

3 Closed Circuit Videoinstallationen: Ein historisch-geographischer Rückblick

~~Wendy Kirkup (DK) benutzte die Ultraschalltechnik⁹⁸⁹ für ihre Installation „Echo“ (2000), die zugleich auch als Telekommunikationsarbeit funktionierte.~~

[From: Slavko Kacunko, Slavko Kacunko, Closed Circuit Videoinstallationen (2004). Logos Verlag Berlin, pp. 728-9]

Das „vorwissenschaftlich“-Bizarre, das sich seit den frühen neunziger Jahren wie ein roter Faden durch die fotografierende „Sammeltätigkeit“ von Sabine Kacunko hindurchzieht, enthielt wichtige Übereinstimmungen mit den in ihrer Bedeutung oft vernachlässigten ästhetischen und erkenntnistheoretischen Potenzialen der „Kunst- und Wunderkammern“ des 16. bis 18. Jahrhunderts (vgl. Bredekamp 1993): Die dort repräsentierten „drei Reiche“ der Natur – Reich des Vegetabilen, Animalischen und Mineralogischen – fanden sich in den Installationen der Künstlerin wieder, entsprechend vertreten und frei umgesetzt u. a. in Motiven der Lilie und Feder, des Fisches oder des Sternenhimmels. Der Mensch als „Krone“ des Naturreiches blieb im rezenten Motivrepertoire der Künstlerin dagegen unsichtbar; umso spürbarer wird in ihren oft verblüffenden Fotografien und Videobildern seine Allgegenwärtigkeit, die sich zwischen dem „Morbiden“ und „Blühenden“ ihrer Motive, oft „individualisierten“ und aus den bekannten Zusammenhängen entbundenen Detaillaufnahmen verkündet.

Die CC-Videoinstallation „Leben“ (2003) zeigt vordergründig Bilder eines Zerfallsprozesses, der zugleich ein neues Leben erzeugt: Das durch die Bakterien zerfressene Negativ eines Tiereschädels (ein wiederkehrendes Fotomotiv im Œuvre der Künstlerin; in diesem Fall von einem Wildschwein) wird von einer digitalen Netzkamera aufgenommen und mit Hilfe eines angeschlossenen CC-Datenprojektors auf den „Apsisbereich“ des Ausstellungshauses projiziert. Das Vordergründige als „Motiv“ widerfährt verschiedene mediale Transformationsebenen und formalästhetische Abstraktionsstufen, bevor es dem technologischen (elektronischen) „geschlossenen Kreis“ überführt und damit auch dem faktischen wie symbolträchtigen „offenen System“ des Kreislaufs vom Leben und Tod gleichgestellt wird. Das Hintergründige als „Gedanke“ über oder „Rückblick“ auf das eigene Leben und den Werdegang der Künstlerin leuchtet nur als ein dezenter autobiographischer Hinweis im abgedunkelten Ausstellungsraum durch, bevor es seinen Weg zurück zum Archetypischen, dem Leben zurückfindet. Die Konstitution des Gesamtwerkes von Sabine Kacunko verlangt nach einer Bedeutungsanalyse, die sich in diesem Fall vor allem auch aus dem offen gelegten Entstehungsprozess ihrer „Bakterienbilder“ erschließt. Die mimetisch-erkennenden, mythologisch-religiösen und historisch-ethnologischen Erfassungsweisen wirken im Prozess der Bedeutungskonstitution zusammen und bieten ein spannendes Zusammenspiel des sinnlich wahrnehmbaren Ausdrucks und den diesem zugeordneten kognitiven Vorstellungen. Die CC-Videoinstallation „Leben“ kann insofern als eine konsequente Fortsetzung der foto- und videografischen *natura morta e viva* der Künstlerin erfasst werden, welche durch Entbindung aus den „bekannten“ Zusammenhängen eine spannende, sinn- und bedeutungsgebende – und permanente – Umwandlung erkennen lässt. Das „Künstliche“ tritt somit in den Dialog mit dem „Natürlichen“, wobei sich das Inhaltliche und Sinngebende, das „Lebendige“ der Kunst dem formal anscheinend „toten“ Motiv aus der Natur entgegengesetzt und zugleich in ihm sein Fortleben erfährt.

Natur und Kultur werden im so gesetzten offenen System nicht gegeneinander ausgespielt, im Gegenteil: Die „Historisierung“ der Natur und „Naturalisierung“ der Kultur kehrt in der geplanten CC-Videoinstallation „Transformation of Light“ für die olympischen Spiele in Athen

2004 – auf dem ersten Blick überraschend – als Politikum zurück. Vor dem dunklen Hintergrund der Nacht sollten zwei starke, zusammengeschaltete Videoprojektoren eine CC-Videoaufnahme eines Stückchens Patina des Parlamentgebäudes auf seine Gesamtfassade projizieren. Das Symbol der „ersten Demokratie“, der (abendländischen) Kultur, „ergriffen“ von der Natur, die wiederum auf den prozessualen, sich stets erneuernden Charakter von Kulturen und Systemen hin zeigt und das ihnen zugrunde liegende Menschenbild in seiner Gleichheit und Wandelbarkeit hervorhebt (vgl. Abb./DVD).

~~Ulrike Gabriel (geb. 1964, D) soll an dieser Stelle als ein prominentes Beispiel der künstlerischen Arbeit mit computergesteuerten, sensiblen Systemen erwähnt werden, auch wenn es sich bei ihren bekanntesten Installationen „Terrain“ (1993, erstmals gezeigt in Osnabrück) und „Perceptual Arena“ (1993, vgl. Gabriel URL) nicht um CC-Videoinstallationen handelt. Durch die Steuerung von kleinen, mit Solarzellen betriebenen käferähnlichen Objekten durch die Hirnströme des/der Betrachter(s) verbindet die Künstlerin den (oben bei Horst Prehn besonders hervorgehobenen) Biofeedback-Ansatz mit Artificial Intelligence/Artificial Life und schafft dadurch nicht nur eine Metapher für den fließenden Übergang zwischen der cartesianischen *rex cogitans* und *rex extensa*, sondern auch ein effektives Zusammenspiel zwischen der „top-down“-Beobachtung und dem „bottom-up“-Design. Diese „paradoxe“ Situation, in welcher die Beobachtung als faktische Aktivität (und umgekehrt) jenseits des dualistischen Paradigmas demonstriert wird, entsteht durch das Rückkopplungsverhältnis zwischen den eingesetzten, auf die gleiche Computerplattform gestellten Input- und Output-Mechanismen. Ob diese beiden – biologischen und artifiziellen – Systemmodelle und Verhaltensmuster restlos aufeinander zurückzuführen sind, dies bleibt letztendlich eine Frage der perspektivischen Feineinstellung.~~

~~Christa Sommerer (geb. 1964, A) und Laurent Mignonneau (geb. 1967, F) nehmen eine herausragende Stellung im Bereich der Entwicklung von Systemmodellen des Künstlichen Lebens mit nichttrivialen Wachstums- und Verhaltensmustern ein. Ihre computerkontrollierten Installationen zeichnen sich insbesondere durch ihre „natürlichen Interfaces“, also die Absenz von HMDs, DGs und anderen tragbaren VR-„Prothesen“ aus, was nicht zuletzt durch die Verwendung von visuellen Interfaces in Form von CC-Videokameras ermöglicht wird. Der „Naturalismus“ (C. Goodman 1998, S. 162) in der Arbeit von Sommerer und Mignonneau hat seine Wurzeln im Studium der Botanik und Biologie (Sommerer) bzw. in der Beschäftigung mit Naturphänomenen (Mignonneau), noch bevor sie sich 1992 am Institut für Neue Medien der Städelschule in Frankfurt kennen lernten und die gemeinsamen Interessen erkannten. Ihr erstes Projekt mit dem Namen „Interactive Plant Growing“ (1992) wurde am gleichen Institut entwickelt und vorgestellt. Bereits der Titel der Arbeit zeigt die Richtung an, welche die darauf folgenden Arbeiten anschlagen werden: Durch die Einwirkung des Betrachters werden die virtuellen Wachstumsmuster in Realzeit ausgelöst, in einem Ambiente, das durch eine „elegante Schlichtheit“ (C. Goodman, S. 164) gekennzeichnet ist, die nicht zuletzt auf die sorgfältige Kaschierung der Hardware und Interfaces zurückzuführen ist.~~