, 1965, World Theater, 9.P.M.“

Francesco Galuzzi 1997, *Arte, Media e Comunicazione*,
<http://www.hackerart.org/media/amc/galluzzi.htm> [15.04.2005]

John G. Hanhardt 1988, *Neue amerikanische Videokunst*, im Archiv der Ars Electronica:
http://www.aec.at/20Jahre/artikel.asp?jahr=1988&nr=1988_221&band=1 [15.04.2005]

[kostenloses login erforderlich]

Ulrich Vielmoth 2001, *Videokunst*, <http://www.swr.de/medienkunstpreis/images/videokunst.pdf>
[15.04.2005]

² 1965 kam mit der Sony Portapak die erste tragbare Videoausrüstung auf den Markt. 1966 wurde das Modell CV-2000 für schwarz-weiß Aufnahmen (20 Min. Tape) zu einem erschwinglichen Preis angeboten. Ron Burnett 2002, *Video Space/Video Time*, <http://www.eciad.bc.ca/~rburnett/videospace2.html>
[15.04.2005]

³ Das elektronische Bild entsteht, indem visuelle Informationen, Lichtmengen (photons) in elektronische Signale (electrons) transformiert und als Muster auf einem Magnetband gespeichert werden. Beim Abspielen des Tapes auf einem Videoplayer oder- recorder werden die Signale zurückverwandelt in visuelle Informationen, die auf einem Monitor sichtbar sind. Das Verfahren ist analog; die Informationen können aber digitalisiert und als Daten editiert und gespeichert werden. Tom Harris s.a., *How Camcorder works*; <http://www.howstuffworks.com/camcorder-works1.htm> [15.04.2005]

Differenz von Fremd- und Selbstbild, der Beziehung von „Inner und Outer Space“ (Warhol 1965) im Blick des „Video“ des Camcorders auseinander.

Das Verhältnis von Körpermaterial, -bild und Medium organisiert sich zum Szenario des elektronischen Körpers, der immer schon ein Medienkörper ist: eine elektronische Bildabfolge als der Effekt der Videoapparatur. Der Schnitt in den Körper wird nicht (blutig) ins Fleisch des physischen Körpers vollzogen, sondern er verläuft über die Videoapparatur als eine Simulation mit der Wirkung und Transformation von Körperbildern, die als Simulakren⁵ „keinen anderen Rückhalt haben als das Medium, das sie hervorbringt.“⁶

- „Living in the Box“ und „Closed Circuit“ bezeichnen Inszenierungen elektronischer Körper, die in das Schnittmuster der Wahrnehmung und Erfahrung von Raum und Zeit eingreifen und ihre Performance in geschlossenen medialen Räumen, wie der Box des Monitors und in den Installationen geschlossener Kreisläufe zwischen Camcorder und Monitor.
- „Clips“ inszenieren den elektronischen Körper durch die Einbindung in einen medialen Rahmen von Narrationen und Montagen, die über die Verschiebung der Raum- und Zeitachse hinaus Musik zu einem Erfahrungsmuster verdichten, das die „reale Welt“ zum Stillstand bringt und eine andere „mediale Welt“ eröffnet. Der Raum ihrer Performance ist nicht technisch bestimmt- Monitor oder Projektion-, aber gesellschaftlich auf eine Öffentlichkeit ausgerichtet, die über das (kommerzielle) TV zu erreichen ist.
- „Beyond the Box“ finden Inszenierungen in offenen Rauminstallation, in medialen Makro-Spaces statt, die ein Raumerleben vermitteln wollen. Sie zielen auf die Immersion, das „Eintauchen“ in das Szenario des elektronischen Körpers ab. Für diesen Effekt und seine Performance wird die gesamte Vielfalt der Strategien und Effekte der Videotechnologie eingesetzt.

Die Macht des Bildes, vorstellbar zu machen, was an Körpern herstellbar ist, gewinnt mit dem elektronischen Körper eine Eigenständigkeit, die die Frage aufwirft, ob er als Simulakrum ein reines Trugbild ist oder die Kraft des Hyperrealen hat, das sich den physischen Körper einverleibt. Oder leistet die mediale Vermittlung ein Drittes?

Die Abwertung, dass die Simulation nur eine täuschende Ansicht des Körpers erzeuge, konnte schon mit Platon selbst bezogen auf das „Höhlengleichnis“ zurückgewiesen werden.⁷ Da kein unvermitteltes Urbild wahrnehmbar ist, kann von ihm aus auch keine Hierarchie begründet

⁴ John G. Hanhardt 1988

⁵ „Simulacra“ ist der Titel der 1964 erschienenen Science Fiction von Philipp K. Dick und ist von Baudrillard in „L'échange symbolique et la mort“, Baudrillard 1976 als Begriff des „vir(t)uellen“ „Hyperrealen“ entwickelt worden.

⁶ Bernhard Dotzler 1996, Simulation – simulation - simulation, in: Verstärker, Jg. 1, Nr. 1, Oktober 1996, online: http://www.culture.hu-berlin.de/verstaerker/vs001/dotzler_sim.html [15.04.2005]

⁷ cf. oben Schnittstelle Körper, 1.2.3 Abbild und Simulakrum

werden, die die mediale Vermittlung im Bild denunziert.

Es soll daher hier das gleichsam entgegen gesetzte Muster sondiert werden, in dem die Simulation zum „Hyperrealen“ überhöht wird, das Baudrillard zufolge mit „virtueller“ Wirksamkeit das Reale in „Agonie“ versinken lässt.⁸ Die symbolische Anordnung, von der aus der Körper als das Konstrukt historisch-sozialer Praktiken und Technologien wahrgenommen werden und wie die „Welt“ im Bild „erobert“ werden kann, ist als Zeichen des Realen zum Realen selbst geworden.⁹

Als ein Muster, das die Simulakren weder abwertet noch übersteigert, aber die Macht der Simulation zur Produktion zeigt, wird das Konzept der Medienapparatur mit ihrem Effekt des „apparare“¹⁰ oder „make ready“ dargelegt: „Video“ als das mediale „Sehen“ und „Sehen Machen“ des elektronischen Körpers in einem artifiziellen Raum der Wahrnehmungen und Erfahrungen, die außerhalb dieses medialen Szenarios keine Referenz haben. Die Inszenierungen der elektronischen Körper in Installationen und Narrationen bringen im Sinn der Techne, als Verbindung von Kunst und Technik, ein Potential hervor, den „vorbildende(n) Anblick eines erst herzustellenden Seienden.“¹¹

Beide Diskurse untersuchen an der Schnittstelle Körper die Rolle des Mediums, das jeweils die spezifischen symbolischen Formen und Schnittmuster vorgibt, in denen der Körper als die Bildsequenz eines elektronischen Körpers wahrgenommen wird. Die ebenfalls noch gemeinsame Annahme ist, dass durch diese Wirkung der medialen Vermittlung eine „Welt“ der Wahrnehmungen und Erfahrungen eröffnet wird, die an das mediale Szenario gebunden ist. Ausgangspunkt der Erörterung beider Diskurse ist daher der Begriff des Mediums.

2 Medium- Mitte(I)

Als Wort verweist „Medium“ sowohl auf „Mittel“ als auch auf „Mitte“, die Stelle „in der Mitte befindlich, dazwischen“.¹² Beide Konnotationen finden sich in den verschiedenen medientheoretischen Konzepten mit einer unterschiedlichen Gewichtung wieder. Die Differenzierung eines Mediums nach dem Muster der „Mitte“ oder des „Mittels“ markiert keine ontologische Zuordnung: die Videotechnologie kann als Instrument zur Aufnahme, Speicherung und Vorführung von Bildmaterial betrachtet werden oder als „Mitte“, die Stelle von der aus der elektronische Körper vermittelt wird.¹³

Als „Mittel“ wird das Medium im Kontext zweckrationalen Handelns als ein Instrument zur

⁸ Jean Baudrillard [1976], 1982; [1981], 1994

⁹ id. [1981], 1994, p. 1ff

¹⁰ ibid. p.84f

¹¹ Martin Heidegger 1973 4.Aufl., p. 89

¹² lat. Medium = Mitte; medius = in der Mitte befindlich, dazwischen.

¹³ Sybille Krämer 2000a, p.85

Übermittlung definiert, ohne dabei am zu Übermittelnden oder am Übermittelten die Spur¹⁴ eines „Dritten“ zu hinterlassen. „Auf ein Instrument findet man sich verwiesen, seiner bedient man sich und was von ihm bearbeitet wird, hat eine vom Werkzeug durchaus ablösbare Existenz.“¹⁵ Dieses Medienkonzept und seine bipolare Struktur liegt der bekannten These Marshall McLuhans¹⁶ zugrunde: „All media are extensions of man“.¹⁷

Medien als „Mitte“ oder „Mittler“ sind an der Schnittstelle Körper als ein Drittes in der Differenz von Natur und Kultur und ihrer Relation zueinander positioniert. Sie vermitteln Körper und Körperbild, indem sie die Schnittmuster bewirken und vorgeben, die den Körper überhaupt als historisch-soziales Konstrukt wahrnehmen und erfahren lassen. Sie wirken so im Sinne der Techne als eine Ermöglichungsbedingung des Körpers, als sein „make ready“ und nicht die zweckrationale Optimierung des „ready made“.

2.1 Mittel: Anthropomorph/ instrumentale „Extension“

McLuhan geht in seinen Überlegungen „Understanding Media“ von der Prämisse aus: „All media are extensions of man“¹⁸ resp. „extensions of certain human talents - either psychical or physical.“¹⁹ McLuhan bindet den Medienbegriff in einen Diskurs ein, der die Technologie anthropomorph und zweckrational als fortschreitenden Organersatz erörtert.²⁰ Die Entwicklung der Technik wird als die schrittweise Objektivation instrumentellen Handelns rekonstruiert, in deren Verlauf Körperfunktionen durch effizientere Werkzeuge und – so McLuhan- erweiternde Medien ergänzt und ersetzt werden. Die Schnittstelle Körper wird nicht aus der Kontingenz historisch-gesellschaftlicher Kräfteverhältnisse begriffen, sondern aus einer ontologischen Perspektive, die das Entwicklungsmuster der Zweckrationalität der Technologie als Fortschritt und dem menschlichen Körper als gattungsmäßige Entfaltung unterstellt.

Ein Medium wird als die prothetische oder instrumentelle Erweiterung analog zu den Fähigkeiten begriffen, die *dem* Menschen und seinem Körper als Gattungswesen zugeordnet werden. Die spezifische Vermittlungsleistung des Mediums tritt in diesem Konzept als eine Form zweckrationalen Handelns auf mit der Zielsetzung der Effizienzsteigerung, indem der Handlungsraum durch das Medium ausgedehnt wird. „Extensions“ bezeichnet alle Prothesen

¹⁴ Sybille Krämer 2001

¹⁵ *ibid.*, p. 83

¹⁶ „Reading McLuhan is like reading Shakespeare - you keep stumbling on phrases that you thought were clichés, only this guy made them up“. Rudi Rucker et al. 1992, p. 166

¹⁷ So lautet der Untertitel von „Understanding Media“, Marshall McLuhan 1964

¹⁸ Marshall McLuhan 1964, die Prämisse ist als Untertitel „the extensions of man“ aufgenommen.

¹⁹ Marshall McLuhan 1969, p.26ff

²⁰ Als wichtiger Vertreter sei Arnold Gehlen (1957) genannt, aber auch Jürgen Habermas (1968), der den konservativen Gehlen zwar politisch kritisiert hat, ihm aber in seinem Technikverständnis – wiederum in Kritik an Ernst Bloch und Herbert Marcuse- folgt. cf. Georg Chr. Tholen 2002, p.26ff

oder Instrumente, die die Funktionen des menschlichen Körpers und seiner Sinne über den gewohnten Raum hinaus erweitern: das trifft auf den Fern-Seher, das Tele- Phon, aber auch auf den Speer oder jedes andere Werkzeug zu, das ein menschliches Organ unterstützt, seinen Aktionsradius effizient zu vergrößern. Eine präzise Begriffsdifferenzierung zwischen Medium und anderen technischen Instrumenten ist nicht möglich.²¹ Denn die wesenslogische Perspektive auf *den* Menschen, von dem aus die „Extensions“ als eine Projektion seiner Fähigkeiten entworfen werden²², nivelliert alle möglichen Unterschiede darauf, „dass jede technische Erscheinung ...das anthropomorphe Wesen in sich berge,“²³ dem das zweckrationale, instrumentale Handeln²⁴ zugeordnet ist. Ein Medium kann in diesem Konzept immer nur als ein Mittel unter anderen erfasst werden, die allesamt durch technische Manipulationen die Effizienz und Leistung eines ihnen vorgegebenen „ready made“ Körpers steigern. Körper und Medium sind in diesem Muster als zwei Pole direkt aufeinander bezogen. Gerade in dieser Bipolarität liegt der Mangel des Konzeptes, das zum einen das Spezifische des Mediums gegenüber einem anderen Mittel verfehlt, zum anderen von hier aus auch die Relation von Medium und Körper auf eine Verdopplung reduziert.

Mit der instrumentalen und prothetischen Ausrichtung geht eine anthropomorphe Projektion zwischen Körper und Medium einher. Der Funktionskreis instrumentalen Handelns, der „am menschlichem Organismus festsetzt“²⁵ wird auf die Ebene der Technik projiziert, die als Mittel und Organersatz erscheint, von der aus wiederum der Körper zu seinem „Verschwinden“ gebracht werden kann. Oder wie McLuhan es formulierte: „The electronic age ... angelizes man, disembodies him.“²⁶ „Technische Medien, als Organersatz metaphorisiert, werden so – in schlichter Umkehr- zur Universalmetapher des Organischen.“²⁷ Das Resultat ist eine bloße Verdopplung, die in imaginärer Verstrickung das, was „erweitert“ werden soll, genau durch diesen Vorgang ersetzt. So vollzieht z.B. die Projektion vom Auge auf eine Linse als seine mediale Prothese „eine paradoxe Operation, die zugleich seine [des Auges] Selbstaussweitung

²¹ Georg Chr. Tholen, 1994, p. 115

²² *ibid.* p. 114f; Alexander Roesler 2001, p. 437; bei McLuhan wird die wesenslogische Argumentation metaphysisch/religiös zu einem gleichsam „erkatholischen Medienkult“ (Friedrich Kittler, 2002, p. 23) überhöht, der in einer teleologischen Vision endet: „Kurz gesagt, verspricht der Computer mittels Technologie ein Pfingstwunder universaler Verständigung und Eintracht“, (Marshall McLuhan, 1968, p.80) das McLuhan visionär als „Global Village“ verkündet, in dem Elektromagnetische Wellen als „Extensions“ und „biologische und zugleich katholische Entdeckung [...] (zur) Noosphäre einer instantanen, 'video-christlichen' Kultur“ führen.“... ein apokalyptisch vorgesehene Reich in der Endphase des Menschen...” Georg Christoph Tholen 30.11.1995, Medium ohne Botschaft? Zur kulturellen Bedeutung des Technischen, (Auszug aus einem Vortrag am 30.11.95 in Berlin) http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/archiv/1_tholen.htm [15.05.2004] [nicht mehr online]

²³ Georg Chr. Tholen 1994, p. 115

²⁴ Jürgen Habermas 1968, p.56

²⁵ Jürgen Habermas 1968

²⁶ Marshall McLuhan Zitat 1971 in: Paul Benedetti/ Nancy DeHart (eds)1996, p.15

²⁷ Georg Chr. Tholen 1994, p.115, Anm.9

als auch seine Selbstamputation ist.“²⁸ Das Muster der Projektion setzt Körper und Medium als zwei „nur vorläufig getrennte“²⁹ Pole. Ihre Bezugnahme aufeinander vermag die Differenz zwischen ihnen nicht aufrecht zu halten. „Das Gebot ihrer substantiellen Ähnlichkeit und Entsprechung nämlich, lässt sie tendenziell in *eine* Position zusammenfallen.“³⁰ Zwischen Körper und Medium wiederholt sich das „Spiegelspiel“³¹ der Verdopplung, das beide zu Doubletten ihrer selbst ineinander übergehen lässt. „Die in sich komplementäre, wenn auch gegenpolige Auffassung, dass die Technik den Menschen erweitern oder aber auflösen würde, lässt Realität und Fiktion ineinander übergehen bzw. eins werden.“³² Der Ausweg liegt im Dritten, einer vorgängigen, bedingenden Struktur. Es ist die Kombinatorik einer symbolischen Ordnung, die jenseits aller anthropomorphen und wesenslogischen Zuordnungen eine Syntax ästhetischer Regeln umfasst.³³ Sie markiert eine „Leere“, die topologisch zu verorten ist³⁴ und die die Differenz von Körper und Medium aufrecht erhält, so dass überhaupt erst das Medium in seiner besonderen Medialität bestimmt und vom Körper wie vom Körperinstrument/-ersatz unterschieden werden kann. Von hier aus eröffnet sich ein topologischer Raum strikt relationaler Stellen und Abläufe, die die Ermöglichungsbedingungen für ein mediales Szenario vorgeben, anstatt den physischen Körper zu ersetzen oder zu verdoppeln. „Konkret geht es dabei um Techniken der Montage und des Schnitts, all das also, was seit Benjamin als spezifische Medienästhetik gilt.“³⁵ Medien setzen einen Schnitt in die Muster der Wahrnehmung und stellen „künstliche Welten“ mit medialen Formen von Körpern her, die es ohne sie „nicht etwa abgeschwächt, sondern überhaupt nicht gibt. Nicht Leistungssteigerung, sondern Welterzeugung ist der produktive Sinn von Medientechnologie.“³⁶ Die Technologie des „Video“ verstärkt nicht den Augenblick, sondern inszeniert den medialen Blick, der durch Schnitte in die Wahrnehmung und Erfahrung von Raum und Zeit elektronische Körper herstellt.

2.2 Mitte und Apparat(ur): „The medium is the message“

Historisch betrachtet, ist das Medienszenario anfänglich der rituelle Vollzug magischer und kultischer Praktiken: das Medium bildet die „Mitte“ zwischen Alltagswelt und einer spirituellen

²⁸ Friedrich Kittler 2002, p.22

²⁹ Georg Christoph Tholen 1994, p.128

³⁰ *ibid.*

³¹ Georg Christoph Tholen 1994 p.111 ff

³² Georg Christoph Tholen 1994 p. 127

³³ *ibid.* p.128

³⁴ *ibid.* p. 129 Es ist eine „Leere“, wie sie Foucault als die Stelle beschrieben hat, von der aus die „Doublette“ Mensch „verschwindet“, was nicht anthropologisch als das Ende des Menschen zu missverstehen ist.

³⁵ Friedrich Kittler 2002, p.37

³⁶ Sybille Krämer 2002a, p.85

Sphäre. Der Austausch zwischen beiden mittels des Mediums ist eingebettet in das Erleben einer Transformation, die über eine rein instrumentelle Verteilung von Informationen hinausgeht. „Medien sind im herkömmlichen Sinn nicht einfach Übermittler von Botschaften, sondern Vermittler von spirituellen Kräften.“³⁷

Im Kult wirkt der Priester als ein Medium, sofern er von einer ekstatischen Position aus Praktiken vollzieht, durch die er das menschliche instrumentelle Alltagshandeln überschreitet und einen Anteil am Göttlichen erfährt, der ihn als „Mittler“ und „Mitte“ zwischen Mensch und Götterwelt agieren lässt.³⁸ Medien prägen mit ihrer Vermittlungsleistung das Welt- und Selbstverständnis³⁹, indem sie die Formen der Vorstellung und Wahrnehmung bereitstellen, durch die symbolische Welten erst erfahrbar werden.⁴⁰

Ernst Cassirer spricht von den „...eigentümlichen Medien, die der Mensch sich erschafft, um sich kraft ihrer von der Welt zu trennen und sich eben in dieser Trennung um so fester mit ihr zu verbinden.“⁴¹ Medien werden als Artefakte in der Auseinandersetzung mit (natur)gegebenen Strukturen und Praktiken entwickelt. „Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert- das Medium, in dem sie erfolgt- ist nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt.“⁴² Medien sind als „Mitte“ oder „Mittler“ in der Differenz von Natur und Kultur positioniert und setzen einen Schnitt in die tradierten Wahrnehmungs- und Erfahrungsmuster. Sie „trennen“ von der gewohnten Welt, mit der sie zugleich „fester verbinden“⁴³, indem sie ein in ihr bislang nicht zugängliches Potential phänomenalisieren. Die sinnliche Wahrnehmung hat zu ihrer Bedingung stets ein vorgängiges Muster des Übertragens, die das Medium bereitstellt.⁴⁴

An der Schnittstelle Körper vermitteln sie Körper und Körperbild, indem sie die Schnittmuster organisieren und die symbolischen Ordnungen vorgeben, die den Körper überhaupt erst als historisch-soziales Konstrukt erfahrbar machen. Es gibt keine unmittelbare, nicht-mediale Form der Wahrnehmung des Körpers: der Betrachter bleibt „gefesselt“ an die „Höhle“ als das Gefüge sozialer Praktiken und medialer Vermittlungen, in dem ihm von der „Mauer“, der Mitte aus die

³⁷ Peter Matussek 2000, Mediale Praktiken, in: Hartmut Böhme et al (eds) 2000, p. 179-202

³⁸ Jan Assmann [1984] 1988, p. 63

³⁹ Sybille Krämer 2001

⁴⁰ id. 2002, These 3

⁴¹ Ernst Cassirer [1942] 2002, p.25, zitiert in: Peter Matussek 2000, p. 180

⁴² Walter Benjamin [1936] 1963, p. 14

⁴³ cf. Anm. 15

⁴⁴ Georg Christoph Tholen 30.11.1995, Medium ohne Botschaft? Zur kulturellen Bedeutung des Technischen, (Auszug aus einem Vortrag am 30.11.95 in Berlin)
http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/archiv/1_tholen.htm [15.05.2004][nicht mehr online]
Friedrich Kittler 2002, p. 28

Objekte als „Schaustücke“ sichtbar gemacht werden.⁴⁵ „Was in einem Medium vorliegt, kann vielleicht in einem anderen Medium, nicht aber gänzlich ohne Medium gegeben sein.“⁴⁶ „Vormedial“ bezeichnet nicht einen Status vor jeder Medialität, sondern immer nur den Zustand vor einem bestimmten Medium.⁴⁷ So ist die Zentralperspektive, die gemeinhin als unmittelbarer, „natürlicher“ Modus des Augenblicks gilt, die symbolische Form des Blicks, wie sie die Formalschrift Mathematik⁴⁸ in der Renaissance als medialen homogenen, unendlichen und stetigen Raum der Übertragung vorgegeben hat.⁴⁹ Bis zur Renaissance hat die christliche, metaphysische Weltsicht und ihre symbolische Ordnung dem „Menschen das Auge ausgestochen“ (Hegel),⁵⁰ so dass die Welt zweidimensional als Scheibe wahrgenommen wurde. In der mathematisch fundierten Zentralperspektive findet der Blick ein visuelles Ordnungsprinzip, um die Welt sinnlich von der Stelle eines Betrachtersubjektes wahrzunehmen.⁵¹ Die Zentralperspektive ist eine Illusionstechnik, die den Raum kalkulierbar macht und kulturell stereotypisiert.⁵² „Der zentralperspektivische Raum ist ein unendlicher, stetiger, homogener. also ein mathematischer Raum; er kommt mit dem psychophysischen Raum menschlicher Leiblichkeit, für den oben und unten, rechts und links, gerade nicht homogen sind, keineswegs zur Deckung.“⁵³ Das perspektivische Körperbild wird hergestellt durch ein Muster, das den „Schnitt der Sehpyramide mit der Bildebene“⁵⁴ vollzieht. Leon Battista Alberti (1404- 1471), italienischer Baumeister, hat neben seinen theoretischen Ausführungen „De Pictura“⁵⁵ für diesen Schnitt die Technologie und das Medium des sog. „Velo“ („Schleier“) entwickelt. Der „Velo“ ist technisch ein Gerät oder Instrument, das aus zwei Elementen besteht: einem (Holz-) Rahmen mit einem Gitternetz und einem Stab, wie die linke

⁴⁵ cf. oben 1.2.3 Abbild und Simulakrum mit der Interpretation von Platons Höhlengleichnis.

⁴⁶ Sybille Krämer 2000, p. 83f

⁴⁷ Alexander Roesler 2000, p. 445

⁴⁸ „Die Erfindung und der Gebrauch von Formalschriften ist - zusammen mit der Form des gedruckten Buches - das wohl folgenreichste mediale Schwellenphänomen der Neuzeit.“
Sybille Krämer WS 2001, Zentralperspektive, Kalkül, virtuelle Realität. Sieben Thesen über die Weltbildimplikationen symbolischer Formen.
http://www.mewi.unibas.ch/~hagen/seminare/ws2001_2/KraemerZentralperspektive.htm [10.07.2002]
[nicht mehr online]

⁴⁹ ibid. S. Krämer bezieht sich auf die Studie von Erwin Panowsky 1927.

⁵⁰ zitiert in: Die Entdeckung des Sehens in der Neuzeit s.a.,
<http://www2.rz.hu-berlin.de/visuelle/ralf/neuzeit.htm> [15.05.2004]

⁵¹ Filippo Brunelleschi (1377-1446) und Masaccio (1401-1428) wandten als erste Künstler der Renaissance die Zentralperspektive an, die v.a. für Bauzeichnungen rasch Verbreitung fand. ibid.

⁵² Sybille Krämer 2001

⁵³ ibid. Krämer bezieht sich auf die richtungsweisende Studie von Panowsky 1927.

⁵⁴ Peter Wossnig 2002, Architektur- Perspektive: Grundlagen der Darstellung, Scriptum zur Vorlesung, p.5,
http://www.fh-augsburg.de/architektur_bau/architektur/pdf/wossnig/Perpektive%2006.pdf [15.05.2004]

⁵⁵ Leon Battista Alberti [1435/36] 2002

// SCHNITT/STELLE Körper

Abbildung zeigt. Erst in seiner Anordnung als die „Mitte“ zwischen dem Betrachter und dem im Bild zu erfassenden Körper folgt seine spezifische Wirkung als Medium und Techne der modernen Weltansicht.

Albrecht Dürer, der wie viele Maler den Velo genutzt hat⁵⁶, zeigt das Szenario seiner Anwendung. Der Rahmen mit dem Gitternetz in der Mitte und der Stab als Fixpunkt für das Auge wirken zusammen als Medium, indem die Gitterstruktur Schnitte in den Blick setzt und der Stab dem Blick eine Orientierung vorgibt, durch die mit der Übertragung des Körpers ins Bild seine räumliche Wahrnehmung aus der Zentralperspektive einher geht. Die mediale Anordnung der Elemente des Velo hat einen neuen Raum eröffnet, der den Körper mit seiner Vermittlung als Bild zugleich verändert und ihn in zuvor nicht wahrnehmbaren (drei) Dimensionen zeigt.



// 34/ Velo/ Leon Battista Alberti 1435/36 // 35/ Velo in der Anwendung/ Albrecht Dürer s.a.

Spiegel, Interfaces eines Displays oder Monitors sind für die Szenarien des physischen Körper als die Medien imaginärer Einheit resp. des temporären „soften“ Körpers aufgezeigt worden. Walter Benjamin stellte für die Filmtechnologie fest, was sich auch für die Inszenierungen des elektronischen Körpers zeigen wird, nämlich dass sie „einen Anblick (bietet), wie er vorher nie und nirgends denkbar gewesen ist.“⁵⁷ Der mediale Aufnahmeapparat bewirkt eine „Natur zweiten Grades“ im „Land der Technik“.⁵⁸ Es eröffnet sich ein Raum der elektronischen Körper, die ohne Vorbilder auch keine Abbilder sind, sondern die Simulationen einer durch das Medium Video organisierten „Welt“. Ein Medium zeichnet sich dadurch aus, dass es die Ermöglichungsbedingung für „artifizielle Welten [ist], in denen wir etwas erfahren können, zu dem wir ohne technische Instrument keinen Zugang haben und das auch keine Entsprechung findet in unserer "natürlichen" Welt.“⁵⁹

Das Medium des Videos organisiert das Muster des elektronischen Körpers, der als Bild die

⁵⁶ Das „Velo“ wurde von Albrecht Dürer nach Deutschland gebracht und weit verbreitet mehrere Jahrhunderte lang bis zur Erfindung der Fotografie genutzt. *ibid.*

⁵⁷ Walter Benjamin 1963a, p.31

⁵⁸ *ibid.*

⁵⁹ Sybille Krämer WS 2001, Zentralperspektive, Kalkül, virtuelle Realität. Sieben Thesen über die Weltbildimplikationen symbolischer Formen.
http://www.mewi.unibas.ch/~hagen/seminare/ws2001_2/KraemerZentralperspektive.htm [10.07.2002] [nicht mehr online]

Eigenständigkeit gewinnt, den physischen Körper zu simulieren: im Blick des Camcorders, der in die Raumperspektive und in die Flüchtigkeit des Augenblicks einen Schnitt setzt, entsteht das Bild eines Körpers, der eben nur in dieser medialen Anordnung und getrennt von der gewohnten „Welt“ und der Präsenz des physischen Körpers besteht. Der elektronische Körper tritt wie ein „Replikant“ auf, jene Science-Fiction Gestalt, die das Aussehen und die Bewegungen eines lebendigen Körpers zeigt, aber ein reines Technologieprodukt ist.⁶⁰ Die Vorstellung imaginärer oder temporärer Identität, die als Bild ihren Rückhalt in der Materialität des Körpers bewahrt, weicht der Vorstellung einer „E-identität“, die als Bild auf das elektronisch gespeicherte Bild eines Körpers rückverweist. Der Schnitt in den Körper vollzieht sich nicht (blutig) in das Fleisch, sondern als Videoschnitt, der ein bislang verborgenes Potential des Körpers als elektronische Bildabfolge inszeniert und für das „Play>“, das (Ab-)Spiel freigibt.

Ein Medium entfaltet seine spezifische „vorgängige nicht-instrumentelle Wendbarkeit“⁶¹ innerhalb der Struktur einer „Triangel“, die die Differenzen und seine Position der „Mitte“ erhält und nicht – wie bei der anthropomorphen Projektion als „Mittel“ und „extension“- in einer bipolaren Verdopplung zusammenfallen lässt : „Medien stehen [...] zwischen etwas, das folglich immer zwei sein muss. Rein relational betrachtet handelt es sich bei medialen Prozessen [...] um eine Bewegung, die über drei Momente verläuft.“⁶² Eine weitere These McLuhans formuliert die präformierende Wirkung des Mediums einprägsam: „The Medium is the message.“⁶³ Denn, entgegen dem ersten Anschein, wird Medium hier nicht durch die Identifikation mit einem Zweiten definiert, sondern konzeptionell für jenes Dritte eröffnet, von dem aus die Besonderheit seiner Vermittlungsleistung unabhängig von seinen Inhalten hervortritt.⁶⁴ Das Medium fällt nicht mit einem bestimmten Inhalt zusammen, sondern es entzieht sich einer solchen Ersatzfunktion oder Dopplung, indem seine Besonderheit des „make ready“ die „Botschaft“ ist, i.e. die Vorgabe

⁶⁰ Im Film „Blade Runner“ von Ridley Scott (1982), der auf der Erzählung von Philip K. Dick „Do Androids dream of electric sheep?“ (1968) basiert, sind Replikanten Androiden, Roboter mit einem menschlichen Aussehen und einem implantierten Bildspeicher als Gedächtnis. Ihre künstlichen Augen funktionieren ebenfalls wie ein visueller Datenspeicher.

⁶¹ Georg Christoph Tholen 30.11.1995, Medium ohne Botschaft? Zur kulturellen Bedeutung des Technischen, (Auszug aus einem Vortrag am 30.11.95 in Berlin) http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/archiv/1_tholen.htm [15.05.2004][nicht mehr online]

⁶² Alexander Roesler 2000, p.448

⁶³ Marshall McLuhan 1964, p. 7ff; in dieser These versteht McLuhan Medium weiterhin als eine „extension“, Prothese und Erweiterung des Körpers, die evolutionär an einen gattungsmäßigen und zweckrational bestimmten Fortschritt gebunden ist. Da es aber genau um diese inhaltliche Bestimmung des Mediums nicht geht, sondern um seine Struktur, kann McLuhan in dieser These gefolgt werden, auch wenn seine anthropologischen Annahmen und der auf ihnen basierende Begriff des Mediums als „extension“ abgelehnt wird. McLuhans Ausführungen werden gleichsam als „Werkzeugkiste“ genutzt, was dem unsystematischen Charakter seiner Ausführungen, die er eher als „Mosaik“ denn als eine konsistente Theorie verstanden hat, durchaus angemessen erscheint. cf. Daniela Kloock, Angela Spahr 1997, p. 39ff

⁶⁴ Peter Matussek 2000, Mediale Praktiken, in: Hartmut Böhme et al (eds) 2000, p. 179-202, Marshall McLuhan 1964, p.9

der Parameter für das, was überhaupt Inhalt sein kann. „For the ‚message‘ of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs. [...] ‚the medium is the message‘ because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action.“⁶⁵ Das Medium ist in seiner Funktion als historisch-soziale Praktik, die die symbolische Ordnung der Weltaneignung organisiert, die „Botschaft“. Als die Bedingung der Wahrnehmung, die jedem Inhalt vorgeordnet ist, verweist ein Medium immer auf ein anderes Medium und auf Inhalte nur in ihrer medialen Vermittlung. „The ‚message‘ of any medium [...] is the change of scale, pace or pattern that it introduces into human affairs.“⁶⁶ Das Medium ist die „Botschaft“ der Technologie, der Techne und der Schnittmuster, nach denen die Wahrnehmung der Welt und des Körpers sich vollziehen kann.

Medien in dieser Funktion, die ihre spezifische „vorgängige nicht-instrumentelle Wendbarkeit“⁶⁷ ausmacht, können mit Sybille Krämer als „Apparate“⁶⁸ bezeichnet werden. „Apparate effektivieren nicht einfach das, was Menschen auch ohne Apparate schon tun, sondern erschließen etwas, für das es im menschlichen Tun kein Vorbild gibt.“⁶⁹ Medienapparate beziehen sich nicht auf ein „ready made“, sondern sie haben den Effekt des „apparare“⁷⁰ oder „make ready“. Diese Wirkungsweise zielt nicht auf die zweckrationale Optimierung ab, sondern im Kontext der Techne auf das „Entbergen“ eines Potentials, für dessen Vorstellung im Bild das Medium die symbolischen Formen oder Schnittmuster vorgibt. „Das Medium bietet ein Repertoire lockerer Elemente, aus denen durch feste Zusammenfügung die Form entsteht, so etwa wie aus Sprachlauten Worte, aus Worten Sätze, aus Sätzen die Gespräche sich fügen.“⁷¹ Medien eröffnen ein Szenario möglicher Formbildungen, von denen jede als „Markierung einer Unterscheidung“⁷² immer in der Differenz zwischen der aktualisierten Verbindung der Elemente und der damit ausgeschlossenen anderen Möglichkeiten⁷³ zu begreifen ist. Die mediale Formbildung aktualiter verweist auf weitere Muster potentialiter und „spielt mit diesem Sichtbarmachen des Unsichtbaren.“⁷⁴

⁶⁵ Marshall McLuhan 1964, p. 12f

⁶⁶ *ibid.* p.8

⁶⁷ Georg Christoph Tholen 30.11.1995, Medium ohne Botschaft? Zur kulturellen Bedeutung des Technischen, (Auszug aus einem Vortrag am 30.11.95 in Berlin) http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/archiv/1_tholen.htm [15.05.2004] [nicht mehr online]

⁶⁸ Sybille Krämer [1998] 2000a, p.83 ff

⁶⁹ *ibid.* p. 84f

⁷⁰ *ibid.* p.84f

⁷¹ Sybille Krämer et al. 11.11.1998, Über Medien. Geistes- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. <http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/medium/inhalt.html> [15.04.2005]

⁷² Niklas Luhmann 1997, p. 198

⁷³ *ibid.* p. 352

⁷⁴ Sybille Krämer et al. 11.11.1998, Über Medien. Geistes- und kulturwissenschaftliche Perspektiven.

Der elektronische Körper als Medien-Körper ist ein Spiel mit jenem „Unsichtbaren“: Video ist das Sehen und Sehen- Machen eines Körpers, der zuvor, und das heißt vor den Schnitten, die die Videoapparatur in Raum und Zeitmuster zu setzen vermag, nicht sichtbar war.

2.3 Video und die Macht der Simulation

Die Macht des Bildes, die Welt zu „erobern“, indem mit ihm produktiv „das Gebild des vorstellenden Herstellens“⁷⁵ vermittelt wird, gewinnt als die Bildabfolge der elektronischen Körper an Eigenständigkeit. Im Video erscheinen Simulakren elektronischer Körper und werden Abläufe und Ereignisse simuliert, die ihre Referenz nur im medialen Szenario haben, das sie hervorbringt. Die elektronischen Körper sind nicht nur immer schon Medienkörper, sondern sie werden durch Schnitte in die Raum- und Zeitwahrnehmung als „Replikanten“ inszeniert, die unabhängig vom physischen Körper agieren und dem medialen play> der Montage, Vervielfältigung, Wiederholung folgen.

Baudrillard hat hieraus die These entwickelt, dass die Realität einem „perfekten Verbrechen“⁷⁶ zum Opfer gefallen ist. Denn das „Opfer“ wird – scheinbar spurlos- durch das „Hyperreale“ ersetzt, so dass es für die „Tat“ keine Referenz mehr gibt. Die Medienapparatur simuliert das „Hyperreale“ als eine Wirklichkeit ohne Ursprung und Referenzen außerhalb von ihr.⁷⁷ An die Stelle von Nachahmung oder Abbildung der Realität ist ihre Substitution getreten: die Zeichen des Realen sind zum Realen selbst geworden.⁷⁸ Die Wirkung der Simulation, eine „virtuelle Realität“ herzustellen, beschreibt Baudrillard als eine „viruelle“⁷⁹ Wirkungsweise, die die Realität in „Agonie“⁸⁰ versetzt und zugleich „überhöht“. „Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdopplung des Realen, [...] von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale [...] aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: [...] – nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.“⁸¹ Diese Vision steigert das Szenario des Höhlengleichnisses zum globalen virtuellen Gefängnis der Simulation, in dem der „Phantomisierte Mensch“ (Stanislaw Lem) nur mehr „

<http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/medium/inhalt.html> [15.04.2005]

⁷⁵ *ibid.* p. 94

⁷⁶ Jean Baudrillard [1976], 1982; [1981], 1994
Baudrillard hat sein Konzept nochmals unter dem Titel „Le crime parfait“ dargelegt., Baudrillard 1994b; cf. Rezension von Stefan Münker 01.01.1996, Mord ohne Opfer, Jean Baudrillard über 'Das perfekte Verbrechen', telepolis 01.01.1996, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/buch/2031/1.html> [15.04.2005]

⁷⁷ Jean Baudrillard [1976], 1982; [1981], 1994

⁷⁸ *id.* [1981], 1994, p. 1ff

⁷⁹ *id.* 1996

⁸⁰ *id.* 1978, p.132

⁸¹ *id.* [1976] 1982, p. 113f

der Gefangene der Maschine [ist]: von außen erreicht ihn keine sonstige Information.“⁸² Es gibt keinen Durch- oder gar Ausblick: „The medium and the real are now in a single nebula whose truth is undecipherable.“⁸³ Das Simulakra ist nicht mehr unterscheidbar vom Realen, weil die Stelle, von der aus diese Grenzziehung möglich wäre, „implodiert“, in sich zusammengebrochen ist. „Baudrillard claims that the proliferation of signs and information in the media obliterates meaning through neutralizing and dissolving all content -- a process which leads both to a collapse of meaning and the destruction of distinctions between media and reality.“⁸⁴ Die Welt der Bilder eröffnet nicht ein neues Potential, das den Betrachter „bildet“ und eine innovative Welterfahrung sichtbar macht, sondern sie lässt ihn sprachlos, ohne Orientierung gleichsam „gaffend“⁸⁵ zurück. Der Blick auf die Bilder endet in einer imaginären Verstrickung, weil die beiden Pole des Realen und der Simulakren ohne Vermittlung über das Dritte der symbolischen Ordnung aufeinander bezogen werden. Ihr Verhältnis definiert Baudrillard als „exakte Verdopplung“, „Prostitution, ...Auslöschung des Wirklichen durch sein Double“⁸⁶ Das Spezifische der medialen Vermittlung, die Schnittmuster der Wahrnehmung von Körper, Raum, Zeit und Abläufen vorzugeben, ist mit der These des „Hyperrealen“ nicht einholbar: die Mitte fällt zusammen, implodiert, statt zu vermitteln. Baudrillards Konzept fällt hinter die schon bei Plato selbst angelegte „Herausdrehung“ zurück, von der aus die Simulation nicht mehr als destruktiv-implosiv denunziert, sondern als eine produktive Macht begriffen werden kann. Denn Baudrillard unterstellt einen Begriff des Realen, das dem Platonischen Urbild gleich, einen unvermittelten Bezugspunkt der (Ab)wertung des Simulakrums bietet. „[Baudrillard] [...] cannot clearly see that all the things he says have crumbled were simulacra all along: simulacra produced by analyzable procedures of simulation.“⁸⁷ Die Leistung der medialen Vermittlung wird nur negativ als das „Auslöschen“ eines Zustandes beklagt, der aber als das „Reale“ keineswegs unvermittelt besteht, sondern ebenfalls erst durch die Vorgabe der symbolischen Ordnung seiner Wahrnehmung erfahrbar ist. Doch genau dieses „Dritte“ entzieht sich dem bipolar strukturierten Konzept des „Hyperrealen“.

Einen Ansatz, um die Simulation als ein analysierbares Verfahren nachzuvollziehen und positiv

⁸² Stanislaw Lem [1976], 1996, p. 163

⁸³ Jean Baudrillard [1981] 1994, p. 83

⁸⁴ Douglas Keller s.a., Baudrillard: A New McLuhan?
<http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell26.htm> [15.04.2005]
Baudrillard übernimmt den Begriff der „Implosion“ von McLuhan.

⁸⁵ Brian Massumi 1987, *Realer than the Real. The Simulacrum According to Deleuze and Guattari*, in: Copyright no.1, 1987, online: http://www.anu.edu.au/HRC/first_and_last/works/realer.htm [15.04.2005]

⁸⁶ Jean Baudrillard [1976] 1982, p. 113

⁸⁷ Brian Massumi 1987, *Realer than the Real. The Simulacrum According to Deleuze and Guattari*, in: Copyright no.1, 1987, online: http://www.anu.edu.au/HRC/first_and_last/works/realer.htm [15.04.2005]

ihre „...Macht zur Produktion eines Effekts“⁸⁸ zu konkretisieren, bietet Gilles Deleuzes Relektüre von Platon: In ihr geht er den Hinweisen auf eine „Umkehrung“ der Abwertung der Simulation bei Platon selbst nach und entwickelt von da aus die These von der Simulation als einer Praktik der Differenzierung. „The simulacrum affirms its own difference. It is not an implosion, but a differentiation.“⁸⁹ Der Unterschied von Realem und Bild, der bei Baudrillard „implodiert“, wird hier vielmehr vom Medium selbst als eine Differenz gesetzt. Was als Identität gilt, von der aus die (Nicht)-Ähnlichkeit des Simulakrums bewertet wurde, besteht selbst nur als simulierte: Auf die Schnittstelle Körper bezogen, ist auch der physische Körper als soziales Konstrukt stets medial vermittelt- sei es im Spiegel, auf dem Interface, dem Display der medizinischen Apparaturen -, so dass nicht von einer wesensmäßigen, ursprünglichen Materialität her der elektronische Körper aufgrund seiner Eigenschaft als Medienkörper denunziert und als Substitut beklagt werden kann. Vielmehr geht es um Differenzfelder, medial eröffnete Räume und Potentiale, deren Verhältnis zueinander Deleuze als einen „Verkleidungsprozess“ beschreibt, „in dem es hinter jeder Maske noch eine weitere gibt usw...“⁹⁰ Die Macht der Simulation ist nicht, die Realität zu ersetzen, sondern vielmehr als eine Form medialer Vermittlung die „Masken“, Zeichen und Bilder bereit zu stellen, in der die Körper „erobert“, wahrgenommen und angeeignet werden kann. Die Eigenständigkeit, die sie dabei gewinnen, bestätigt die Differenzen durch „die Wiederholung der Differenzen als Differenzen.“⁹¹

Die Medienapparatur des Video ermöglicht durch die Simultaneität von Aufnahme und Wiedergabe⁹² Schnitte in die Zeitstruktur und Blickperspektive, die eine Ansicht des elektronischen Körpers simulieren, wie sie nur im Videoszenario erfahren werden kann: etwa die Begegnung mit dem eigenen Doppelgänger, mit „Replikanten“, die Wahrnehmung von Multiperspektiven, medialen Zeitsprüngen, Rückläufen, Wiederholungen und Montagen, Verschiebungen von Ton und Bildabfolge und immersive Raumerlebnisse. Die gesellschaftlichen Zuordnungen der Geschlechteridentität können im Video ebenfalls in anderen Formen simuliert und als ein Potential der Veränderung aufgezeigt werden. „Die Technik der Kunst ist heute die der medialen Einschnitte, dank derer sich die Fragwürdigkeit von Blickbeziehungen und Erzählweisen in Szene setzt. Indem der künstlerische Diskurs die audiovisuellen und digitalen Möglichkeiten der Zeitachsen-Manipulation und der Immaterialisierung verwendet, durchkreuzt er die imaginären Identifikationen mit Figuren,

⁸⁸ Gilles Deleuze [1969] 1993, p. 321

⁸⁹ Brian Massumi 1987, *ibid.*

⁹⁰ Gilles Deleuze [1969] 1993, p. 322

⁹¹ Michel Foucault, *Theatrum Philosophicum*, in: *id.* 1977, p. 45. Foucault bezieht sich in diesem Text auf „Différence et Répétition“ von Deleuze und das schon von Nietzsche entworfene Szenario der „Wiederkunft.“

⁹² Das ist ein wichtiger Unterschied zur Filmtechnologie, die Aufnahme, chemische „Entwicklung“ und dann erst Sichtung des Materials umfasst.

Bildern, Texten, kurzum: mit kulturellen Normierungen.“⁹³

- „Living in the Box“ und „Closed Circuit“ bezeichnen Inszenierungen elektronischer Körper, die durch Schnitte in die Raum- und Zeitachse organisiert sind und die innerhalb geschlossener medialer Räume wahrnehmbar werden, wie in der Box des Monitors und in den Installationen geschlossener Kreisläufe zwischen Camcorder und Monitor
- „Clips“ inszenieren den elektronischen Körper durch die Einbindung in einen medialen Rahmen von Narrationen und Montagen, in denen Musik eine konstitutive Rolle dabei spielt, eine „Welt“ zu simulieren. Über manipulative Schnitte in Raum und Zeit hinaus, werden Praktiken des „bending“ der gesellschaftlichen Zuordnungen von Geschlechteridentität umsetzbar. Ihre Performance ist gesellschaftlich auf eine Öffentlichkeit ausgerichtet, die über das (kommerzielle) TV zu erreichen ist und kann technisch im Monitor oder als Projektion ablaufen.
- „Beyond the Box“ verlaufen Simulationen in raumumfassenden Installationen, „Makrospace“, die ein immersives Raumerleben und „Eintauchen“ in das mediale Szenario der elektronischen Körper vermitteln wollen.

3 Living in the Box

Die "Box" war das Format, das seit den Anfängen der Videotechnologie in den 60er Jahren bis Ende der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts das Szenario des elektronischen Körpers bestimmte.⁹⁴ Technisch auf den Monitor als Projektionsfläche angewiesen, bewegt sich das Körperbild in einem Raum mit standardisierten Vorgaben. Der "Black Cube" (der Name des in Ausstellungen beliebten Sony Monitors) bildet die "Box", die in ihrer neutralen und puristischen Struktur dem "White Cube" ähnlich ist, dem Konzept des modernen Galerieraums.⁹⁵

Der rundum weiß gehaltene und wie eine Zelle oder ein Würfel erscheinende Raum des „White Cube“ hat von den 20er bis etwa in die 70er Jahre für die Kunstwerke der Moderne ein Szenario vorgegeben, das der platonischen „Höhle“ gleicht: in seiner Abgeschlossenheit und Abstraktion gegenüber den alltäglichen räumlichen Wahrnehmungsmustern, wirkt der „White Cube“ als ein Medium, das die Muster der Wahrnehmung und des Zeiterlebens transformiert und ihnen einen neuen Raum eröffnet. „Eventually, the gallery itself becomes, like the picture plane, a transforming force.“⁹⁶ Im künstlichen Licht, das keine Schatten wirft und in seiner sterilen Reinheit vermittelt der Raum einen Blick auf die Bilder, der gleichsam der Endlichkeit der Körper

⁹³ Georg Christoph Tholen 08.02.2002, Dazwischen. Zeit, Raum und Bild in der intermedialen Performance, Antrittsvorlesung Basel, <http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdm/beitrg/Tholen.htm> [15.04.2005]

⁹⁴ Rudolf Frieling 2000, p. 12ff

⁹⁵ ibid; zum „White Cube“ cf. Brian O'Doherty [1976] 1999

⁹⁶ Brian O'Doherty [1976] 1999, p. 45

// SCHNITT/STELLE Körper

und der Zeit enthoben wirkt. „A gallery is constructed along laws as rigorous as those for building a medieval church. The outside world must not come in, so windows are usually sealed off. Walls are painted white. The ceiling becomes the source of light. [...] The art is free, [...] ,to take on its own life.“⁹⁷ Wie die sakralen Szenarien der Tempel und gotischen Kirchen vermittelt der „White Cube“ eine Transzendenz, die auf die Ewigkeit der Kunstwerke abzielt und einen Blick des Betrachters, der in seiner Regelmäßigkeit körperlos erscheint.

Die Auseinandersetzung mit dem Raum als Medium für die künstlerische Aktivität und seine Effekte auf die Körper- und Zeitwahrnehmung wird seit Mitte der 60er Jahre auch auf die „Box“ des „Black Cube“ bezogen und weitergeführt. Die Videoapparatur gibt als damals „Neues Medium“ mit der „Box“ des Monitors für die Simulationen und elektronischen Körper ein Szenario vor, das gleichermaßen standardisiert und regelhaft wie der „White Cube“ einen eigenen Wahrnehmung von Raum und Zeit eröffnet. So kann John Baldessari mit der ironischen Bemerkung provozieren, auf den ersten Blick sähen alle Videos gleich aus, nämlich ein schwarzer Kasten mit grauem Geflimmer.⁹⁸

3.1 Ver(w)irrungen: Körper und Raum

Eine Künstlerin, die sich in ihren Arbeiten auch immer mit den Besonderheiten des Videos als Medium auseinandergesetzt hat, ist Joan Jonas. In den 70er Jahren ist sie bereits für ihre Performances anerkannt, als sie beginnt, die "Box" des Videos als Raum für ihre Inszenierungen von Körper und (weiblicher) Identität zu erschließen. Mit dem "Hineinklettern" in die "Box" erforscht Jonas gleichermaßen die Struktur des neuen Mediums sowie ihre eigene Position zu ihm. "Space was always a primary concern, and in considering the space of the monitor I then dealt with the box-like structure, positioning it in relation to myself. I tried to climb into the box, attempting to turn the illusion of flatness into one of depth."⁹⁹



// 36/ Left Side Right Side/ Joan Jonas Video 1972

In "Left Side Right Side" (1972, 8:50 min, s/w, sound) führt Jonas ein Verwirrspiel mit ihrem Körper- und Selbst- Bild vor. Die im Augenblick vermittelte Erfahrung, den Körper nur als

⁹⁷ ibid. p.15, Introduction by Thomas Mc Evilly

⁹⁸ John Baldessari, zitiert in: Barbara Engelbach 2001, p.54

⁹⁹ Jonas, Joan, zitiert in: Video Data Bank vdb s.a. <http://www.vdb.org/> -> artist search-> joan jonas Hier ist auch ein Auszug eines Videomitschnitts abrufbar. [15.04.2005]

// SCHNITT/STELLE Körper

zerschnittenen zu erblicken, nimmt Jonas mit dem Schnitt in „left side“ und „right side“ auf. Dieser Schnitt bestimmt das gesamte Szenario, in dem Sprache, Spiegel und Video aufeinandertreffen und ihre jeweils spezifischen Körperbilder herstellen.

Die sprachliche Zuordnung von Zeichen und Körper -„This is my left side, this is my right side“- bestätigt der Fingerzeig auf den entsprechenden Körperausschnitt und die Markierung mit dem Stift. Während Jonas ihre Aussage und Bewegung beständig wiederholt, zeigt der Blick auf die vermittelnden Apparate indes Körper, die die vermeintliche Eindeutigkeit der Bezeichnung durch Sprache und körperliches Markieren in Frage stellen.

Der Blick in den Spiegel wie in den Monitor zeigen nicht mehr den in „left“ und „right“ zerschnittenen, sondern den ganzen Körper. Die Bezeichnungen „left“ und „right“ verschieben sich weg von den Körperausschnitten zu Markierungen im Raum. Bezogen auf diese Positionen stellt der Spiegel ein diametral verkehrtes Körperbild her, während in der „Box“ der Blick dem „Doppelgänger“ des eigenen Körpers begegnet. Die Medienapparatur stellt einen elektronischen Körper her, den es außerhalb des Videoszenarios nicht gibt: er ist weder der zerschnittene Körper wie im Augenblick auf den eigenen Körper noch „seitenverkehrter“ Spiegelkörper. Das Medium simuliert den eigenen Körper aus der Blickperspektive eines Anderen: Ich sehe, was ich sonst nicht sehe. "Video takes you into a space you wouldn't otherwise be in."¹⁰⁰ Dieser Raum ist dem Un-Heimlichen vergleichbar, wie es Freud analysiert hat¹⁰¹: seine Fremdheit und Faszination resultieren aus der Differenz zwischen dem real Unsichtbaren und dem nun medial Sichtbaren. Die Simulation verdoppelt nicht, ersetzt nicht die reale Welt durch das Medienszenario, sondern ist gerade durch die Differenz beider wirksam. In „Left Side Right Side“ intensiviert Jonas diese Erfahrung bis zur Verwirrung, indem sie die Szenarien des zerschnittenen, des gespiegelten und des elektronischen Körpers ineinander schneidet, so dass diese Ereignisse gleichsam in einem Meta-Szenario ablaufen.



// 37/ Organic Honey/ Joan Jonas 1972

In den Arbeiten "Vertical Roll" (1972, 9:38 min, s/w, sound) und „Organic Honey's Vertical Roll“ (1973-99, 15 min, s/w, sound) bezieht Jonas den Theaterraum ihrer Live-Performance „Organic Honey“ auf die „Box“ und den „vertical roll“, den Ablauf eines Videotapes und der auf ihm gespeicherten elektronischen Signale. Jonas editiert das Bildmaterial nicht, sondern experimentiert mit dem Schnitt

¹⁰⁰ Jonas, Joan, zitiert in: Hugh McCarney s.a., Western Connecticut StateUniversity, http://people.wcsu.edu/mccarneyh/fva/J/JJonas_char.html [15.04.2005]

¹⁰¹ Freud, Sigmund 1919a; cf. Tholen, Chr. Georg 1995a



// 38/ Vertical Roll/ Joan Jonas 1972

in das elektronische Szenario, den die Apparatur selbst setzt als die Wirkung eines unterbrochenen elektronischen Signals¹⁰². Der Blick auf den Monitor nimmt einzelne, durch schwarze Balken voneinander abgegrenzte Bilder wahr, die wie auf einem Band vor ihm abrollen. „The vertical roll seems to be a series of frames in a film, going by slowly, obscuring and distorting the movement.“¹⁰³. Ein monotoner, durch das Schlagen eines Löffels erzeugter Ton unterstützt die Fragmentierung des Bildablaufes. „Vertical Roll“ führt die elektronischen Körper auf ihre Materialität von elektronischen Signalen und technischen Regeln ihres Funktionieren zurück.

Insofern ist der „Zauber“ ihrer Simulation mit den Balken im Bild gebrochen, zerschnitten. Andererseits bietet gerade die Struktur einer gebrochenen Herstellung des elektronischen Körpers für Jonas die Bühne, um Muster der Herstellung weiblicher Identität zu inszenieren. Die Vielschichtigkeit und auch Brüchigkeit genderspezifischer Zuschreibungen wird im Szenario der „Vertical Roll“ zum „disjunctive self-portrait“¹⁰⁴ zusammengefügt. Jonas lässt ihre Bühnen-Performance „Organic Honey“¹⁰⁵, in der sie die Rituale weiblicher Identitätsfindung und das Zusammentreffen mit ihrem Alter Ego als non- lineare Geschichten mit den Mitteln der Maskerade und Verkleidung aufführt, von der Videocamera aufzeichnen und simultan auf die Bühne übertragen.¹⁰⁶ Die mediale Vermittlung leistet dabei mehr als eine Dokumentation des Bühnengeschehens – das wäre ein bloß instrumentaler Einsatz der Videotechnik. Vielmehr werden die Rituale und Zeichen weiblicher Identitätsfindung in mediale Formen übertragen, die ihre Brüchigkeit, aber auch das Potential ihrer Vielfalt simulieren. Der Blick auf den Körper, der Blick auf sein Monitorbild und sein Spiegelbild werden von Jonas zum komplexen Szenario ihres elektronischen Körpers montiert, dessen Sequenzen sich nicht zu einem einheitlichen Körperbild zusammenfügen.

¹⁰² Jonas unterbricht die Synchronizität der Frequenzen von gesendeten und gelesenen elektronischen Signalen, die für eine korrekte Bildübertragung notwendig ist. cf. Barbara Engelbach, 2001, p. 52f, Anm.7 u. 8

¹⁰³ Joan Jonas, zitiert in: *ibid.*

¹⁰⁴ Katalogbeschreibung des Videos: *Electronic Arts Intermix*, up-to-date, Joan Jonas, <http://www.eai.org/eai/tape.jsp?itemID=2013> [15.05.2004]

¹⁰⁵ Das Video „Organic Honey's Vertical Roll“ (15 min, s/w, sound) dokumentiert die Performance in der Leo Castelli Gallery, New York 1972.

¹⁰⁶ Barbara Engelbach 2001, p.118

3.2 Selbst- und Fremdbild

Der Futurist Umberto Boccioni (1882-1916)¹⁰⁷ und nach ihm Marcel Duchamp (1887-1968) haben mit der Medienapparatur der Fotografie jeweils ihr Selbstportrait zugleich als Fremdbild, i.e. als eine Ansicht inszeniert, wie sie im Blick eines Fremden entsteht. Durch das Schnittmuster der „Multiperspektivität“, wie es die Fotografie als Montagetechnik zur Verfügung stellt, wird das Selbstbild zum multiplen Fremdbild verdichtet.¹⁰⁸

Der Blick auf den Körper folgt dem Muster einer kreisförmigen Perspektive, das die mediale Vermittlung vorgibt. Die Techne der Fotografie simuliert das Szenario einer Begegnung mit sich selbst, wie sie nur in dieser medialen Anordnung möglich ist.



// 39/ io-moi-boccioni/ Umberto Boccioni 1907



// 40/ M.D. autour d'une table/ Marcel Duchamp 1917

In der frühen Phase der Videotechnologie hat Andy Warhol 1965 die Differenz von Selbst- und Fremdbild als die Beziehung von „Inner and Outer Space“ im gleichnamigen multiplen Film- und Videoportrait von Edie Sedgwick szenisch umgesetzt.¹⁰⁹ Zwei Bänder jeweils mit Video- und Live-Bild einer „Portrait- Sitzung“ sind nebeneinander montiert.¹¹⁰ Sie zeigen Edie Sedgwick, die vor einem großen Monitor sitzt, auf dem ein zuvor von ihr aufgenommenes Video abläuft. Die nahezu gleiche Größe der Gesichter und die einander zugewandte Kopfhaltung lassen den Eindruck entstehen, dass Edie Sedgwick sich mit ihrem eigenen Videobild unterhält.

¹⁰⁷ Biographical Note s.a., http://www.getty.edu/research/tools/special_collections/boccioni_m5.html [15.05.2004]

¹⁰⁸ Gunnar Schmidt 2003, Zeit des Ereignisses, <http://www.medienaesthetik.de/medien/zentrorama.html> [15.05.2004]

¹⁰⁹ Andy Warhol 1965, Outer and Inner Space, Installation, 2 x 33:00 min

¹¹⁰ Callie Angell 1998, Andy Warhol: Outer and Inner Space, New American Film & Video Series, 85, exhibition brochure, N.Y. Whitney Museum of American Art, online: <http://www.wmf.nl/2004/programme/0warhol.htm> [15.05.2004] Programm des 21. World Wide Video Festivals, Amsterdam 10.-20.06.2004, auf dem Warhols Arbeit in der Ausstellung „Double Vision“ gezeigt wird.



// 41/ Inner and Outer Space/ Andy Warhol 1965

Auf diesem „outer space“ ist Edie Sedgwick als „Videostar“ inszeniert mit einem glamourösen Aussehen. Die Medienapparatur vermittelt eine „E-identität“ des eigenen Gesichtes, die dem Blick eines anderen auf den eigenen Körper entspricht. Die Live-Aufnahmen zeigen, dass diese Simulation des Blicks auf sich selbst vom Standpunkt des „outer space“ bei Edie Sedgwick offensichtlich Unbehagen und Anspannung auslöst, weil es mit dem „inner space“ der eigenen Wahrnehmung nicht übereinstimmt.



// 42/ Centers // Vito Acconci 1971

Vito Acconci hat mit seiner Aktion „Centers“ (1971, 22:28 min, s/w, sound) den Blick auf das Selbstbild im Monitor in einer Anordnung inszeniert, durch die der Blick sich umkehrt und zum Blick nach außen auf den Betrachter wird. „I'm looking straight out by looking straight in.“¹¹¹ In der Live-Aktion steht Acconci mit weit ausgestrecktem Zeigefinger vor der Videocamera, in die er konzentriert hineinblickt, so dass der Finger in das Zentrum seines Bildes auf dem Monitor verweist.

Dieses Selbstbild zeigt ihn indes nicht im Blick auf sich selbst, sondern aus der Sicht des Betrachters, dem Blick eines Dritten, auf den sein Fingerzeig zentral „nach außen“ gerichtet ist. Diese Wirkung des „looking straight out“ entsteht, indem Acconci „straight in“, in die Kamera zeigt, die ihn aufnimmt und so vermittelt auf sich selbst zeigt. Im Blick des „Video“ kehrt sich das Selbstbild um in ein Fremdbild, das auf den Betrachter verweist. „The result (the TV image) turns the activity around: a pointing away from myself, at an outside viewer.“¹¹² Die Videoapparatur setzt einen Schnitt in die Perspektive des Augenblicks, durch den dieser als der innere Vorgang des Sehens selber von außen sichtbar gemacht und als elektronischer Körper inszeniert wird. Das Selbstbild wird im Schnittmuster der medialen Vermittlung des Video zum Fremdbild. Anders als der Spiegel gibt der Monitor keine Verdopplung wieder: würde Acconci seinen Blick auf den Monitor wie auf einen Spiegel richten, so würde das Bild ebenfalls nicht den Blick auf sich selbst, sondern aus der Sicht der Kamera den Blick auf den Monitor zeigen. Es ist „technisch unmöglich, sich mit einer Videokamera aufnehmen zu lassen und sich zur

¹¹¹ Katalogbeschreibung des Videos: Electronic Arts Intermix, up-to-date, Vito Acconci, <http://www.eai.org/eai/tape.jsp?itemID=4117> [15.04.2005]

¹¹² *ibid.*

gleichen Zeit auf dem Monitor selbst in die Augen zu schauen.“¹¹³ Die Medienapparatur simuliert den eigenen Körper als einen elektronischen Replikanten und eröffnet seine Wahrnehmung aus der Sicht des Fremden oder Dritten, die über den zerschnittenen Augenblick auf den eigenen Körper wie auch über die imaginäre Verstrickung der Spiegelung hinausgeht. Der symbolische „feedback circuit“ des Begehrens des Begehrens durch den Anderen¹¹⁴ vollzieht sich als „video feedback“, der in der Anordnung des medialen Szenarios angelegt ist. „Through the use of videotape feedback, the performer and the audience., the perceiver and his process of perception are linked or co-identified.“¹¹⁵ Der Blick auf sich selbst als die innere Wahrnehmung - „looking straight in“ geht über in den Blick auf den elektronischen Körper und seine äußere Wahrnehmung – „looking straight out.“ Im Verschalten von Innen und Außen wirkt die Anordnung der Videoapparatur wie ein Möbius-Band: „Video feedback time is the immediate present without relation to past and hypothetical future states- a continuous or topological feedback loop forward or backward between just-past or immediate future.“¹¹⁶ Der Schnitt in den Augenblick verlagert nicht nur die Perspektive des blickenden Auges, sondern bricht auch die Linearität seiner Zeitlichkeit, des Moments, auf. In Echtzeit abgespeichert, wird der elektronische Körper im prinzipiell endlosen loop des forward>> und <<rewind von Bildabfolgen wahrnehmbar, die auf dem „tape“, dem „Band“ gleichsam räumlich vor und zurück abgespult oder abgespielt werden. Der Körper, wie er im zeitlich einmaligen Augenblick wahrnehmbar ist, wird de/montiert und im Video als Replikant beliebig oft wiederholt abrufbar. Die Aufnahme und Speicherung, die die Videotechnologie ermöglicht, wirkt über die instrumentelle Funktionalität hinaus als ein Apparat, der an der Schnittstelle von Körper, Bild und Medium mit dem elektronischen Körper eine Gestalt bildet, i.e. als Bild bewirkt, die nur innerhalb dieses medialen Szenarios erfahrbar ist.

Das Schnittmuster des Selbstbildes als Fremdbild und die Erfahrung von Zeitabläufen als topologische Anordnungen liegt auch den „Closed Circuit“- Installationen zugrunde, deren Szenarien den Betrachter als Akteur involvieren.

4 Closed Circuits

Die Inszenierungen des elektronischen Körpers in „Closed-Circuit“- Installationen arbeiten mit der Besonderheit der Videotechnologie, dass die Aufnahme und die Ausstrahlung der elektronischen Bildinformationen simultan erfolgen kann. Die technische Anordnung von Kamera und Monitor nach dem Schema der Überwachung bewirkt durch Schnitte in die Raum- und Zeitachse ein Szenario, in dem der Blick auf den Monitor dem eigenen Körper in der

¹¹³ Barbara Engelbach 2001, p. 114

¹¹⁴ cf. A. Schnittstelle Fleisch- physischer Körper, 3.1 Sprache: das Begehren des Anderen

¹¹⁵ Dan Graham 1999, p 55

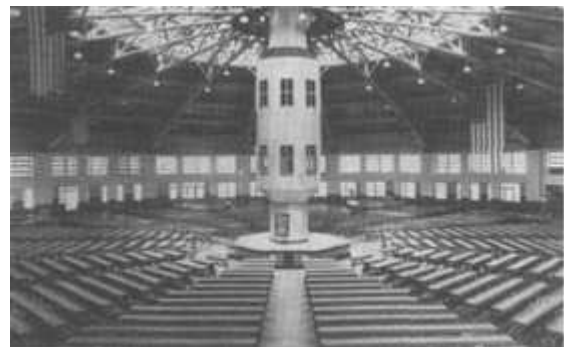
¹¹⁶ ibid. p.56

elektronischen Kunstgestalt des „Doppelgängers“ begegnet. Der „loop“ im Blick auf den eigenen Körper, durch den das Auge sich „beißt“¹¹⁷, wenn es sein Sehen sehen will, wird durch die räumliche Distanzierung, die der Medienapparat ermöglicht, aufgebrochen: „Videokunst unterbricht den anthropomorphen Narzissmus, indem sie ihn ausstellt.“¹¹⁸ Die Herstellung des elektronischen Körpers resultiert nicht aus der „Verlängerung“ des natürlichen Auges. Sie ist der Effekt von Prozessen innerhalb des Medienszenarios. „Das Subjekt unterwirft sich einer phantastischen Macht, die mehr zu sehen vermag, als es selbst an sich zu erkennen in der Lage ist.“¹¹⁹ Ist hiermit die Faszination- und auch das Gefühl des Unheimlichen, Ungewohnten umschrieben, die der elektronische Körper beim Betrachter auslösen kann, so „entzaubert“ die Analyse der Struktur und Ereignisse in „Closed-Circuit“- Inszenierungen die „phantastische Macht“ als das Muster der „Überwachung“, das in den „Closed-Circuit“ Installationen medial zur „Peepshow“ des elektronischen Körpers umgesetzt wird.

Mit seinem Konzept des „Panopticons“ hat der britische Philosoph Jeremy Bentham (1748-1832) 1785 den Plan eines Gebäudes entworfen, dessen kreisförmige Raumstruktur durch ein asymmetrisches und hierarchisches Verhältnis von Sehen und Gesehen werden die Macht hat, disziplinierend zu wirken.¹²⁰ Sie setzt einen Schnitt zwischen das „Paar[.] Sehen/Gesehenwerden: im Außenring wird man vollständig gesehen, ohne jemals zu sehen; im Zentralturm sieht man alles, ohne je gesehen zu werden.“¹²¹



// 43/ Panopticon/ Jeremy Bentham 1791



// 44/ Stateville Gefängnis/ USA seit 1925 in Betrieb

¹¹⁷ Gerburg Treusch- Dieter, 2000, p. 256; cf. SCHNITT/STELLE <Fleisch> p. 30ff

¹¹⁸ Georg Christoph Tholen 08.02.2002, Dazwischen. Zeit, Raum und Bild in der intermedialen Performance, Antrittsvorlesung Basel, <http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdm/beitrg/Tholen.htm> [15.05.2004]

¹¹⁹ Gunnar Schmidt 2003, Zeit des Ereignisses, <http://www.medienaesthetik.de/aufsatz/zentrorama.html> [15.05.2004]

¹²⁰ Foucault, Michel (1975), 1977, p. 256

¹²¹ Michel Foucault [1975] 1977, p. 259

Das „Panopticon“ stellt den Akteur in ein Szenario der Überwachung, das nicht durch seine Aktionen und seinen Blick bestimmt wird, sondern durch seine Sichtbarkeit für den Blick der beobachtenden Instanz aus einer Raum- und Sichtposition, die er selbst nie einnehmen kann. „Er wird gesehen, ohne selber zu sehen; er ist Objekt einer Information, niemals Subjekt in einer Kommunikation.“¹²² Nach diesem Konzept ist 1925 das bis heute genutzte Hochsicherheits-Gefängnis von Stateville (Illinois, USA) gebaut worden.

In den „Closed Circuit“ Szenarien wird das Schnittmuster der Überwachung für eine mediale Anordnung aufgegriffen, in der die Videokamera die Funktion der beobachtenden Instanz einnimmt. „Video“, das Sehen von dieser Position aus versetzt die Person, die die Installation betritt, in die Rolle dessen der gesehen wird und in seinem Sehen den Regeln des „closed circuit“ folgen muss.

4.1 Überwachen und Sehen

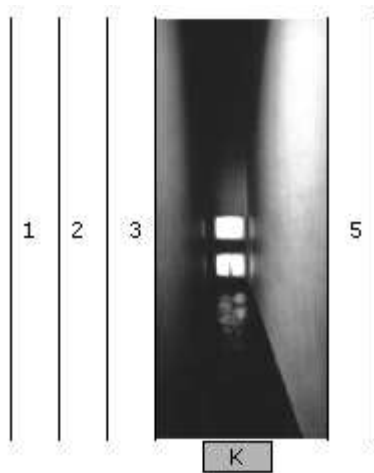
Bruce Naumann verwendet in seiner frühen Installation „Live/Taped Video Corridor“ (Nicolas Wilder Gallery, L.A. 1969/ 70)¹²³ eine handelsübliche Überwachungskamera, um ein Szenario zu eröffnen, das in seiner technischen Anordnung dem Muster der Überwachung folgt und den elektronischen Körper durch Schnitte in die Raum- und Zeitperspektive herstellt. Obgleich der Medienapparat in einer einfachen und nachvollziehbaren Struktur installiert ist, erzielt er den Effekt eines elektronischen Körpers, das die Parameter von Abbild und Repräsentation überschreitet und den Betrachter mit der irritierenden Simulation seines „Doppelgängers“ konfrontiert.

Bruce Naumann hat fünf Korridore, ca. 10m lang und von unterschiedlicher Breite parallel zueinander aufgebaut; drei sind so schmal, dass sie gar nicht betreten, sondern nur eingesehen werden können, in den vierten ungefähr 50 cm engen Gang kann eine Person hineingehen. Am Ende dieses „Live/Taped Video Corridor“ stehen zwei Monitore übereinander: Der untere zeigt auf einem vorproduzierten Tape den leeren Gang; auf den oberen Monitor wird live die Closed-Circuit Aufnahme gesendet, die die am Eingang des Ganges in etwa drei Meter Höhe installierte (Überwachungs-) Kamera simultan aufzeichnet.

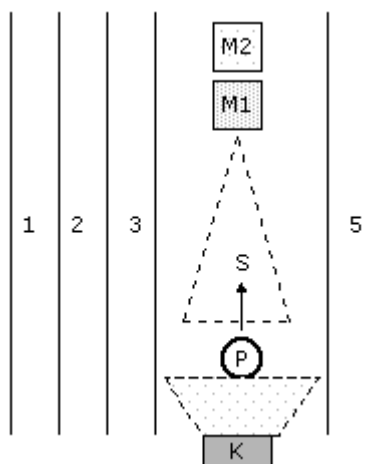
¹²² ibid.

¹²³ Wandkonstruktion, 2 Monitore, Kamera, VCR, Videoband, Maße variabel, ca. 365 x 975 x 50,8 cm, Solomon R. Guggenheim Museum, New York

// SCHNITT/STELLE Körper



// 45/ Video Corridor/ Bruce Naumann 1969/70



// Plan Video Corridor/ rekonstruiert Jutta Franzen

Am Anfang des Ganges ist bei Eintritt der Person (P) ihr Sehstrahl (S) nach vorne auf die Monitore (M1; M2) gerichtet. Die an gleicher Stelle installierte Kamera (K) folgt in ihrem Kontrollfeld, d.h. im technisch definierten „Sehstrahl“ des Aufnehmens und Speicherns der elektronischen Bildsignale einer anderen Perspektive, die auf den Rücken der Person (R/P) gerichtet ist. Diese Position und Perspektive kann von der Person grundsätzlich nicht eingenommen werden.

Am Ende des Ganges zeigt der untere Monitor (M1) mit dem leeren Gang ein Bild, das Perspektive und Blick der Person zu entsprechen scheint; es ist indes nicht ein Bild, das aus dem Blick der Person resultiert. Es ist durch den Schnitt in die Zeitachse zeitverschoben als ein elektronisch erzeugtes Bild hergestellt und simuliert als bereits abgespeicherte und auf den

Die eintretende Person (P) wird am Anfang des Korridors vom Kontrollfeld der Kamera (K) erfasst und auf ihrem Weg zum Ende des Korridors begleitet. Während sie sich dem Monitor nähert, entfernt die Person sich zugleich von der Kamera. Der Effekt ist, dass der eigene Körper als elektronischer Körper zum „Doppelgänger“ wird, der sich mit jedem Schritt auf ihn zu von einem selbst entfernt.¹²⁴ In der Closed- Circuit Inszenierung können zwei Schnittstellen lokalisiert werden, an denen das Muster der Zentralperspektive verlassen und eine mediale „Multi- oder Panperspektive“ eingenommen wird, von der aus die Simulation des elektronische Körpers bewirkt wird:

am Anfang des Ganges bezogen auf den Sichtstrahl (S) der Person (P) und dem Kontrollfeld der Kamera (K);

am Ende des Korridors bezogen auf die Videoaufzeichnungen, die die Monitore /M1, M2) zeigen. Die übrigen Korridore (1-3;5) können eingesehen, aber nicht betreten werden.

¹²⁴ Die Installation war vom 10.10.2001 bis zum 24.02.02 in der Ausstellung [ctrl]space im ZKM Karlsruhe zu sehen. <http://ctrlspace.zkm.de/d/> [15.04.2005]

Monitor gesendete Bildsignale den aktuellen „Augenblick“ der Person. Der zweite Monitor (M2) am Ende des Ganges zeigt ein Bild, das simultan, aber mit einem medialen Schnitt in die Raumperspektive hergestellt ist: es zeigt die Person als einen elektronischen Körper aus der Perspektive der Kamera, die mit den Formen, wie die Person den Raum erfassen kann, nicht vereinbar ist. Der Blick der Person trifft auf ihren elektronischen „Doppelgänger“, eine Bildabfolge ihrer selbst, die ihr gleichwohl fremd ist, weil sie entgegen der eigenen Raum- und Körperwahrnehmung durch Sehstrahl und Bewegung verläuft.¹²⁵ Wendet die Person ihren Blick nach hinten auf die Kamera, um das Schnittmuster des Szenarios zu entlarven, so wird auf dem Monitor (M2) die von der Kamera nun aufgenommene und von der Person erwartete Frontalansicht gezeigt, aber ohne dass die Person sie sehen kann. Für den Blick der agierenden Person gibt es aus dem herstellenden medialen Apparat und seiner Geschlossenheit keinen Ausweg.

Der „closed circuit“, in dem sich der Blick auf den eigenen Körper verfängt, ist durch die Installation der Medienapparatur auf ein Raumszenario übersetzt, das an den beschriebenen Schnittstellen die erforderliche Distanzierung herstellt, von der aus das Sehen des eigenen Sehens möglich wird. Diese Blickbegegnung ist unheimlich, weil sie nicht der persönlichen Blickperspektive (sozusagen vom „Heim“ des eigenen Körpers aus) entspringt. Mit dem Betreten des Raumes übergibt die Person ihre Handlungs- und Blickkompetenz an den Raum und die überwachende Kamera. Der enge Korridor schreibt den Bewegungsradius und die Blickperspektive vor. Die Person agiert, ohne das herstellende Subjekt zu sein. Die Wahrnehmung von Raum und Körper auf den beiden Monitoren wird durch die Übertragung elektronischer Signale innerhalb der Medienapparatur bewirkt. Der Blick auf das Bild des leeren Raumes ist durch die Vorproduktion des Tapes zeitlich vom Augenblick der Person getrennt; der Blick auf das eigene Körperbild liegt räumlich außerhalb des Sehstrahls der Person im Kontrollfeld der Kamera. Der Person bleibt die „Peepshow“ des eigenen Doppelgängers: die Medienapparatur weist ihm einen Blick zu, der wie der „Peep“, der Blick des Voyeurs, ein Einblick durch Eindringen in ein fremdes Szenario ist und den Voyeur ebenso wie den von ihm betrachteten Körper zum Objekt der visuellen Anordnung macht. Der Blick, der in das Medienszenario gerichtet ist, trifft auf ein Körperbild, das – als das Besondere der „Show“ - ihn selbst als Objekt zeigt, als einen elektronischen Körper, der unabhängig von ihm hergestellt ist und wie er selbst, eine Abfolge ihm zugeordneter Positionen und Blickperspektiven einnimmt. Das Szenario, wird durch die Sichtbarkeit der agierenden Person für den Blick der beobachtenden Instanz des Video bestimmt, der aus einer Position erfolgt, die der Akteur selbst nie einnehmen kann. „Er wird gesehen, ohne selber zu sehen; er ist Objekt einer Information,

¹²⁵ Oder salopp ausgedrückt: „Die Leute kennen zwar das Hinterteil vom Mond, aber ihr eigenes Hinterteil kennen sie nicht. Wie kann man sich von hinten sehen ? Mit der Videokamera.“ (Frederike Petzold)

niemals Subjekt in einer Kommunikation.“¹²⁶

5 Narrationen

1975 wird das Medium Video eher aus einer Verlegenheit heraus für die Präsentation eines Musikstücks entdeckt: Die Band „Queen“ kann aus technischen Gründen ihren Monumental-Hit „Bohemian Rhapsody“ in der BBC-Show „Top Of The Pops“ nicht live aufführen. Sie nimmt daher ein Video für die Fernsehsendung auf, ¹²⁷ das aber in der Regie von Bruce Gowers in seiner konzeptionellen und narrativen Struktur über die rein technisch- instrumentelle Abspeicherung eines Live-Auftritts hinausgeht. ¹²⁸ Damit sind erste und entscheidende Parameter vorgegeben für die Entwicklung, die 1981 mit dem Start von MTV (Music Tele Vision)¹²⁹ einsetzen wird: das Musikvideo wird zur vorrangigen Marketingstrategie¹³⁰ und etabliert mit dem „Clip“ ein eigenes Genre der Inszenierung des elektronischen Körpers durch mediale Formen der Narration und Montage:

Ein „Clip“ ist ein Musikvideo, das meistens zwischen 3-5 Minuten lang ist; „Performance-Clips“ zeigen die die/den Musiker singend/spielend; „Narrative Clips“ erzählen eine Story; „Konzept-Clips“ entwickeln assoziativ- illustrative Musik/Bildkompositionen. ¹³¹

Der erste von MTV ausgestrahlte Musikclip verkündet gleichsam programmatisch: „Video killed the radiostar“.¹³² Die Kunstgestalt des „Stars“, die das Medium Radio bewirkt hatte, wird verdrängt von dem Medienkörper, den das Video herstellt. Die elektronische Medienapparatur

¹²⁶ Michel Foucault [1975] 1977, p. 259

¹²⁷ Thomas Müller 08.11.2002, Queen-Hits der 70er Jahre, [http://www.swr3.de/musik/dvdtips/queen/\[15.04.2005\]](http://www.swr3.de/musik/dvdtips/queen/[15.04.2005])

¹²⁸ Die Form des „Live-Mitschnitts“ bleibt auch in der folgenden Analyse und Erörterung unberücksichtigt, weil sie das Video als Instrument zur Speicherung nutzt und nicht als Medium, wie es hier verstanden und betrachtet wird. cf. oben 1.1.2 Die „Triangel der Apparat“

¹²⁹ Am 01.08.1981 geht MTV auf Sendung mit einem Programm, das „Rock around the Clock“, rund um die Uhr Musikclips und Werbespots ausstrahlt. Zur Geschichte des Musikvideos und seiner kulturkritischen Diskussion cf. Bódy, Veruschka /Weibel, Peter (eds) 1987; Sound & Visions, 1993, Katalog Ausstellung Deutsches Filmmuseum Frankfurt/M; Ursula Bergemann 2000, AS. Der reproduzierte Star im Videoclip, in: Elke Bippus, Andrea Sick (eds.) 2000, Zu MTV cf. Yves Eudes 1996, Klaus Neumann-Braun (ed) 1999

¹³⁰ Auf den Aspekt, dass „Clips“ als Marketinginstrumente eingesetzt werden, wird hier nicht weiter eingegangen, denn die Analyse bezieht sich auf Arbeiten, die sich mit den Möglichkeiten der Mediums Video gleichermaßen ernsthaft und auf hohem professionellen Niveau auseinandersetzen wie die explizit als Kunstprojekte vorgestellten Arbeiten.

Viele innovative Impulse für den Umgang mit der Videoapparatur gehen von den Videoclips aus, die inzwischen auch in den klassischen Kulturbereich einziehen durften: Chris Cunningham war auf der Biennale in Venedig und zahlreichen Festivals vertreten, Jonas Akerlund wurde für seine Arbeiten ausgezeichnet. Doug Aitken, der später mit seiner Installation „Electric Earth“ vorgestellt wird, die auf der 48. Biennale in Venedig den Primo Internazionale für den besten internationalen Künstler gewann, führt Regie bei Musikvideos von Fat Boy Slim, Iggy Pop, Barenaked Ladies und U-ziq.

¹³¹ Neumann-Braun, Klaus/ Schmidt, Axel 1999, p.13

¹³² gesungen vom britischen Duo „Buggles“.

öffnet neuen Formen des Sehens und Hörens den Raum, indem sie Schnitte in lineare Abläufe und Zuordnungen ermöglicht. Die Montage nach Mustern der Verschiebung, Wiederholung, des Rücklaufes und der Sprünge verdichtet die Simulationen zu Narrationen.

Sehen und Hören können in der medialen Vermittlung als Video und Audio de/montiert werden mit dem Effekt einer „Weltvernichtung“¹³³, bezogen auf die alltagsweltliche Synthese von Ton und Bild und zugleich einer simulierten anderen „Welterzeugung“.¹³⁴ In das Muster der linearen Zuordnung von Sicht- und Hörbarem, die eine Aktion mit einem Geräusch oder einem von ihr erzeugten Klang verbindet, setzt die Medienapparatur einen Schnitt. Video und Audio werden getrennt, und -einer „Synkope“¹³⁵ vergleichbar- verschoben und zu Klang- und Bildszenarien montiert, die als eine eigene „Welt“ wahrgenommen werden.

Mediale Schnitte in die lineare Zeitachse bewirken simultane Verschaltungen, Zeitsprünge, Rückläufe und Wiederholungen, die in den medialen Ablaufmustern der Ereignisse als <back, forward>> und <<rewind vollzogen werden. Das Anagramm als ein Schnittmuster, das den Körper als Text lesbar macht, ist in den Simulationen des Video und Audio zum „Palindrom“¹³⁶ erweitert, das den elektronischen Körper als einen „Replikanten“ in zeitlichen Vor- und Rückläufen einer Narration organisiert.

In der „Höhle“ werden, um Platons Gleichnis nochmals aufzunehmen, von der „Mauer“ aus „Schaustücke“ vorgeführt, die die bisher und im Alltag der „Höhle“ erfahrene Zeitstruktur aufbrechen und eine Welt der Utopie oder auch der Kakotopie¹³⁷ erfahren lassen, in der die Zeit manipulierbar geworden ist. Die Zuschauer sitzen noch immer „gefesselt“ in der „Höhle“, nun gebannt von und vor dem Monitor: gewechselt hat das Medium und die von ihm vermittelte symbolische Ordnung der Wahrnehmung, nicht aber das mediale Szenario als solches. Alltag wie Utopie sind mediale Zustände, die in einem Verhältnis der Differenz und nicht der Substitution zueinander stehen.

5.1 Eine Neue Welt: Video und Audio

Die Vorstellung, entgegen der üblichen Wahrnehmung, Töne zu sehen und Bilder zu hören ist seit der Antike ein Anliegen sowohl wissenschaftlicher als auch künstlerischer Überlegungen gewesen.¹³⁸ Pythagoras vermutete zwischen den gegenstandslosen Elementen der Musik und

¹³³ Joseph Vogl 2001, Kommentare, Fantastic Voyages, Zur Kosmologie des Musikvideos, „Short Stories“; Erstaussstrahlung: 29. 01. 2001, 3sat

¹³⁴ *ibid.*

¹³⁵ Synkope: „eine rhythmische Verschiebung gegenüber der regulären Taktordnung“. Duden. Sachlexikon der Musik 1979, Mannheim

¹³⁶ *ibid.*

¹³⁷ Siegfried Zielinski 2001, Kommentare, Fantastic Voyages, Zur Kosmologie des Musikvideos, „Short Stories“; Erstaussstrahlung: 05.02. 2001, 3sat

¹³⁸ Zur Geschichte der visuellen Musik und Experimenten im Klassischen Avantgardefilm der 20er und

den Skalenwerten des Farbspektrums eine Äquivalenzbeziehung, die die Harmonie einer metaphysisch- göttlichen Ordnung wiedergebe.¹³⁹ Isaac Newton begründet die Ähnlichkeit von Ton und Bild physikalisch als die Entsprechung von Frequenzen und Lichtwellen. Noch immer auf dieser Grundlage funktionieren aktuelle Disco-Lightshows, digitale Synthesizer und Software für den „VJ“ („Visual Jockey“), der in den Clubs die Musik des „DJ“ („Disc Jockey“) mit „Visuals“ begleitet.

Das elektronische Szenario des „Clips“ geht über solche mechanisch-instrumentelle Zuordnungsformen von Ton und Bild hinaus und entwickelt komplexe „Storyboards“, in denen die Synthesis von Musik und elektronischem Körper konzeptionell und narrativ verdichtet wird. Die lineare Zuordnung, die einem Körper und seiner Wahrnehmung Ton, Sprache und Umweltgeräusche zuordnet, wird de/montiert: Im „Clip“ wird von der Musik¹⁴⁰ aus eine „Weltvernichtung“¹⁴¹ und zugleich die Inszenierung des elektronischen Körpers bewirkt. Musik deckt alle linear zugewiesenen Formen von Ton ab und lässt die Bilder verstummen. „Da, wo der Ton läuft, haben die Bilder keinen Ton mehr...“¹⁴² Anders als eine Filmmusik referiert die Musik des „Clips“ nicht¹⁴³ auf einen Körper und die von ihm initiierten Handlungsabläufe, sondern stellt ein solches Szenario elektronischer Körper erst her. Der Ton „durchschlägt“ den physischen „Raum“¹⁴⁴ und eröffnet einen medialen Raum, der eine andere Welt simuliert.

Jonas Akerlund hat in seinen Clips „The Prodigy: Smack My Bitch Up“ (1997) (im Folgenden: „SMBU“) und „Madonna: Music“ (2000) den entscheidenden Schnitt, von dem aus die „Story“ der elektronischen Körper beginnt, selbst als szenischen Moment in den Clip integriert. Nach einem kurzen Vorspann folgt eine Szene, in der ein Tonträger, eine CD in ein Wiedergabegerät eingelegt wird. Von diesem Bild an, das die Verschaltung mit der Medienapparatur sichtbar macht, werden die folgenden Ereignisse und Abläufe durch die Musik gesteuert.

Der Prodigy-Clip¹⁴⁵ führt zu Beginn in subjektiver Kameraeinstellung durch Alltagsszenen in Bad

30er Jahre des 20.Jh. cf. Moritz, William 1987, Weibel, Peter 1987a

¹³⁹ Moritz, William 1987, in: Bódy, Veruschka/Weibel, Peter (eds), 1987, p. 18

¹⁴⁰ „Musik“ wird hier bezogen auf den „Musik-Clip“ als zeitbasierter Ablauf eines „Songs“ mit linearer Partitur/Struktur verstanden und damit vom „Sound“ abgegrenzt: „Sound“ bezeichnet die Tendenz der medialen Verräumlichung der Musik selbst, durch die sie als Produkt/Objekt „zu handlen“ ist und designerisch gestaltet werden kann. Diedrich Diederichsen, Seminar „Sound- Design“, UDK Berlin, 06.12.2002

¹⁴¹ Joseph Vogl 2001, *ibid.*

¹⁴² *ibid.*

¹⁴³ Das markiert den Unterschied zur Filmmusik, die den Körper/Bildern und Handlungsprozessen folgt.

¹⁴⁴ Klaus Neumann-Braun, Axel Schmidt 1999, p. 21

¹⁴⁵ „We see the wildest dreams of 'going out', through the main characters doped eyes. All the way from the bath, shaving, going to the toilet, during a heavy cocktail of booze, coke, provocation's, fights, heroin-junking, throwing up in the toilet to the assault of a stripper and stealing a car. And back in the living room where they have unprotected sex, just before the shocking point of the video is in the reflection from the

// SCHNITT/STELLE Körper

und Wohnung, die von den entsprechenden Geräuschen und einer noch leisen Musik begleitet werden. Nach dem Einlegen der CD wird die Musik lauter, die anderen Geräusche verstummen und die eigentliche „Story“ beginnt: Obwohl die Perspektive der subjektiven und handgeführten Kamera beibehalten wird, organisiert die Musik das Geschehen „Die Musik dient dazu, ausschließlich einen Sehsinn zu extrahieren. Alle anderen Geräusche werden abgedeckt. Man wird mehr oder weniger taub und sieht ausschließlich.“¹⁴⁶ Was man sieht, sind elektronische Körper als die mediale Synthese von Audio und Video: Ein Hören, das das Sehen schärft, indem durch die Taubheit gegenüber den gewohnten Wahrnehmungsmustern das Szenario einer anderen, zuvor verborgenen Welt medial erschlossen wird. Der mediale Effekt, durch das (Aus-) Schließen der einen ästhetischen Erfahrungen zugleich andere zu eröffnen, wird von Akerlund im Prodigy- Clip ebenfalls szenisch umgesetzt durch das Öffnen verschiedener Türen und das Verlassen von bzw. Eintreten in jeweils abgeschlossene, klaustrophobisch wirkende Räume. Im Prodigy- Clip bewirkt der Zusammenschritt von Audio und Video, Musik und Körpern nahezu die Intensität eines Drogentrips. Seine mediale Inszenierung als der Ausdruck eines bestimmten Lebensgefühls stellt die „Stars“ her, die selber als Körper nicht in Szene treten. Das Schlussbild setzt erneut einen Schnitt, der wieder aus dem Szenario der Narration herausführt. Es zeigt überraschend eine Frau als Akteurin, so dass die „Story“ als ihr (Alb)-Traum lesbar wird, der begann, als sie die CD in den Player legte und der endet, als im Nachspann die Musik ausklingt und wiederum durch das Verlassen von Räumen und Schließen von Türen nun das elektronische Szenario (aus)geschlossen wird.



// 46/ „Music“ Madonna/ Clip Regie Jonas Akerlund 2000

Der Madonna- Clip „Music“¹⁴⁷ folgt einem vergleichbaren Aufbau. Der mediale „Rahmen“ innerhalb dessen die Inszenierung der elektronischen Körper als Bildabfolge bewirkt wird, wird von Akerlund wiederum als „Rahmen“ um die „Story“ gelegt, die mit dem Einlegen der Musik beginnt.

Madonna tritt im Clip „Music“ explizit als Star auf und steuert selbst über ihre „Music“ das

mirror, showing that the character we have been following through the whole video is a woman.“
Prodigy Website s.a., <http://www.prodigy.geomax.net/smackmybitchupvideo.html> [19.08.2001][nicht mehr online]

Eine ausführliche Beschreibung des Clips gibt Eva Schnidt 1999, p. 307ff

¹⁴⁶ Joseph Vogl 2001, *ibid.*

¹⁴⁷ Das Video kann in der „Video Gallery“ auf Madonnas Website angesehen werden: Madonna Official Website, up-to-date, <http://www.madonna.com> [15.05.2004] Es erzählt die Geschichte einer Taxifahrt, die Madonna zu verschiedenen Nachtclubs unternimmt und zeigt die Erlebnisse, die der Taxifahrer/ Madonna-Fan während des Abspielens ihrer CD wahrnimmt.

Geschehen. Sie setzt die „Music“ gegen alltäglichen „small talk“ ein und bewahrt sie mit einem entschiedenen „Stop it“ vor Unterbrechungen. Erzählt wird so die Geschichte eines nächtlichen Streifzuges, der mit dem Ausklingen der „Music“ und dem Wiedereindringen von Umweltgeräuschen und erneutem „small talk“ endet. Der Songtext unterstützt und kommentiert in einfachen Worten die entscheidenden Ereignisse, die im Medienszenario des Clips die Abfolge der elektronischen Körper bewirken: „Put a record on“ und „And when the music starts, I never wanna stop..“ benennt den Rahmen für die „Story“, in deren Verlauf immer wieder gefordert wird: „Never gonna stop“. Die „Weltvernichtung“, die mit dem Einsetzen der medialen Musik impliziert ist, wird als Schnitt in das gewohnte Ort- und Zeitgefühl beschrieben: „Don't think of yesterday. And I don't look at the clock.“

Die Musik hat die Wirkung einer Synkope¹⁴⁸, zum einen als eine Verschiebung der Tonstruktur vom Umweltgeräusch zum medialen Sound-, zum anderen auch im Sinn der Synkope als einer kurzen Bewusstlosigkeit, des Verrückt- Werdens in die andere „Welt“ der elektronischen Körper: „It's gonna drive me crazy“. Audio und Video simulieren durch die „Music“ und das play> der elektronischen Körper die Utopie von Zeitlosigkeit und Schwerelosigkeit. „It's like riding on the wind. And it never goes away...“

5.2 Fatale Bewegungen: <back >>forward <<rewind

Die Video-Apparatur ermöglicht mit den Formen <back >>forward <<rewind mediale Zeitmuster, die Schnitte in die lineare Zeitachse setzen, von denen aus elektronische Körper nach den Mustern von simultanen Verschaltungen, Zeitsprüngen, Rückläufen und Repetition inszeniert werden können.

Im Clip „Sugar Water“ (1996)¹⁴⁹ von Cibo Matto in der Regie von Michel Gondry¹⁵⁰ wird der linear und an verschiedenen Orten ablaufende Alltag zweier Frauen im Muster eines Palindroms erzählt.¹⁵¹ und zu zwei parallel sichtbaren Bildfolgen montiert. Im medialen Szenario können die Ereignisse gegenläufig und die physisch getrennten Räume simultan wahrgenommen werden. Handlungsmomente simulieren Übergänge zwischen den verschiedenen Zeiten und Orten, etwa wenn ein Zettel auf der einen Seite eingeworfen und auf der anderen Seite aus einem Kasten herausgenommen wird. Im Wechselspiel von Vor- und Rücklauf folgen die Geschehnisse jeweils einer eigenen Zeitstruktur, die der des anderen

¹⁴⁸ Synkope: „eine rhythmische Verschiebung gegenüber der regulären Taktordnung“. Duden. Sachlexikon der Musik 1979, Mannheim

¹⁴⁹ Das Video ist im Internet abrufbar unter: Director File. Michel Gondry s.a., Cibo Matto: Sugar Water, <http://www.director-file.com/gondry/Dxxxiii.html> ->“Mov” [15.04.2005]

¹⁵⁰ „Cibo Matto“ bedeutet „Essens-Wahnsinn“. Das japanische Gesangsduo benannte seine Songs gern nach Lebensmitteln, so auch „Sugar Water“, zu dem 1996 der Clip unter Regie von Michel Gondry gedreht wurde. Goblin s.a., Cibo Kick Assholes, <http://www.sonic.net/~goblin/matto.html> [15.04.2005]

¹⁵¹ Joseph Vogl 2000, ibid.

// SCHNITT/STELLE Körper

Raumes entgegen gesetzt ist. Sie bewegen sich auf eine Schnittstelle zu, die gleichsam horizontal die Achse markiert, von der aus sich die Narration spiegelt: im zeitlich nach vorne strukturierten Raum ist von da an die Geschichte im Rücklauf zu sehen.

Das narrative Muster der Spiegelung, die als Zeichenfolge wie eine Schrift lesbar ist, setzt Gondry wiederum als szenisches Element ein. Der Schriftzug „Sugar Water“, der in den Anfangsszenen des Clips auf der rückläufigen Seite als Spiegelschrift erkennbar ist, wird zum Ende des Clips auf der anderen Seite lesbar, ebenso Beschilderungen auf dem Weg, den eine der Frauen zurücklegt.

Die Schnittstelle zeigt den Moment des physischen Aufeinandertreffens der beiden Frauen- Yuko steigt aus dem Auto, Miho liegt auf dem Gehweg- und den Zettel, der schon zuvor zwischen den beiden Räumen hin- und her bewegt worden ist. Er enthält die Botschaft „You killed me“. Sie ist nur in dem kurzen Moment zu lesen, wenn die Spiegelung einsetzt und im linken Raum wie im rechten Raum auch die Zeitabläufe in medial vermittelt in einem Augenblick zusammentreffen, so dass beide Hälften des zerschnittenen Zettels zusammen zu sehen sind.



// 47/ „Sugar Water“ Cibo Matto/ Clip Regie Michel Gondry 1996

Die Video- Narration lässt -nach dem Muster des Palindroms- zwei Lesarten der zentralen Nachricht „You killed me“ zu: Miho ist immer schon tot oder nie. Im ersten Fall werden die elektronischen Körper und ihre Geschichte als Rückblick auf die Ereignisse betrachtet, die zum tödlichen Zusammenstoß führten; die andere Lesart lässt Miho nach dem Zusammenstoß zeitlich nach vorne und nach Hause gehen.

Die Spiegelung als narrative Struktur schließt die Ereignisse im Videoszenario zu einem „magischen“ Kreislauf¹⁵² zusammen, dessen „Magie“ indes als die produktive Wirkung der Simulationen ausgewiesen werden kann, die die Videoapparatur in Bildabfolgen inszeniert und durch Schnitte in die Muster der Raum- und Zeitwahrnehmung organisiert.

Jonas Akerlund inszeniert im Clip „My Favourite Game“ (1998) mit der Band „Cardigans“ nicht nur thematisch, sondern auch von seiner medialen Struktur ein komplexes Spiel mit der Linearität der Zeit und der Endlichkeit des Körpers. In der Form des play> wird die vorwärts gerichtete Eindimensionalität der Zeit einerseits zum Ablauf eines „Game“ radikalisiert, das gegen alle möglichen Einschnitte immer weiter geht und einen unendlichen, unzerstörbaren

¹⁵² So wird das Palindrom umgangssprachlich auch als „Schriftzauber“ oder „Teufelsvers“ bezeichnet. Einen kurzen Überblick zur Geschichte des Palindroms findet sich hier: Siegfried J. Schmidt 2000, Typographien zu Herbert Pfeiffers Palindromen, <http://www.hfg-offenbach.de/pubCont.hfg?fdId=62> [15.04.2005]

// SCHNITT/STELLE Körper

elektronischen Körper simuliert. Andererseits wird die in der Linearität der Zeit ebenfalls liegende Ausrichtung auf ein definitives Ende, auch des elektronischen Körpers durch das (tödliche) Schlusszenario umgesetzt. Zugleich setzt von dieser Stelle der mediale Schnitt eines <<rewind ein, der die Linearität erneut aufbricht, indem er mehrere Schlusszenen zur Auswahl inszeniert. Doch der Rücklauf erweist sich letztendlich als ein Muster der Wiederholung und damit weiteren Verstärkung der linearen Zeitstruktur: das „Game“ kann nur verloren werden.

Die Story verläuft im Stil eines „Road Movie“ als eine Autofahrt: die Protagonistin, Sängerin der Band, legt einen Stein auf das Gaspedal und jagt einen Highway entlang. Während der Fahrt verursacht sie mehrere Unfälle, drängt andere Fahrzeuge von der Bahn, überfährt Menschen, setzt aber ihre Fahrt ungehindert und ohne Zögern fort. Sie steht zwischendrin auf oder lenkt mit den Füßen. Als sie einen Kleintransporter entgegenkommen sieht, stellt sie sich mit ausgestreckten Armen hin, gibt das Steuer frei und lässt ihr Auto auf den anderen Wagen zurasen.¹⁵³

Akerlund setzt auch in diesem Clip mit der Musik einen Rahmen: zunächst ist nur das Autoradio mit Nachrichten und der Warnung zu hören, vorsichtig zu fahren, während die Sängerin den Stein sucht, den sie auf das Gaspedal legt. Danach setzt die Musik ein, und die Fahrt beginnt. Der Song wiederholt immer wieder einen bestimmten Rhythmus und den Refrain: „And I'm losing my favourite game“. Nach dem Zusammenprall der Fahrzeuge ist wieder das Autoradio zu hören, mit der Meldung, der neue Clip der Cardigans sei eine Warnung vor zu schnellem Fahren auf dem Highway.

Mit dem Bild des Highways nimmt die Story eine Metapher auf, die in zahlreichen Erzählungen¹⁵⁴ zu finden ist: die Straße als der Ort, der den Ereignissen des Lebens eine Linearität und Kontinuität vorgibt, die auch durch Zu- und Unfälle nicht unterbrochen wird. Die Fahrt geht weiter- die Zeitdimension ist das vorwärts gerichtete play>. Die Kontingenzen, denen die Ereigniskette ausgesetzt ist, bezeichnen Risiken, die zum „Verlassen“ des Highway zwingen oder auch abgewendet werden können. Im Clip sind es zunächst die anderen Fahrzeuge und Personen, mit denen die Protagonistin zusammentrifft, die „von der Straße abkommen“, während sie, teilweise durch ebenfalls riskante Wendemanöver weiter dem Highway, ihrem „Favourite Game“ Leben folgt. Das mediale Szenario simuliert mit der Frauengestalt und der

¹⁵³ Der Clip ist von MTV nur in einer zensierten Version gezeigt worden: Als anstößig wurde nicht nur die zu brutale Inszenierung der Todesversionen bewertet- auch die „Walk-Away“ Fassung, in der die Protagonistin überlebt, wurde beanstandet- sondern die rücksichtslose, zur Nachahmung verleitende (?) Fahrweise und das einer Kreuzigung ähnliche Strecken der Arme zum Ende der Fahrt. Auf einer Fan-Website zu den Cardigans ist ebenfalls nur die indizierte Version des Clips zu sehen: Cardigans Fan Website, up-to-date, My Favorite Game, video banned version, <http://www.cardigans.com/gameban.html> [15.05.2004] [nicht mehr online]

¹⁵⁴ Um nur einige Beispiele zu nennen: Kerouacs Erzählung „On the Road“, 1957 veröffentlicht, drückte das Lebensgefühl der „Beat-Generationen“ aus; der Film „Easy Rider“ aus dem Jahr 1969 ließ im Szenario des Road-Movie die Freiheitsvorstellungen der 68er auf die (tödliche) Kleinbürgeridylle treffen.

Form ihrer Fahrt über den Highway den elektronischen Körpern in körperlich- psychischer Unverletzlichkeit und Selbstbehauptung gegen alle Widerstände und Formen der Beziehung zu anderen. „...in the end it's always me alone“.¹⁵⁵ Die Botschaft des Songs „I'm losing my favourite game“ kündigt indes den finalen Verlust an. Denn jeder Augenblick, der gespielt wird, ist unwiderruflich verloren. Das mediale Szenario setzt mit der Schlusszene zunächst diese Unausweichlichkeit um, indem es die Protagonistin nicht mehr (gegen)steuern, sondern mit weit gebreiteten, aufnehmenden Armen auf den tödlichen Zusammenprall zutreiben lässt. Dann setzt ein mediales <back und <<rewind ein, ein Rücklauf, der zu mehreren Varianten der Schlusszene führt.

Neben der ersten „Dead- Version, bei der die Protagonistin tot auf der Fahrbahn liegen bleibt, gibt es zwei weitere Todesfassungen: Die „Head- Version“ zeigt im Stil eines Splatter-Movie den abgetrennten Kopf der Frau auf dem Asphalt. In der „Stone- Version“ richtet sich die Fahrerin zunächst wieder auf und wird erst dann von dem Stein tödlich getroffen, der er auf dem Gaspedal lag und durch den Aufprall aus dem Auto geschleudert wird. In der „Walkaway“- Version steht die Sängerin auf und geht von der Fahrbahn und aus dem Bild.

Der mediale Schnitt bietet einen Blick <back an, der den unwiderruflichen Verlust, wie er im Augenblick impliziert ist, aufhebt. Das <<rewind stellt eine zeitliche Bewegung zurück her, von der aus die Ereignisse anders inszeniert werden können. Die Simulation eines anderen elektronischen Szenarios und anderer elektronischer Körper stellt sich als Effekt aber nur durch den erneuten Sprung in den play> Modus her, der zwar nicht dieselben Ereignisse, aber ihre Linearität und Eindimensionalität wiederholt.¹⁵⁶ Es gibt nur Varianten im Ablauf des „Games“ Leben, seiner Kontingenz und Finalität. Die „Walkaway“- Version ist nicht das „Happy- End“, sondern nur eine weitere Form des „losing my favourite game“, indem auch es im Verlassen des Highway, i.e. des Lebens endet.

5.3 Genderbending: De/Montage

Walter Benjamin hat den medialen Blick der (Film)Kamera auf den Körper mit dem des Chirurgen verglichen: er vollzieht einen Schnitt, der das Körperbild als „ein vielfältig zerstückeltes“ demontiert und zugleich „dessen Teile (...) nach einem neuen Gesetze“¹⁵⁷ montiert. Die Demontage und Montage, kurz De/Montage bildet auch im elektronischen Medienszenario eine grundlegende Form der Herstellung eines medienspezifischen Körpers. „Video“ folgt als medialer Blick einer Kombinatorik ästhetischer Regeln mit dem Effekt, dass der

¹⁵⁵ The Cardigans 1998, My Favourite Game, 2.Vers; Our Lyrics Website, s.a.
http://ourlyrics.host.sk/lyrics/bestofall/the_cardigans-my_favourite_game.php [15.04.2005]

¹⁵⁶ So wie ein Videoplayer nach dem Rückspulen <rewind> der Cassette mechanisch auf <play> zum erneuten Abspielen springt.

¹⁵⁷ Walter Benjamin 1963a, p.32

Schnitt in die unmittelbare Wahrnehmung zugleich den elektronischen Körper inszeniert. Im frühen „Queen“- Clip „Bohemian Rhapsody“ geschieht dies noch in simpler Form und in dekorativer Absicht. Durch ein Prisma wird das Körperbild der Band zerschnitten und zugleich kaleidoskopartig zusammengefügt. Der Effekt ist die Kunstgestalt eines „Videostars“, den kein Augenblick auf die Bühne (und auch kein instrumentell- abbildender Live-Mitschnitt) herzustellen vermag.¹⁵⁸ „Additiv, nicht in eine Handlung eingebunden, im Wechsel vom Bild der Gruppe zur Großaufnahme des Leadsängers Freddie Mercury dem Lied folgend, ebenso bei ‚Vielstimmigkeit‘ ‚viele Bilder‘ zeigend, bietet dieses Kaleidoskop eine Vervielfältigung der Staransicht.“¹⁵⁹

Stars wie Michael Jackson, Madonna sowie jüngst Aphex Twin, und Björk¹⁶⁰ haben die De/Montage als eine Strategie zur Inszenierung eines „gender bending“ eingesetzt. In ihren Clips setzt De/Montage einen medialen Schnitt, von dem aus elektronische Körper simuliert werden, die die etablierten Rollenmuster sowie die binäre Struktur male/female hinterfragen.

„Gender“, die kulturelle Geschlechteridentität ist nicht der Ausdruck einer vorgängigen biologischen Bestimmung, sondern das Ensemble performativer gesellschaftlicher Praktiken, die das herstellen, was sie bezeichnen.¹⁶¹ Die Aussage beim Blick auf den Körper eines Säuglings „Das ist ein Mädchen“ oder „Das ist ein Junge“ stellt die Geschlechtsidentität her, indem sie dem anatomischen Geschlecht die Geschlechterrolle als Anweisung zuordnet.¹⁶² „Sex“, das anatomisch/ biologische Geschlecht wird hierzu als binär strukturiert mit den einander ausschließenden Attributen „male/female“ vorausgesetzt¹⁶³. Hieraus folgt aber keineswegs, dass auch „gender“ nur diese zwei Formen annehmen kann. Vielmehr erfordert die

¹⁵⁸ Ursula Bergermann 2000, AS. Der reproduzierte Star im Videoclip, in: Elke Bippus, Andrea Sick (eds.) 2000

¹⁵⁹ ibid.

¹⁶⁰ David Bowie, Grace Jones, Prince, Missy Elliot, Placebo und nicht zuletzt Marilyn Manson sind weitere Stars, die die tradierten Zuordnungen von Gender überschreiten.

¹⁶¹ Judith Butler [1990] 1991, p.206;

¹⁶² Hannelore Bublitz, s.a. Wahr-Zeichen des Geschlechts. Das Geschlecht als Ort diskursiver Technologien. <http://www-fakkw.upb.de/institute/Soziologie/Personal/Bublitz/WahrZeichen.pdf> [15.04.2005]

„In the famous, so-called "Baby X" study, adults interacted with a three-month-old in a yellow jumpsuit in one of three conditions, in which the infant was labeled "male," "female," or not labeled at all. Predictably, toys chosen for the infant were affected by the inducement of gender perceptions; when the infant was labeled a "girl," subjects were especially prone to choose a doll for it to play with, rather than a football or teething ring. A majority of those exposed to the non-labeled infant thought that the infant was male, and many explicitly asked whether the child was a boy or girl.”

Brenda Denet 1996, Text as Mask: Gender and Identity on the Internet.

<http://atar.mscc.huji.ac.il/%7Emsdanet/mask.html> [15.05.2004] [nicht mehr online]

¹⁶³ Diese binäre Klassifikation ist weniger stabil als sie erscheint: angesichts anatomisch/biologischer Uneindeutigkeiten wie „Intersex“ muss auch hier gefragt werden, ob „die angeblich natürlichen Sachverhalte des Geschlechts nicht in Wirklichkeit diskursiv produziert (werden)[...] werden?“ ibid.p. 23;cf. Butlers Kommentar zu Michel Foucault, ibid. p. 142; cf. Michel Foucault [1984]1986, sowie seine Einleitung

performative Praktik „eine wiederholte Darbietung“, ¹⁶⁴ um „die Geschlechtsidentität in ihrem binären Rahmen zu halten...“ ¹⁶⁵ Es ist die diskursive Praktik „gender“, die erst „sex“ in der natürlichen Geschlechterdifferenz von male/female erscheinen lässt. Sie „umfasst auch jene diskursiven/kulturellen Mittel, durch die eine ‚geschlechtliche Natur‘ oder ein ‚natürliches Geschlecht‘ als ‚vordiskursiv‘ d.h. als der Kultur vorgelagert [...] hergestellt wird.“¹⁶⁶ Die performative Praktik, die „gender“ bezeichnet und herstellt, vollzieht sich nicht als ein einmaliger Akt, sondern durch Wiederholung als ein Prozess der Ein- und Ausschließung, „identification“ und „repudiation“ ¹⁶⁷: „The cultural reiteration -- the repeated ‚saying again‘ -- of norms, [...], produces identification within a human subject. [...] Concurrently – and absolutely necessary to the process, Butler argues -- is the process of repudiation. Repudiation functions by way of the statement ‚Although X is human like and therefore like me, Y is inhuman, and therefore *not* like me.“¹⁶⁸ Diese beiden Phasen der Identifikation und der Zurückweisung stellen die Geschlechteridentitäten innerhalb des binären male/female Musters her. „Gender bending“ wird als eine subversive Praktik ¹⁶⁹ verstanden, die diese ritualisierten performativen Praktiken der Bezeichnung von Geschlechteridentitäten verweigert und die etablierten Beziehungen zwischen Gender und Sex anders definiert. Es impliziert „disidentification“, Distanz zur Identifikation und ihren Mustern. „Disidentification insistently breaks up binary thought patterns.“¹⁷⁰ „Gender bending“ geht über das „cross dressing“ der Transvestiten oder auch das „gender swapping“ in (virtuellen) Spielszenarien hinaus, die beide die fixierten Geschlechterrollen akzeptieren und nur mehr in einer Maskerade vertauschen.¹⁷¹ „Gender bending“ zielt nicht auf den chirurgischen Schnitt in das anatomische Geschlecht ab, denn gerade das transsexuelle „passing“ impliziert die Anpassung an etablierte

zu den Tagebüchern der hermaphroditischen Herculine Barbin.

¹⁶⁴ Judith Butler [1990] 1991, p. 206

¹⁶⁵ ibid.

¹⁶⁶ ibid. p. 24; id. 1994, Interview by Peter Osborne and Lynne Segal, London, 1993 in: *Radical Philosophy* 67, Summer 1994; Auszug online: <http://www.theory.org.uk/but-int1.htm> [15.04.2005]

¹⁶⁷ Theresa M. Senft s.a., Introduction: Performing the Digital Body – A Ghost Story, <http://www.echonyc.com/~women/Issue17/introduction.html> [15.05.2004] [nicht mehr online]

¹⁶⁸ ibid.

¹⁶⁹ Judith Butler 1991, p.214ff, Butler hat gegenüber der Kritik an ihren Ausführungen klar gestellt, dass sie keineswegs ein voluntaristisches Konzept vertritt, das Gender subjektiv und frei wählbar unterstellt. „I'm still thinking about subversive repetition, which is a category in *Gender Trouble*, but in the place of something like parody I would now emphasise the complex ways in which resignification works in political discourse.“ id. 1994, <http://www.theory.org.uk/but-int1.htm> [15.04.2005]

¹⁷⁰ Theresa Senft s.a., ibid.

¹⁷¹ Anneke Smelik 18.08.1996, The carousel of genders, http://www.let.uu.nl/womens_studies/anneke/carous.htm [15.04.2005]

Geschlechteridentitäten.¹⁷² „Gender bending“ vollzieht sich vielmehr an der Schnittstelle von Sex und Gender als ein Diskurs, der das Verhältnis beider durch die Zuschreibung anderer Bedeutungen variiert und als Körperbilder inszeniert. Die eingeübte Zuordnung der Geschlechtsidentität zur binär und eindeutig unterstellten Differenz von male/female und diese Geschlechterdifferenz selbst werden als soziale Konstruktion einsichtig und damit als andere vor- und herstellbar. Für die Bedeutungen von „Gender“ wie von „Sex“ eröffnet die Praktik des „bending“ neue Konzepte und Inszenierungsmuster. „Using their bodies and outward appearances, gender benders give new meaning to the concept and representation of sexual difference.“¹⁷³

Seit den 80er Jahren kann „gender bending“ als ein Trend in der Popkultur beobachtet werden,¹⁷⁴ der mit dem Aufkommen des „Videostars“ auch den medialen Raum für seine Inszenierungen nutzt, den die Video- Apparatur eröffnet hat. Die De/Montage, die als medialer Schnitt die Muster der Wahrnehmung von Körperbildern aufbricht und eigene ästhetische Regeln zur Herstellung des elektronischen Körpers festlegt und kombiniert, bietet sich an als die Form zur medialen Umsetzung der Praktik des „gender bending“. In den Clips kann das sozial etablierte Verhältnis von Sex und Gender de/montiert, hinterfragt und zugleich als elektronischer Körper neu definiert werden. „Gender Bending“ wird als ein „Style“ inszenierbar, der für den „Videostar“ der Popkultur zu einem Identitätsmerkmal wird. Die Fans, die den „Jackson Style“ oder „Madonna Style“ bewundern und imitieren, folgen damit auch einer bestimmten Haltung gegenüber der Geschlechterdifferenz.¹⁷⁵

Im Musikvideo „Beat It“ (1983, Regie: Bob Giraldi)¹⁷⁶ simuliert Michael Jackson, der damals noch nicht durch Schnitte in sein Fleisch als Kunstgestalt hergestellt war, einen elektronischen Körper, der die soziale Konstruktion männlicher Geschlechteridentität de/montiert. Die Narration des Clips kann als die Inszenierung der performativen Anweisung „Don't be a macho man“¹⁷⁷ gelesen werden.

Zwei Gangs männlicher Jugendlicher, gemischt Schwarze und Weiße, brechen zum abendlichen Treffen und „Showdown“ auf: die Frauen in der Rolle der passiv zuschauenden

¹⁷² Sandy Allucquère Rosanne Stone [1987] 1993 3rd Version, The Empire strikes back: A posttranssexual Manifesto, <http://sandystone.com/empire-strikes-back> [15.05.2004] [nicht mehr online]

¹⁷³ Anneke Smelik 18.08.1996, The carousel of genders, http://www.let.uu.nl/womens_studies/anneke/carous.htm [15.04.2005]

¹⁷⁴ So hat etwa David Bowie sich als eine Kunstgestalt entworfen, die auch vor und außerhalb des Videoszenarios „gender bending“ praktizierte. *ibid.* Zum „Phänomen Pop“ cf. den „Versuch einer Geschichtsschreibung“, den Hanif Kureishi/ Jon Savage 1995 (eds.) unternehmen.

¹⁷⁵ Anneke Smelik 18.08.1996, The carousel of genders, http://www.let.uu.nl/womens_studies/anneke/carous.htm [15.04.2005]

¹⁷⁶ Das Video ist im Internet abrufbar unter: Michael Jackson Official Website, up-to-date, Short Films, Beat It, <http://www.michaeljackson.com> [15.04.2005]

// SCHNITT/STELLE Körper

und sexuell verfügbaren Freundin bleiben zurück. Die Gruppen sind hierarchisch mit einem eindeutig erkennbaren „Leader“ strukturiert und treten nach außen geschlossen auf. Die Kommunikation untereinander erfolgt durch wenige oder ohne Worte durch eine Körpersprache, die der „Macho“- Identität entspricht: es geht um knappe Handlungsanweisungen, keine Diskussion oder emotionale Äußerung.

Diese Inszenierung männlicher Geschlechteridentität, die sich durch Bedeutungen definiert, die zu den Stereotypen des „Macho“ ritualisiert sind, wird im Verlauf des Clips de/montiert durch wiederholte mediale Schnitte, die über die Figur Michael Jacksons das Körperbild des „No-Macho“ herstellen. Der erste Schnitt zeigt Jackson in rein negierender, abgrenzender Position: allein in seinem Zimmer auf dem Bett und den Satz singend, „Don't be a macho man“. Von hier aus setzt das „bending“, das subversive Unterlaufen des „Macho“- Gender ein.

Auch Jackson macht sich auf den Weg, allein und tanzend. Er trifft auf die beiden Gangs, als zwischen ihren Leadern bereits ein Messerkampf begonnen hat. Jackson tritt zwischen die beiden und setzt seinen Tanz fort. Mit diesem Szenario behauptet sich die „No- Macho“ – Identität und gibt von da an neue Muster vor für eine andere Definition männlicher Geschlechtsidentität: nicht mehr Ausgrenzung, Hierarchie und Gewalt, sondern Einbeziehung und eine Form der körperlichen Auseinandersetzung, die, zum Tanz stilisiert, „funky strong“¹⁷⁸ ist.



// 48/ „Beat it“ Michael Jackson/ Clip Regie Bob Giraldi 1983

Die beiden Gangs schließen sich Jacksons Tanz an und vermischen sich. Der Clip endet, ohne weitere Schnitte in das Tanzszenario, mit dem Blick auf den elektronischen Körper eines Ensembles von „gender benders“, die in Attitüde und Körpersprache den „Style“ des „No-Macho“ inszenieren.

Madonna hat sich wiederholt als ein „Star“ präsentiert, zu dessen kennzeichnendem „Style“ es gehört, die herkömmlichen Muster von „Gender“ und „Sex“ zu hinterfragen. „The popular music icon Madonna can be seen as the virtual embodiment of Judith Butler's arguments in Gender

¹⁷⁷ So die zweite Zeile des 2. Verses

¹⁷⁸ wie der Chor zum Schluss des Songs wiederholt.

Trouble.¹⁷⁹ Insbesondere das Hybride und Nicht- Eindeutige der Geschlechterdifferenz wird von Madonna aufgezeigt. „People are not restricted to (in addition to 'traditional' gender identities) the empowered female, gay and lesbian; in true queer theory style, 'one could participate in a range of identities - such as the lesbian heterosexual, a heterosexual lesbian, a male lesbian, a female gay man, or even a feminist sex-radical'.¹⁸⁰ Im Clip „Justify My Love“, der 1990 unter der Regie von Jean Baptiste Mondino entstand,¹⁸¹ werden die Grenzen zwischen Sex, Gender und Begehren de/montiert durch die Inszenierung von polymorphen und mehrdeutigen elektronischen Körpern.

Der Clip beginnt mit den nur verschwommen wahrnehmbaren Körperbewegungen einer Person, die nicht als male/female zu identifizieren ist. Dann folgt der Videoblick Madonna, die mit einem Koffer in der Hand leicht erschöpft durch den Gang eines (Stunden)Hotels läuft. Schnitte vermitteln kurze Einblicke in einzelne Zimmer auf Körper, die durch Aussehen und Attitüde ritualisierte Geschlechteridentitäten darstellen. Madonna trifft auf einen Mann, mit dem sie ein Zimmer betritt. Während sie sich zu küssen beginnen, de/montieren zwei Schnitte die vermeintlich eindeutige männliche Identität: zunächst erscheint die Person vom Anfang des Videos, dann beugt sich ein Gesicht über Madonna, das ebenfalls nicht dem Schema male/female zugeordnet werden kann.

Der weitere Ablauf des Clips setzt das Muster fort: Sobald den elektronischen Körpern eine eindeutige Geschlechterdifferenz zugeordnet werden kann, unterbricht ein Schnitt diesen Vorgang und stellt ihn mit dem Blick auf andere Körper, die sich in das Szenario mischen, in Frage. Hierbei wirkt die Figur, die zu Beginn in verschwommener Gestalt und mit weit ausholenden Bewegungen eingeführt wird gleichsam als Metapher für die Praktik, die elektronischen Körper, die sich in einem Verhältnis zueinander zu festigen scheinen, wegzuwischen und den Raum für neue Konstellationen und andere elektronische Körper herzustellen. Schließlich verlässt Madonna den Raum, nimmt ihren Koffer wieder auf und läuft nun offensichtlich vergnügt den Gang weiter: die „Reise“ zu anderen, immer wieder neuen und sich miteinander vermischenden Geschlechtsidentitäten kann weiter gehen.

Baudrillard erörtert Madonnas „gender bending“ als eine „Übertreibung von Zeichen, ein permanentes Auf- die- Spitze-Treiben sexueller Symbole. Sex ist in diesem Universum nur als "hypersexuell" vorstellbar, wobei zugleich daran gearbeitet wird, DIE sexuelle Differenz, die Geschlechtertrennung ins Wanken zu bringen.“¹⁸² Die elektronischen Körper transportieren für Baudrillard „hyper- sexuelle Botschaften“, die sich in Selbstbezüglichkeit und Körperlosigkeit

¹⁷⁹ Reena Mistry 01/2000, Madonna and Gender Trouble, <http://www.theory.org.uk/madonna.htm> [15.04.2005]

¹⁸⁰ Cathy Schwichtenberg 1993, p. 141, zitiert in: Reena Mistry 01/2000, *ibid.*

¹⁸¹ Der Clip ist im Internet abrufbar unter: Madonna Official Website, up-to-date, <http://www.madonna.com> [15.04.2005]

verlieren: „Madonna Deconnection“.¹⁸³ Der mediale Schnitt, der in der Tat die Geschlechterdifferenz „ins Wanken“ bringt, wird nicht als das Setzen einer medialen Distanz verstanden, von der aus effektiv die Montage anderer Muster von Sex und Gender inszeniert werden kann, sondern als die mediale Form einer destruktiven, alle Differenzen verlöschenden „Implosion“¹⁸⁴ oder „ekstatischen Refraktion“.¹⁸⁵ In Baudrillards Konzept hat das Medium Video nur eine Funktion, „...und zwar die, Bildschirm [...] einer Refraktion (zu sein), [...]die nicht im geringsten dazu dient, zu spielen oder sich vorzustellen, sondern die immer nur – sei es einer Gruppe, einer Aktion, einem Ereignis oder einem Vergnügen dazu dienen wird, an sich selbst angeschaltet zu sein“.¹⁸⁶ In der binären Struktur der Verdopplung bleibt nur der „Teufelskreis“, der implosive Zirkel, der mit dem Zusammenbruch der Differenzen keine Vermittlung mehr zulässt. Die Simulationen des „Gender bending“ haben für Baudrillard den Effekt, dass mit den ritualisierten Formen der Geschlechterdifferenz jede Differenz verschwindet. Der Schnitt in den männlichen Blick und die weibliche Attitude der „Verführung“, die sich von ihm aus definiert,¹⁸⁷ kann Baudrillard nur mehr als Identitäts- und Körperverlust beklagen. „Der Mann hatte in der Zeit seiner Vorrangstellung das Weiblich definiert- als Ideal, Unheil, Verführung usw. Das ist vorbei, und in gewisser Weise ist auch der Mann schon verschwunden. [...] Die offensive Nichtverführung von Madonna führt in letzter Instanz dazu, dass der Körper nicht mehr existiert.“¹⁸⁸

Chris Cunningham nutzt im Clip „Full of Love“ (1999) mit der Künstlerin Björk¹⁸⁹ den Medienapparat, um ein Zukunftsszenario zu entwerfen, in dem die elektronischen Körper dem Körper von Robotern nachempfunden und als Cyborgs an der Schnittstelle von Mensch und Maschine entworfen sind. Durch sie werden sowohl die binäre fe/male Struktur von Sex als auch die Praktiken des Gender de/montiert. Die Story ist kurz geschildert:

¹⁸² Jean Baudrillard 1994a, p. 104

¹⁸³ *ibid.* Der Titel ist eine Anspielung auf das Buch „Madonna Connection“, das Texte aus feministischer Sicht zu Madonna versammelt.

¹⁸⁴ cf. oben 3. Video und die Macht der Simulation

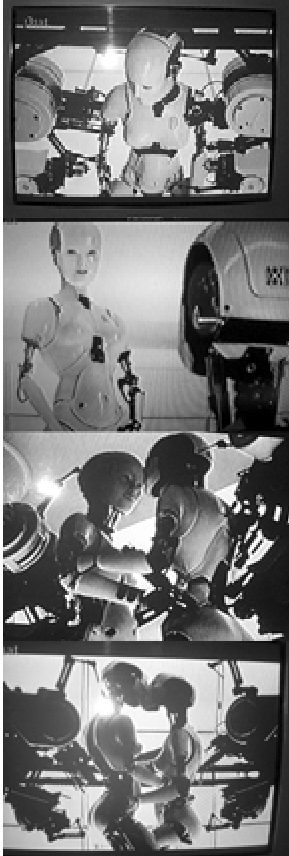
¹⁸⁵ *id.* 1989, p. 119

¹⁸⁶ *ibid.*

¹⁸⁷ Jean Baudrillard 1994a, p.105

¹⁸⁸ *ibid.* p. 105; 104

¹⁸⁹ Infos und Ressourcen zum Clip finden sich hier: Björk Official Website up-to-date, All is Full of Love, <http://unit.bjork.com/specials/gh/SUB-01/index.htm> [15.04.2005]
Director- file. Chris Cunningham, s.a. <http://www.director-file.com/cunningham/bjork.html> [15.04.2005]



// 49/ Full of Love Björk/ Clip Regie
Chris Cunningham 1999

Im atmosphärisch kühlen Szenario eines Labors wird das Zusammenschrauben zweier Roboter gezeigt, die sich ineinander verlieben und einander zärtlich umarmen. Die thematische Spannung, dass zwei Maschinenmenschen starke Gefühle empfinden und ausdrücken können, hat Cunningham in einer medialen Form umgesetzt, in der ebenfalls entgegengesetzte Stile aufeinandertreffen: „It's like Kama Sutra meets Industrial Robotics.“¹⁹⁰ Aus dem Dunkel, begleitet von einem elektronischen Sound, taucht ein fluoreszierendes Licht auf und leuchtet nach und nach einen weißen Raum aus, der durch Plastikelemente und zwei Roboter Maschinen bestimmt wird. Sie rahmen symmetrisch angeordnet das Szenario in der Art eines Tableaus ein. Unter ihnen liegt auf einem weißen Tisch der ebenfalls weiße Körper eines humanoiden Roboters, den sie zusammenschrauben. Der Roboter hat die Gesichtszüge von Björk und beginnt zu singen. „You'll be given love/you'll be taken care of/you'll be given love/you have to trust it.“ Sein/ihr Blick trifft auf einen zweiten Roboter, ebenfalls mit Gesicht und Gestalt von Björk.

Mit dem Fortschreiten der Montage der Roboter gestalten werden die tradierten Vorstellungen von Sex und Gender de/montiert: die elektronischen Körper haben kein biologisches Geschlecht. Ihre weiblich anmutenden Körperformen sind aus Plastik, einem nicht-organischen Material hergestellt und werden durch die Maschinenroboter zusammengeschaubt. Der mediale Schnitt zeigt immer wieder Detailaufnahmen dieses mechanischen und maschinengesteuerten Prozesses. Die Annäherung der beiden Gestalten ist als eine Bewegung inszeniert, die gegenläufig zur „coolness“ dieser Technik dem zarten wie geheimnisvollen Song folgt. „It's all around you/all is full of love/all around you“. Schnitte zeigen Plastik/Körper/Bilder, die zu „schmelzen“ scheinen und in Gestalt und Bewegung eine Weichheit annehmen, die in ihrer zärtlichen Umarmung endet.

Das Schlusszenario zeigt wiederum in der Form eines Tableaus eine gleichsam doppelte Umarmung: die beiden einander umarmenden humanoiden Roboter werden von den beiden Maschinenrobotern, die weiter an ihnen schrauben, „umarmt“ bzw. eingerahmt. Die Praktik des wechselseitigen Begehrens entzieht sich nicht nur bestimmten Mustern, sondern der

¹⁹⁰ Treatment zum Clip, Director File. Chris Cunningham, s.a.
<http://www.director-file.com/cunningham/521.html> [15.05.2004]

Geschlechterdifferenz überhaupt. Gender erfährt im Clip ein „bending“, das es selbst als einen Parameter für die Herstellung der elektronischen Körper de/montiert: Gender werden nicht andere Bedeutungen zugeordnet, sondern seine Bedeutung wird fragwürdig durch ein Konstruktionsmuster, das gar nicht mehr auf die Differenz von Geschlechtern abzielt, sondern die Differenz von Maschine und einer „Love“-Praktik in die elektronischen Körper einschreibt. „Love“ steht für einen Diskurs der Überschreitung und Hybridisierung von Geschlechterdifferenzen, ohne neue setzen zu wollen. „All is full of love [...] maybe not from the sources/you've poured yours into/maybe not from the directions/you are staring at.“ Die Ähnlichkeit der beiden Robotergestalten mit den Formen eines weiblichen Körpers ist bedeutungslos. Der Clip inszeniert keine Form homo- oder autoerotischen Begehrens, sondern eine Form des Begehrens, bei dem die Frage nach der Geschlechterdifferenz obsolet geworden ist.

6 Beyond the Box

Seit Ende der 80er Jahre verlässt der elektronische Körper die „Box“ des Monitors: die technologische Entwicklung ermöglicht Videoinszenierungen auf Projektionsflächen¹⁹¹, die einen Makrospace¹⁹² eröffnen, in dem die Distanz zwischen elektronischem Körper und seinem Betrachter in einer immersiven Beziehung aufgehoben wird. Mit der „Box“ ist der Rahmen überschritten, durch den der „Black Cube“ das Szenario eingegrenzt hatte: die Bildabfolge der elektronischen Körper selbst bewirkt einen Einschluss, ein „ins Bild-versetzen“ des Betrachters. Die Installationen schaffen durch Screens in der Größe von Raumwänden mediale Szenarien, die der Zuschauer als einen Ort betritt, der die Wahrnehmung des physisch/realen Raums und seiner Körper suspendiert, indem sie in Dunkelheit verschwinden. Die Wahrnehmung ist auf die elektronischen Körper focussiert, die den Besucher in einer medialen „Welt“ umschließen, in die er „eintauchen“ kann.

6.1 Bildräume

Die Idee, in einem realen Raum Bilder in einer Weise anzuordnen, dass sie nicht nur als Bilder präsentiert werden, sondern von ihnen die Wirkung ausgeht, den Raum zum Bildraum zu transformieren, der eine eigene „virtuelle“, nur in seiner Apparatur mögliche Welt der Körper und Ereignisse eröffnet, ist nicht neu. An der Schnittstelle von Körper, Bild und Medium sind unter verschiedenen technologischen und historisch-sozialen Bedingungen die jeweiligen Praktiken

¹⁹¹ Frühere Arbeiten mit Projektionen, etwa von Peter Campus in den 70er und von Nam Jun Paik in den frühen 80er Jahren erzielten nur eine qualitativ unbefriedigende niedrige Auflösung. In den letzten Jahren haben Videoprojektionen auch die großen Ausstellungen wie die documenta in Kassel, die Biennale in Venedig dominiert. So gingen die Hauptpreise der Biennale in Venedig an Installationen von Pipilotti Rist (1997), Doug Aitken und Shirin Neshat (1999), Pierre Huyghe und Janet Cardiff & George Bures Miller (2001).

¹⁹² Tony Oursler nutzt die Technologie für die entgegengesetzte Perspektive zur theatralen Inszenierung eines Mikrospace. Auf seine Arbeiten kann hier nicht eingegangen werden. cf. Michael Rush 1999, p. 153f

// SCHNITT/STELLE Körper

der Techne eingesetzt worden, um mit der Macht der Bilder andere mögliche Erfahrungen erleben zu lassen. So schließen sich die Fresken aus dem Jahre 60 v.Chr. in der „Villa dei Misteri“¹⁹³ der Dionysosgemeinde in Pompeji zu einem Bildraum zusammen, der als Medium zwischen den Gottheiten und ihren weltlichen Anhängern fungiert hat.¹⁹⁴



// 50/ Villa dei Misteri Fresken/ Pompeii 60 v.Chr.

Die Wände zeigen lebensgroße Wandmalereien, deren Körper(bilder) untereinander kommunizieren und die Illusion erzeugen, auch mit den im Raum anwesenden physischen Körpern in einen Austausch zu treten. Der reale Raum wird durch das mediale Szenario der ihn umschließenden Bilder und der auf sie bezogenen Rituale zum Initiationsort, der den Zugang zu den Göttern vermittelt.

Die magische und suggestive Macht eines solchen raumumfassenden medialen Szenarios der Bilder, Körper und rituellen Praktiken hat später Anfang des 16. Jahrhunderts auch die katholische Kirche als eine Strategie gegen die Bedrohung durch den Islam und die beginnende Reformationsbewegung eingesetzt: Am „Sacro Monte“ bei Varallo wurden in den Kapellen Illusionsräume mit Fresken, lebensgroßen Holzstatuen und Terracottafiguren eingerichtet, die heilige Stätten und Ereignisse der Biblischen Erzählungen simulierten, um den Pilgern das immersive und multisensorische (Nach)-Erleben dieser Geschichten zu eröffnen.¹⁹⁵

Schließlich entwickelte Robert Barker 1787 fast zeitgleich zu Benthams Panopticon das Konzept des Panoramas, das im 19.Jh. äußerst populär wird.¹⁹⁶ Barker geht es um die Erweiterung des Sehens zu einer Kreisperspektive, die das Erleben einer Bilderwelt vermittelt, in die der Betrachter räumlich eintreten kann und die ihn durch „fern-sehen“ gleichsam an einen fernen Ort versetzt. Bevorzugt mit Motiven exotisch- fremder Landschaften, historisch bedeutsamer Ereignisse oder spektakulärer Naturkatastrophen werden großformatige fotorealistische Gemälde zur hermetischen Rotunde zusammengeschlossen und von verdeckten Lichtquellen erleuchtet. Der Betrachter kann von einer zentralen abgedunkelten

¹⁹³ Auf der Website kann ein 360° Panorama des Panoramars angesehen werden.
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/villa-die-misteri/> [15.04.2005]

¹⁹⁴ Oliver Grau s.a., Immersion und Interaktion, Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum.
http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/scroll/ [15.04.2005]

¹⁹⁵ ibid.; Informationen und Bildmaterial zu „Il Sacro monte di Varallo“:
<http://www.santuari.it/varallo/> [15.04.2005]

¹⁹⁶ Barker hat sich das Konzept patentieren lassen und kommerziell eingesetzt.
Michael Quinion 2000, Panorama, <http://www.quinion.com/words/weirdwords/ww-pan3.htm> [15.04.2005]
Oliver Grau 1999

Plattform aus in die ihn umschließende Bilderwelt „eintauchen“.¹⁹⁷ Die Anekdote berichtet, dass Barker seine Idee in einer Gefängniszelle entwickelt hat.¹⁹⁸ Der schmale Lichtstreifen, der von oben in seine Zelle dringt, habe ihn inspiriert, auch Gemälde durch ein verdecktes Oberlicht zu beleuchten. Die hieraus resultierende Wirkung ist grundlegend für das Panorama. „Durch die ‚magische‘ Leuchtkraft des Bildes, die vom verdeckten Oberlicht ausging, erschien der Illusionsraum selbst als Ursprung des Realen.“¹⁹⁹ Die hermetische Bildanordnung schließt die Referenz oder Abgrenzung zum „Außen“ des medialen Szenarios aus, so dass dieses als eine Totalität erlebt wird, zu deren Simulationen es keine Alternative gibt. Die produktive Macht des Bildes wird gesteigert und die Substitution der Realität durch die Simulationen, wie sie Baudrillard als das Hyperreale²⁰⁰ oder auch schon Platon als täuschendes „Zweites Gleiches“ beschrieben hat, erscheint bei den immersiven Installationen nicht nur als eine Möglichkeit, sondern als die leitende Absicht. Es wird „das Bild [...] auf den Betrachter konzentriert, dieser wird vom Bild fixiert, ja „verschlungen“. Dieser Mechanismus innerer Distanzbrechung, der erzwungenen emotionalen Partizipation, nahm in der Geschichte dieser Bildmaschine [des Panorama J.F.] stets zentrale Funktion ein.“²⁰¹

Die technologisch elaboriertesten Formen eines immersiven Bilderlebens, die sogenannten „CAVES“ („Cave Automatic Virtual Environment“) bieten dem Betrachter zudem einen interaktiven Zugriff auf das Geschehen, so dass er sich als Handelnder involviert fühlt. In einen würfelförmigen, hermetisch abgeschlossenen Raum werden Stereobilder an die Wände, Boden und Decke projiziert, die der Betrachter mit einer Shutter Brille dreidimensional wahrnimmt. Seine Bewegungen werden mit einem Tracking System erfasst und in Echtzeit als Bild vermittelt, so dass sich der Raum den Bewegungen des eigenen Körpers anpasst und dieser ebenfalls als Bild, als Replikant sichtbar wird.²⁰² Wird das mediale Szenario doch zum „Hyperrealen“, „wo das Reale und das Imaginäre zu einer gemeinsamen operationalen Totalität verschmolzen sind, [und] die ästhetische Faszination [...] herrscht“²⁰³ ? Der Bildraum funktioniert als „virtuelle Welt“, indem er produktiv als Medium im Sinn der „Mitte“ den Zugang eröffnet, der vom Betrachter aktiv emotional oder praktisch vollzogen werden

¹⁹⁷ Eine materialreiche, aber in Fachkreisen hinsichtlich ihrer Analyse nicht unstrittige Geschichte des Panoramas hat Stephan Oettermann 1980 zusammengestellt. Zur kritischen Diskussion cf. Oliver Grau 1999

¹⁹⁸ Bruce Sterling s.a. „Notes: Dead Medium: The Panorama“, <http://www.deadmedia.org/notes/8/087.html> [15.04.2005]

¹⁹⁹ Oliver Grau s.a., Immersion und Interaktion, Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum, http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/scroll/ [15.04.2005]

²⁰⁰ Jean Baudrillard [1976] 1982; 1978a

²⁰¹ Oliver Grau 1999, p. 145

²⁰² CAVE ist ein registriertes Markenzeichen; <http://netzspannung.org/database/146997/de> [15.04.2005]

muss. Die immersiven Installationen stellen die Techne, die symbolische Ordnung und die Technologie für eine Form der Weltaneignung bereit, die Praktiken der Teilnahme erfordert. Im Bildraum „beyond the box“ simulieren die Schnittmuster der Videoapparatur elektronische Körper und Abläufe, die nicht mehr im Rahmen des Monitors oder der Narrationen kontemplativ, sondern durch das Über- und Einschreiten in den Bildraum wahrgenommen werden können. In der „Höhle“ der Simulationen nimmt der Betrachter am Vorführen der „Schaustücke“ teil, wie es von der „Mauer“, der Stelle ihrer medialen Vermittlung aus erfolgt und in das er nun mit eingreifen kann. Die „Magie“ der immersiven Bildräume und ihrer elektronischen Körper kann entmystifiziert und präzisiert werden als die geregelte Anordnung von interaktiven, den Betrachter involvierenden Praktiken ihrer Aneignung.

6.2 Immersion: Verschaltungen

In den immersiven Installationen, die im Folgenden vorgestellt werden, können unterschiedliche Formen der Verschaltung des Betrachters mit den elektronischen Körpern und Ereignissen des Bildraums aufgezeigt werden:

- In „World Skin“, der 1997 auf der Ars Electronica ausgezeichnete CAVE von Maurice Benayoun²⁰⁴ kann der Betrachter interaktiv durch das „shooting“ eigener Bilder an den Simulationen des Bildraums mitwirken;
- in „Electric Earth“ von Doug Aitken (1999)²⁰⁵ binden der Sound und das Verhältnis von äußerem Raum und Körper den Betrachter in das immersive Szenario ein;
- „Stasi-City“ (1997)²⁰⁶ von Jane und Louise Wilson inszeniert den Blick der Überwachung und Bepitzelung, dem sich der Betrachter nicht nur ausgesetzt fühlt, sondern den er selbst einnimmt.
- „Telematic Dreaming“ (1992) von Paul Sermon²⁰⁷ simuliert das Zusammentreffen zweier räumlich getrennter Körper und ihre Berührung; die eigene (Hand-) bewegung verbindet sich mit der des als Bild wahrgenommenen elektronischen Körpers.

²⁰³ Jean Baudrillard 1976 [1982] p. 118

²⁰⁴ Website von Maurice Benayoun: <http://www.benayoun.com/> [15.04.2005]
Maurice Benayoun s.a., La genèse du réalisme interactif.,
<http://www.wand5.de/fiwi99/benayoun%20realisme%20interactive.htm> [15.04.2005]

Oliver Grau s.a., Immersion und Interaktion, Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum,
http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/6/ [15.04.2005]

²⁰⁵ Ausschnitte der Installation, für die Aitken 1999 auf der 48. Biennale in Venedig als bester Internationaler Künstler ausgezeichnet worden ist, finden sich im Internet unter: Dean Kuipers s.a., Sind Freunde elektrisch? <http://www.adobe.de/motion/spotlights/aitken/main.html> [15.04.2005]
Der Artikel enthält auch technische Details.

²⁰⁶ ZKM Ausstellung „Seeing Time“ 30.11.2000- 22.04.2001, Jane and Louise Wilson, Stasi City,
<http://on1.zkm.de/kramlich/wilson> [15.04.2005] Clare Bishop s.a., Double Dealing: Jane and Louise Wilson, <http://www.postmedia.net/999/wilson.htm> [15.04.2005]

In allen Szenarien markieren die Verschaltungen des physischen mit dem elektronischen Körper zugleich die Stelle ihrer Differenz und lassen die vermittelnde Wirkung der Medienapparaturen hervortreten.

„World Skin“ (1997) von Maurice Benayoun²⁰⁸ nimmt mit dem Kriegsgeschehen ein schon beim Publikum der Panoramen beliebtes Motiv auf. Der würfelartige Bildraum ist fast hermetisch abgeschlossen und zeigt an Wand und Boden Fotos und Nachrichtenbilder von verschiedenen Kriegsschauplätzen. Durch Spezialbrillen werden die Bilder vom Betrachter dreidimensional wahrgenommen, was für ihn den Eindruck verstärkt, sich im Szenario der elektronischen Körper und Ereignisse zu befinden. Doch noch ist er kontemplativer Zuschauer. „Bewaffnet“ mit einer Fotokamera ist er eingeladen zur „photo-safari in the land of War“ und selbst zum „shooting“ aufgefordert. Erst diese Aktion verschaltet den Betrachter mit den simulierten Abläufen und elektronischen Körpern. Durch das Bedienen der Kamera erfolgt eine Übertragung an den Computer, der das gesamte Bildgeschehen und seine Projektion von außen, durch das künstliche Licht eines Beamers steuert und das aufgenommene Bild „zerschießt“ und an seinem Platz im Bildraum nur eine Leerstelle hinterlässt.²⁰⁹ Mit jedem weiteren „shooting“ wird ein Bild zerstört und den elektronischen Körpern gleichsam „die bildmediale Haut vom Leibe gezogen.“²¹⁰ Zu sehen bleibt ein weißer (blendender) Fleck: wie im Höhlengleichnis der Versuch, jenseits der „Mauer“ der Vermittlung etwas wahrzunehmen scheitert, so führt auch das „shooting“ als der Versuch die Bilder aus dem medialen Zusammenhang zu lösen dazu, dass kein Körper mehr sichtbar ist. Erst durch ihre weitere Übertragung entweder in das Medium des Internets oder als ausgedrucktes Foto werden die „zerschossenen“ elektronischen Körper wieder sichtbar. Die mediale Vermittlung des Bildraums inszeniert mit dem interaktiven Eingriff des Betrachters ihr eigenes Verschwinden und rückt sich gerade dadurch wieder in das Bild, in dem sie selbst als jene „Leerstelle“ wahrnehmbar wird, die jeder Weltaneignung als Bedingung vorgeordnet ist. Der Betrachter ist in die Simulationen involviert, die ihn zugleich auf die Distanz verweisen, die zwischen ihnen vorausgesetzt ist und auch in ihrer Verschaltung erhalten bleibt.

²⁰⁷ Paul Sermon s.a, Telematic Dreaming Statement, <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/dream/> [15.04.2005]

Medienkunstnetz s.a., Telematic Dreaming, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/telematic-dreaming/> [15.04.2005]

Videoausschnitte zu Installationen in Helsinki, Amsterdam und Tokyo 1992/94/95 finden sich hier: <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/real/real.html> [15.04.2005]

²⁰⁸ Website von Maurice Benayoun: <http://www.benayoun.com/> [15.04.2005]

Maurice Benayoun s.a., La genèse du réalisme interactif., <http://www.wand5.de/fiwi99/benayoun%20realisme%20interactive.htm> [15.04.2005]
<http://www.medienkunstnetz.de/werke/world-skin/> [15.04.2005]

²⁰⁹ ibid.; eine ausführliche Beschreibung von „World Skin“ bietet:

<http://www.mobnet.net/worldskin.html> [15.04.2005]

Ein Videoausschnitt ist hier zu sehen:

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/world-skin/video/1/> [15.04.2005]

²¹⁰ Oliver Grau s.a., Immersion und Interaktion, Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum,

Acht Projektionswände schließen sich zur „Electric Earth“ (1999)²¹¹ zusammen, in die der Betrachter eintreten und in der er umhergehen kann. Jeder der Screens zeigt andere Bildabfolgen und Körper, die zeitlich so organisiert sind, dass sie miteinander interagieren. „‘Electric Earth‘ ist komplexer als ein linearer Film und kommuniziert über das Narrative und die Räume [...] zwischen dem Narrativen.“²¹² Musik spielt wie in den Narrationen der Clips eine konstitutive Rolle für die elektronischen Körper und den Ablauf der Ereignisse: im ersten Szenario ist die Stimme des Protagonisten Johnson zu hören, dessen tänzerische Aktion noch nicht begonnen hat. "Oft tanze ich so schnell, dass ich zu dem werde, was sich um mich herum befindet. [...]Ich absorbiere diese Energie ... es ist so als würde ich sie essen. Das ist das einzige Stück Jetzt, das ich bekommen kann".²¹³ Allein seine Hand auf der Fernbedienung und das rauschende Bild des Fernsehers deuten die Verschaltung mit der technischen Umgebung an. Die weiteren Projektionen zeigen, wie Johnson tanzend durch die nächtlich leeren Straßen der Vorstädte von Los Angeles irrt, begleitet vom Sound elektronischer Beats, der alle anderen Geräusche abdeckt. Die ruckartigen, zappelnden Bewegungen seines Körpers wirken nun ihrerseits wie unter „remote control“ durch die Energien des äußeren urbanen Raumes, die Johnson in sich aufnimmt und denen er seinen Körper anpasst bis hin zum Stolpern und Stürzen. Johnson befindet sich in Ek-stase, „außer sich“, außengesteuert durch die Strukturen des äußeren Raums, in dem sich sein Körper bewegt. Im Blick des Video werden die Verschaltungen sichtbar gemacht, indem die Energie des Raumes und ihre Wirkung auf die Bewegungsabläufe des Körpers im Bild simuliert werden. Das mediale Szenario der „Electric Earth“ „... schafft eine bisher nicht wahrgenommene Verknüpfung zwischen der elektrifizierten Struktur unserer urbanen Umwelt und dem Nerven-Rhythmus unserer Körper.“²¹⁴ Der urbane Raum wird als ein „Zwischenreich“ von Lichtern, Automaten, elektrifizierten Maschinen²¹⁵ inszeniert, auf das Johnson ausdruckslos mit den rhythmischen und stilisierten Zuckungen seines Körpers reagiert. „Ich wollte einen Bereich finden, der nicht wirklich Tanz zeigte, sondern wiederholte, maschinelle und sehr präzise Bewegung. Es ist ein Zwitter, eine Fusion von Gesten, Reaktionen und gelernten Bewegungsformen.“²¹⁶ Der Sound und die Bewegung der Bilder lassen die Installation selbst zum elektrifizierten Raum werden, der auf den Besucher elektrifizierend wirkt, so dass sich seine Bewegung durch den Raum mit dem Tanz des

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/scroll/ [15.04.2005]

²¹¹ Dean Kuipers s.a., Sind Freunde elektrisch? <http://www.adobe.de/motion/spotlights/aitken/main.html> [15.04.2005]

²¹² ibid.

²¹³ Doug Aitken, in: Dean Kuipers s.a., Sind Freunde elektrisch? <http://www.adobe.de/motion/spotlights/aitken/main.html> [15.04.2005]

²¹⁴ ibid.

²¹⁵ ibid.

²¹⁶] ibid.

// SCHNITT/STELLE Körper

elektronischen Körpers verschaltet.

Jane und Louise Wilson haben in „Stasi-City“ (1997)²¹⁷ das Thema der Überwachung aufgegriffen, aber nicht als einen „Closed Circuit“ im panoptischen Schnittmuster inszeniert, sondern als einen immersiven Bildraum, der als hermetisches Panorama organisiert ist.



// 51/Stasi City/ Jane + Louise Wilson 1997

Vier raumhohe Projektionsflächen, die paarweise aufgeteilt und einander diagonal gegenüber gestellt sind, umschließen den Betrachter. Die klare Aufteilung des Raumes wird durchschnitten, indem die Bildabfolgen leicht zeitversetzt in die gegenüberliegenden Raumecken so projiziert werden, dass sie sich nicht zur Panorama Rundsicht verknüpfen.

Die Bildabfolgen treffen in den Raumecken aufeinander, um sich von dort wieder fort und zurück zu bewegen, jäh still zu stehen. Die Bilder zeigen den Blick in verlassene Räume, in denen früher der Staatssicherheitsdienst der DDR untergebracht war. Mit dem Geräusch der grellen Neonlampen und der Hauselektronik eröffnet sich ein Szenario der geheimen Beobachtung und versteckten Ermittlung, in das der Blick der Medienapparatur selbst wie ein Spion eindringt. Anders als in den panoptischen „Closed Circuits“ bestimmt nicht die Sichtbarkeit, sondern die Unsichtbarkeit der agierenden Person und ihr beobachtendes Sehen das Szenario. Es wird der Blick eines elektronischen Körpers inszeniert, dessen Gestalt unsichtbar bleibt. Von ihm aus verdichten sich die Räume, das Inventar, die labyrinthische Struktur des Gebäudes zu einer Erfahrung der Bedrohung und Unsicherheit, in die der Betrachter hineingezogen wird. Denn die Schnitte in die tradierten Sehmuster und Erwartungen an den Bildablauf auf den Projektionsflächen nehmen auch ihm die Sicherheit seines Blicks: wie der elektronische Körper, der mit seinem Blick das Szenario ausspioniert, muss er auf das Unerwartete gefasst sein und seine eigene Überwachung fürchten.

In der Installation „Telematic Dreaming“ (1992) von Paul Sermon²¹⁸ treffen zwei Personen, die sich an zwei verschiedenen Orten jeweils allein in einem Bett befinden, als elektronische Körper

²¹⁷ ZKM Ausstellung „Seeing Time“ 30.11.2000- 22.04.2001, Jane and Louise Wilson, Stasi City, <http://on1.zkm.de/kramlich/wilson> [15.04.2005]
Clare Bishop s.a., Double Dealing: Jane and Louise Wilson, <http://www.postmedia.net/999/wilson.htm> [15.04.2005]

²¹⁸ Paul Sermon s.a, Telematic Dreaming Statement, <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/dream/> [15.04.2005]
Medienkunstnetz s.a., Telematic Dreaming, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/telematic-dreaming/> [15.04.2005]
Videoausschnitte zu Installationen in Helsinki, Amsterdam und Tokyo 1992/94/95 finden sich hier: <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/real/real.html> [15.04.2005]

// SCHNITT/STELLE Körper

im medialen Szenario nebeneinander im Bett liegend zusammen, so dass sie sich berühren können.



// 52/ Telematic Dreaming/ Paul Sermon 1992

Das eine Bett befindet sich in einer "Blue-Screen" Umgebung, das andere in einem abgedunkelten Raum. Beide Betten sind von Monitoren umgeben; über ihnen befinden sich Videocameras. Auf das abgedunkelte Bett wird live das Videobild der Person im Blue-Screen-Bett projiziert, so dass die Kamera über dem abgedunkelten Bett beides vermittelt: ein Bild, das das Bild der Person im Bett und das dorthin übertragene Bild der anderen Person zeigt. Dieses Bild wird wiederum auf die Monitore im Blue-Screen-Raum gesendet.²¹⁹

Die immersive Wirkung des medialen Szenarios besteht darin, dass die Interaktion nur dann erfolgreich verläuft, wenn die Personen auch den eigenen Körper im Bild, als „Replikanten“ aus dem Fremdblick der Videoapparatur wahrnehmen. Es ist kein sprachlicher Austausch möglich, nur der Blick- und Körperkontakt mit dem jeweils anderen elektronischen Körper. Suzan Kozel, die einen Monat lang täglich mehrere Stunden an der Installation mitwirkte, beschreibt ähnliche Ver(w)irrungen von Raum und Zeit wie bereits Joan Jonas in ihren frühen Videoexperimenten: „Left became right, up became down and right left. Someone would touch one hand and I would move the other in response. [...] If I lost sight of the monitors [...], I lost myself as well as the other person: interaction became impossible.[...] When I momentarily experienced my own body through my sense of touch it did not coincide with my body according to my sense of sight.“²²⁰

Der Einschluss des Betrachters in den immersiven Bildraum erweist sich als das Eröffnen eines Erfahrungsraumes mit neuen Wahrnehmungsmustern und Erlebnisformen an der Schnittstelle von Körper, Bild und Medium, die es nur in seinem gegenüber anderen Erfahrungen abgeschlossenen Wirkungsraum gibt. Sie erfordern die emotionale oder praktische Einbindung des Betrachters in den Ablauf der Simulationen, was aber keineswegs die Implosion von Realität und Bildraum impliziert: das mediale Szenario wirkt auch hier nicht verlöschend, verschmelzend, sondern produktiv als „Mitte“, von der aus der Zugang, eine bestimmte Form

²¹⁹ The Leonardo Gallery s.a. Telematic Dreaming, <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/gallery/gallery332/sermon.html> [15.04.2005]

²²⁰ Susan Kozel 1994, Spacemaking: Experiences of a Virtual Body, in: Dance Theatre Journal, vol 11 no 3, autumn 1994, gekürzte Fassung online: <http://www.art.net/~dtz/kozel.html> [15.04.2005]

der Weltaneignung erfolgen kann. Der Bildraum „bildet“, schafft, stellt „Raum“ vor, den es zu entdecken gilt. Die Techne der Videoapparatur ermöglicht Schnittmuster und Verschaltungen von Raum, Zeit und Blick, die immersiv wirken, weil sie ein Potential an interaktiven Praktiken und Erfahrungen eröffnen. Video wirkt als „spacemaker [who] set[s] up opportunities for certain kinds of realities to emerge. [...] The spacemaker says, ‚Here, I’ll help you discover.‘²²¹

7 replay> Video: „E-dentität“

Mit dem Szenario des elektronischen Körpers ist die Macht der Bilder, einen Körper vorstellbar zu machen, zur produktiven Fähigkeit der Simulation eines Replikanten gesteigert, der von der physischen Präsenz des Körpers und vom Augenblick, körperlich wie zeitlich, entkoppelt ist. Die Videotechnologie bewirkt mit ihren Verfahren der Aufnahme und der Wiedergabe ein Sehen, Speichern und Sehen- Machen, das die erfassten Körper und Ereignisse mehr als nur abbildet oder spiegelt: sie werden in eine mediale „Welt“ transportiert, die eigenen Schnittmustern der Sichtbarkeit und Wahrnehmung folgt und die medienspezifische Gestalt oder „E-dentität“²²² des elektronischen Körpers bewirkt.

Eine kennzeichnende Erfahrung im Videoszenario ist, dass auch der Blick auf den eigenen Körper dem Muster des Blicks eines Dritten folgt, so dass das Selbstbild zum Fremdbild wird. Der Monitor oder Screen zeigt eine Bildabfolge elektronischer Körper, die über die mediale Anordnung von Camcorder - Aufnahme und Speicherung- und simultaner oder zeitversetzter Wiedergabe hergestellt wird. Dieser technische Ablauf bleibt dem, was er vermittelt nicht wie ein Instrument äußerlich. Er wirkt als „Medium“, jene Mitte, von der aus wie von der „Mauer“ im „Höhlenszenario“ die Bedingungen der Wahrnehmbarkeit der Körper vorgegeben werden. Von der Videoapparatur geht die produktive Wirkung aus, Körper und Szenarien nach eigenen Schnittmustern hervorzubringen. Der Monitor oder Screen gibt kein Spiegelbild eines Körpers wieder, wie es im Augenblick seiner Spiegelung entsteht, sondern die Simulation eines elektronischen Körpers, der wie ein Replikant auftritt: dieser Begriff aus der Science-Fiction²²³ bezeichnet eine Gestalt, die das Aussehen und die Bewegungen eines natürlich erscheinenden Körpers zeigt, aber ein reines Technologieprodukt ist. Der elektronische Körper ist insofern ein Replikant, als auch er einen Körper zeigt, der nicht durch dessen physische Präsenz im Augenblick gebildet wird, sondern vielmehr der Effekt, das Produkt der Medienapparatur ist. Er begegnet einem im Video als der eigene Doppelgänger, er übersteht als unzerstörbarer Körper die Zeitsprünge und- rückläufe in den Narrationen, er kann mit Formen des gender bending

²²¹ ibid. Kozel zitiert den Medienkünstler und –theoretiker Randall Walser.

²²² „E-dentität“ greift die Bezeichnung von Aitken und Kuipers für den „elektrifizierten“ Körper auf und wendet ihn weiter gefasst auf den elektronischen Körper an

²²³ Im Film „Blade Runner“ von Phil.D.Scott (1982), der auf der Erzählung von Philip K. Dick „Do Androids dream of electric sheep?“ (1968) basiert, sind Replikanten Androiden, Roboter mit einem menschlichen Aussehen und einem implantierten Bildspeicher als Gedächtnis.

experimentieren.

Eine weitere kennzeichnende Erfahrung des Videoszenarios ist die Bewegung: Zum einen wird der Augenblick auch als Zeitdimension überschritten, indem die elektronischen Körper keine statischen Bilder sind, sondern Bildabfolgen in zeitlichen Abläufen. Darüber hinaus ermöglicht die Videoapparatur Schnitte in die Linearität der Zeiterfahrung. Die Bildsequenzen können zu Zeitsprüngen, Rück- und Kreisläufen de/montiert oder auch räumlich installiert werden. Der Betrachter kann ebenfalls in das (Ab)spiel der Szenarien eingreifen, indem er das play> unterbricht, beschleunigt, umkehrt und beliebig oft wiederholt. Durch die Schnittmuster der De/Montage, der Wiederholung im Remix oder Resampling simuliert der Videoapparat eine zeitliche Bewegung des elektronischen Körpers, die seine E-dentität jenseits oder entgegen der linearen Zeitachse inszeniert.

Die Verschaltung von Video und Audio ist ein weiteres Schnittmuster, die mediale Welt der elektronischen Körper und ihrer Bewegungen zu inszenieren. Hier wird in die lineare Zuordnung der Wahrnehmung von Geräuschen und Ereignissen ein Schnitt gesetzt, der die akustisch erfahrene Welt still stellt und zugleich durch das (Ab)Spiel von Musik das mediale Szenario einer Narration eröffnet und die Bildabfolgen der elektronischen Körper steuert.

Im immersiven Bildraum wird die Grenze des "black cube", den der Monitor bildet, überschritten und für die Bewegung des Betrachters zwischen den Screens und seinen interaktiven Eingriff in das mediale Szenario geöffnet. Die Simulationen der Videoapparatur und die E-dentität des Replikanten gewinnen an Wirkungskraft, indem die Bilder selbst zum Raum werden und der Betrachter sich in sie hineinversetzt fühlen kann. Dieser Effekt entsteht gerade nicht durch die Dopplung der als real wahrgenommenen Erfahrungen, sondern durch die eigenen Schnittmuster oder Bedingungen der Möglichkeit von Wahrnehmungen, wie sie die Techne des Video als technologische und mediale Apparatur bereit stellt.

Die elektronischen Körper entziehen sich als Simulakren den Begriffen und der Bewertung als Ur- oder Abbild. Ihre Inszenierung lässt ein Bild des Körpers „erobern“, dessen „E-dentität“ nur im medialen Szenario erfahrbar ist. Die Magie der medialen Vermittlung und die Macht ihrer Bilder, wie sie dem Medium schon als Vermittler zur Götterwelt eigen war, ist in den Szenarien der elektronischen Körper weiterhin spürbar und verleiht den Installationen wie auch den Narrationen der Videoclips ihre faszinierende Wirkung. Sie lässt sich indes auf spezifische Schnittmuster der Zeiterfahrung, des Blicks und der Wahrnehmung zurückführen, wie sie die Videotechnologie und -apparatur bereit stellt und von ihnen aus die elektronischen Körper organisiert und erfahrbar macht.