

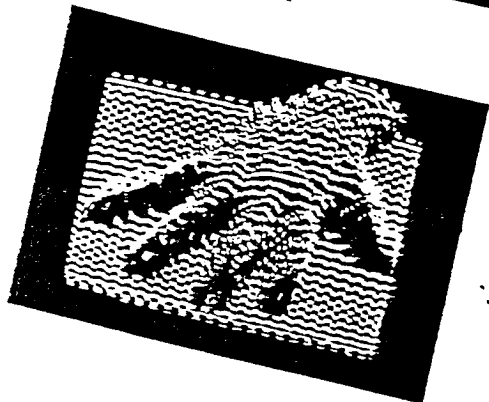
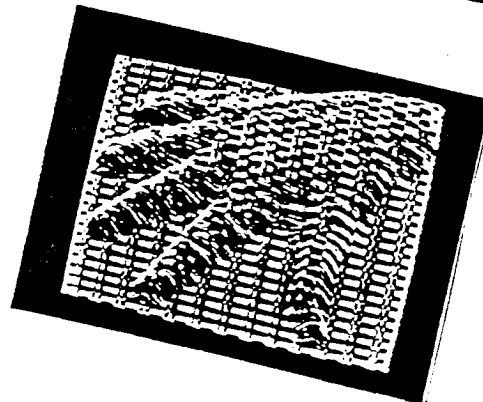
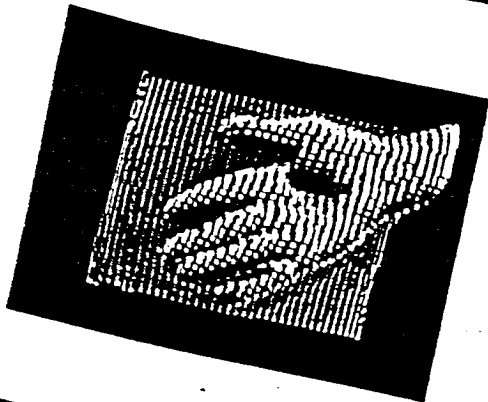
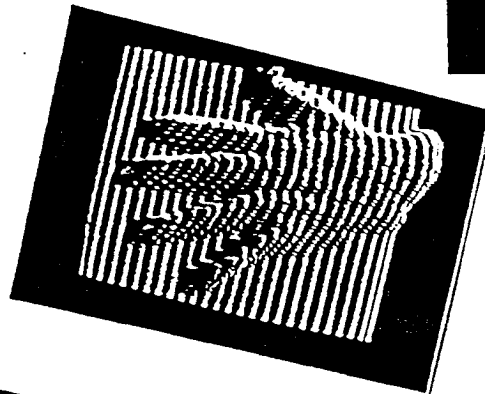
Kunsthochschule für Medien Köln

Woody Vasulka

Einladung zum Fachseminar und Workshop

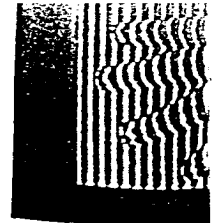
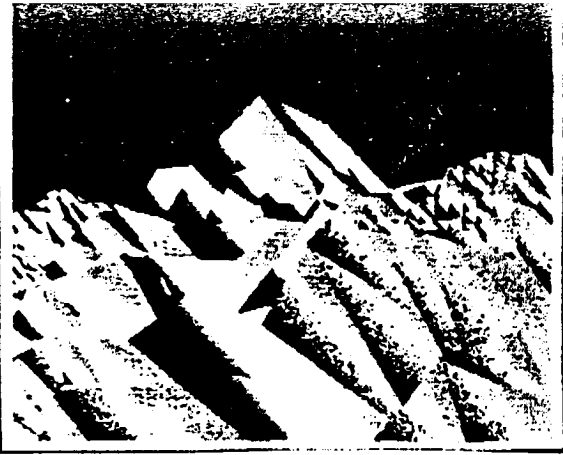
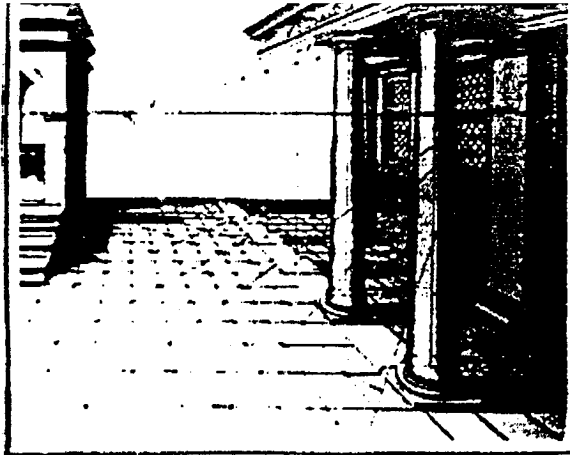
„ Werner Nekes mit Gastreferent Woody Vasulka

PRÄSENTATION **22.5.91**
18 Uhr

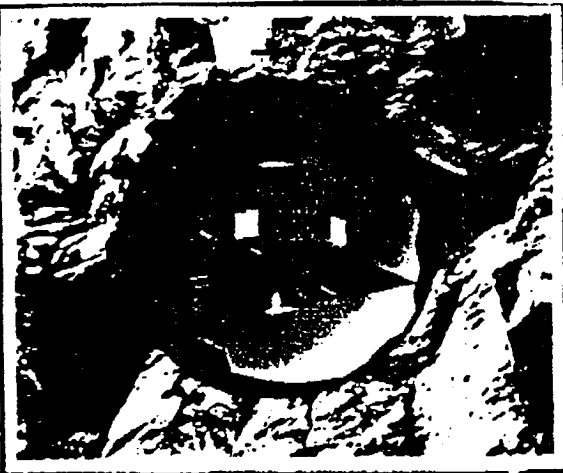
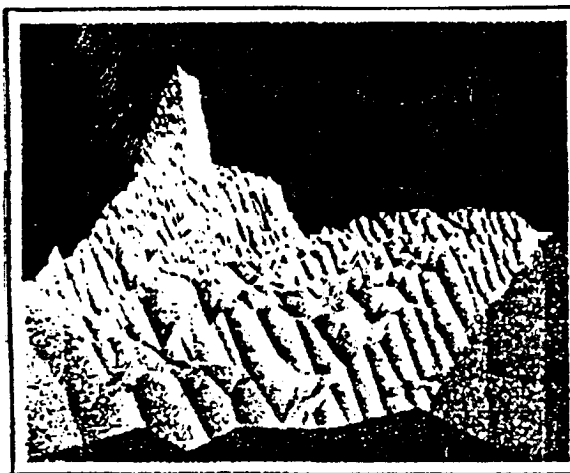
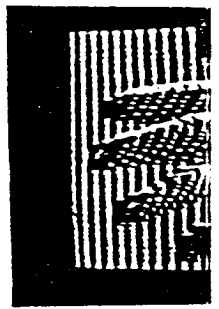
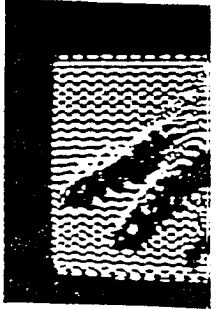


23.-24.5.91 10-18 Uhr

W O R K S H O P



DAVID DUNN / WOODY VASULKA
DAS THEATER

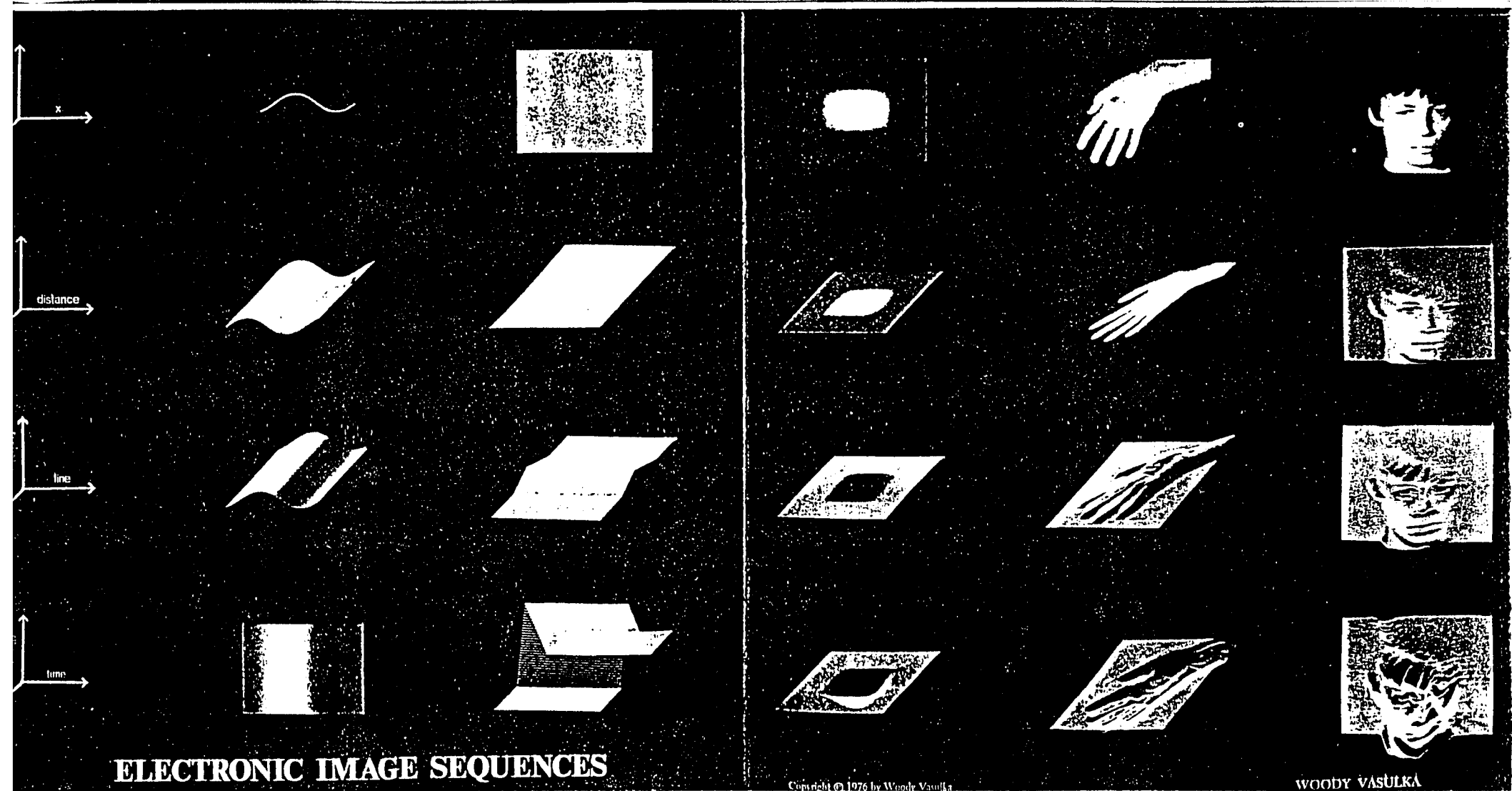


HYBRIDER AUTOMATEN
 VORTRAG PLUS PERFORMANCE

Diese Präsentation befaßt sich mit zwei Grundmodalitäten des Raumes: der aktuellen und der virtuellen. In der Überzeugung, daß sich die Vorstellung von Konstruktion und Syntax für einen neuen dramatischen Raum als dialektische Konfrontation zwischen der traditionellen Bühne (oder dem Raum der Medien) und der datengestützten virtuellen Welt entwickeln kann, haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, einige wesentliche Instrumente zur Raumforschung zu bauen. Das derzeit fortschrittlichste ist der Pan/Tilt/Rotate Kamerakopf (zum Schwenken, Kippen und Drehen), ein Robotikgerät, das, wenn es an einen graphischen virtuellen Computer angeschlossen ist, versucht, die traditionelle Bühne und die etablierten Medienräume neu zu definieren. Dieses Gerät kann auch durch zwei akustische Methoden aktiviert werden: durch einfache verbale Befehle oder durch musikalische Vokalisation. Ein zweites Instrument, das binaurale Mikrophonsystem, ermöglicht eine Konfrontation eines aktuellen akustischen Raumes mit seinem synthetischen Modell. Um dieses Konzept zu demonstrieren, werden wir ein binaurales

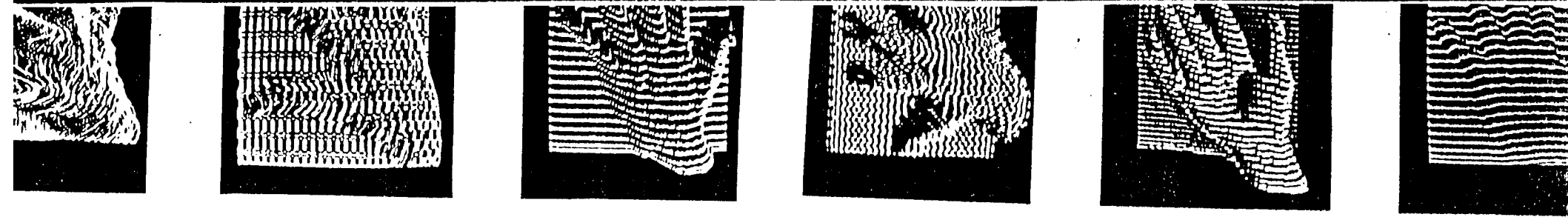
Soundenvironment präsentieren, das die Audiokomponente der gegenwärtigen in Entwicklung befindlichen virtuellen Realitätsforschung gestaltet. Dieses Environment erforscht die Möglichkeiten der gegenseitigen Durchdringung der verschiedenen Sinneswelten, der subjektiven und objektiven Erfahrung, des Realen gegenüber dem Unmöglichen durch hörbare Illusionen von orbitaler Bewegung im physikalischen und virtuellen Raum. Eine Vielfalt von Klanglandschaften wird erforscht unter Einsatz des Robotikkameragerätes, das buchstäblich die Hörwahrnehmung des Zuhörers durch einen Kubus klanglicher Reize rotieren läßt. Einige dieser Klanglandschaften beziehen auch Texte der Schriftstellerin Lizbeth Rymland ein, die die Durchsetzung des virtuellen technologischen Bereichs mit evolutionären Imperativen zum Ausdruck bringen. Diese imaginären Szenarios zeigen, wie kurzlebige Technologien, die physikalisch in den menschlichen Organismus einverleibt sind, weit über das wohlbekannte menschliche Spektrum hinausgehend, perzeptivische, motorische und expressive Fähigkeiten erweitern werden.





Copyright © 1976 by Woody Vasulka

woody VASULKA

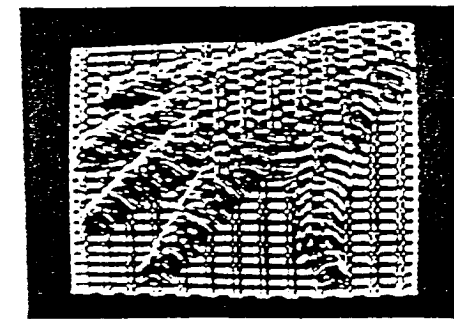
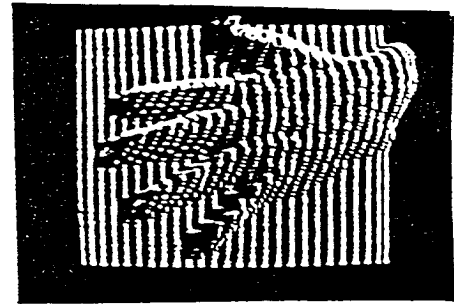
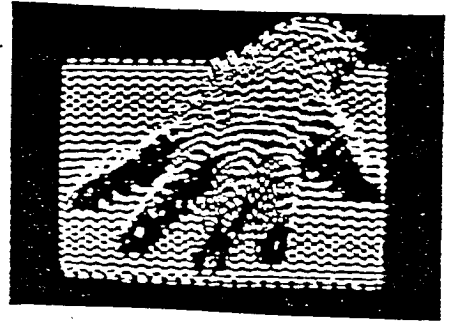
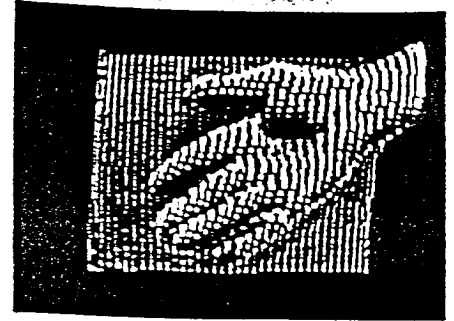
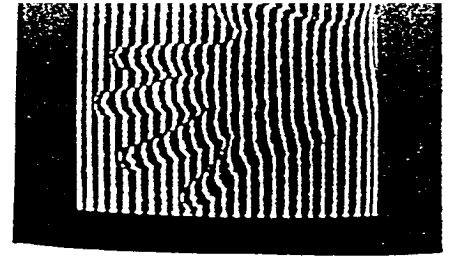


1

Woody Vasulka, Absolvent der Prager Filmakademie, Ende der sechziger Jahre in Begleitung der isländischen Konzertviolinistin Steina ins amerikanische Exil gegangen und Mitbegründer des New Yorker *Kitchen*, ist nicht im Gegensatz, wohl aber im Vergleich zu Paik der Analytiker der Videosemiosis. Viele Jahre widmet er umfangreichen Studien der einzelnen Funktionen der Bildprozessoren. Er zerlegt die Bilder in ihre technischen Parameter: „Die meisten stehenden oder beweglichen Bilder entstehen durch das Einfangen der sichtbaren Welt mit Hilfe der Camera Obscura in einem Verfahren der Interaktion zwischen dem Licht und einer fotoempfindlichen Oberfläche. Die Verwandlung von Licht in einen Code geschieht gleichzeitig in jedem Teil der fotografischen Schicht in dem Augenblick der Belichtung. Im Gegensatz hierzu vollzieht sich die Verwandlung von Licht in ein Energiepotential während der Bildung eines elektronischen Bildes sequentiell. Damit verleiht sie der Konstruktion der zeitlichen Organisation des Bildes eine Besonderheit, die an die Entstehung des Bildes geknüpft ist. Um eine identische Position wiederherzustellen, müssen die genauen zeitlichen Koordinaten bekannt sein.“

Es ist interessant, zu verfolgen, wie Steina mit Spiegeln und 360-Grad-Kameraführungen im realen Raum experimentiert, während Vasulka versucht, die Struktur der imaginären Dreidimensionalität in der Projektion auf den Bildschirm zu analysieren. Die Grundidee ist, daß Videobilder „nichts anderes sind als elektromagnetische Energie innerhalb einer Zeitstruktur“ (Lucinda Furlong), die nach den Regeln einer Syntax geordnet sind. Mit dem Rutt-Extra-Scan-Processor produziert Vasulka ein Band mit dem Titel *The Matter* (1974). Es enthält einige seiner grundlegenden, wie er sie nennt, „Zeit/Energie-Objekte“: Sinus- oder Dreieckskurven, die durch ein Signal erst „zweidimensional“ projiziert werden, wie die Kurve auf einem Oszilloskop, und dann durch Differenzierung der Energie, respektive einer Abstufung der Grauwerte auf einer zweiten Ebene der Ablenkung, eine dreidimensionale Grafik ergeben. Auf der „topographischen Karte der Bildhelligkeit“ (Johanna Gill) werden die Linien angehoben, wo es hell ist; „wo es dunkel ist, fallen sie ab“. Vasulka beschreibt seinen Weg als „unabänderliches Hinabsteigen in die Analyse immer kleinerer Zeit-Sequenzen“.

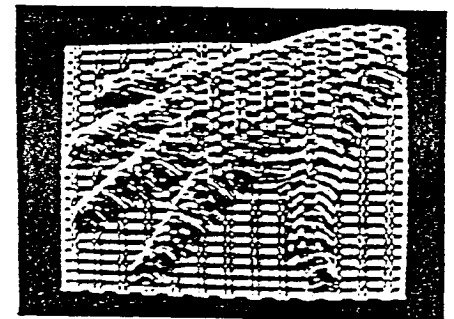
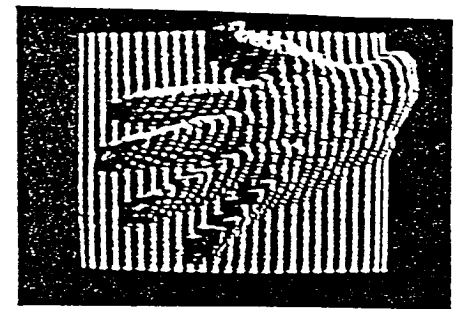
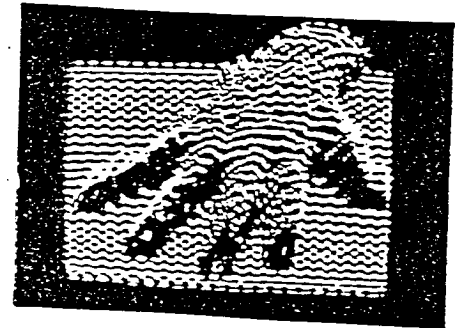
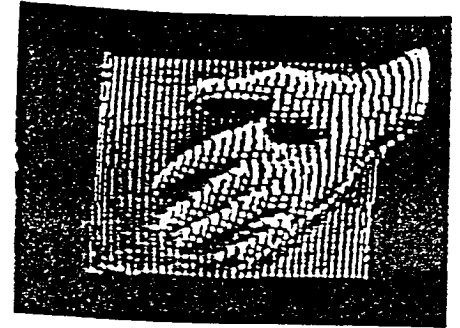
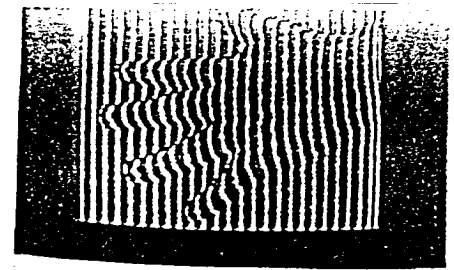
Die Erkenntnis, daß das Bild ein elektromagnetisches Ereignis ist, welches sich innerhalb eines Zeitrahmens abspielt, so daß das Videobild gar keinen dem Filmbild vergleichbaren fixen Rahmen besitzt, schließt notwendigerweise die Berücksichtigung einer elektronischen Wesensverwandtschaft zwischen Bild und Ton ein. Symbolisch wird die wechselweise Beziehung zwischen optischen und akustischen Reizen des öfteren in den Arbeiten der Vasulkas thematisiert. Sei es, daß das Signal, das die oszillographische Kurve



2

erzeugt, gleichzeitig hörbar ist; sei es, daß die Musik als Impuls für das Bild szenisch dargestellt wird, wie in dem Band *Violin Power* von Steina. Während sie Violine spielt, moduliert der Ton des Instruments die Projektion. Die gerade Linie des Violinbogens wird entsprechend den gespielten Geigentönen in eine Sinuskurve gebogen. Solche und andere Arbeiten mit dem *scan processor* deuten Woody zufolge auf ein „völlig anderes Verständnis des elektronischen Bildes“ im videographischen Experiment: „Die Rigidität und die völlige Einbettung von Zeitfolgen verleihen dem Produkt einen didaktischen Stil. Improvisation wird weniger wichtig gegenüber einem genauen Konzept und einem strengen Begriff der Struktur des Rahmens des elektronischen Bildes. Der Akzent hat sich verschoben: er liegt nun auf der Wahrnehmung des Zeit/Energie-Objektes und seinem programmierbaren Bauelement, die Wellenform“.

Man muß allerdings einräumen, daß die Experimente Woody Vasulkas nicht zu einer von ihm vorhergesagten Syntax führen. Das hat damit zu tun, daß die Stellung der Wellenformen innerhalb eines Kontinuums zwischen dem einzelnen Bildpunkt und dem Bild, in dem sich die gesamte Ikonographie des elektronischen Bildes ausbreitet, nicht klar bestimmt werden kann. Nun ergibt sich aber die Bedeutung eines Zeichens nach der strukturalistischen Auffassung von Zeichensystemen, die auch Vasulka vertritt, aus dem Kontext jedes einzelnen Zeichens. Die linguistische Forschung hat gezeigt, daß nicht einmal ein genau definierter Kontext die Eindeutigkeit der Zeichenbedeutung zu garantieren vermag. Die Signifikanten (ent)gleiten, wie Roland Barthes für die Semiologie, Jacques Derrida für die Grammatologie und Jacques Lacan für die Psychoanalyse nachweisen konnten. Daraus ergeben sich Konsequenzen für das Lesen von Texten, die notwendig aus mehreren ineinander verschlungenen und irreduziblen Sinnlagen bestehen. Schließt man diese nicht aus, wie das allgemein üblich ist, sondern entschlüsselt die konnotativen Reihen des Textes, dann gewinnt ein „streng wissenschaftlicher“ Text seine poetisierte Dimension zurück. Vasulkas Videogramme wiederum sind Versuche, die Vieldeutigkeit des Videobildes auf seine elementaren graphischen Formen zurückzuführen. Aus der Analyse dieser Elemente sollten Gesetze hervorgehen, die die Elemente zu Bildern verbinden. Das ist aus gutem Grund nie gelungen, weil diese Elemente nicht auf das Sichtbare reduziert werden können, vielmehr Bewegung, Transformation sind. Die *waveform patterns* beruhen einerseits auf der Umwandlung von Elektrizität in optische Reize, andererseits auf physikalisch-elektrotechnischen Konventionen. Deshalb sind sie schon „Bilder“, noch bevor sie als Grundbausteine für Videogramme hergenommen werden.



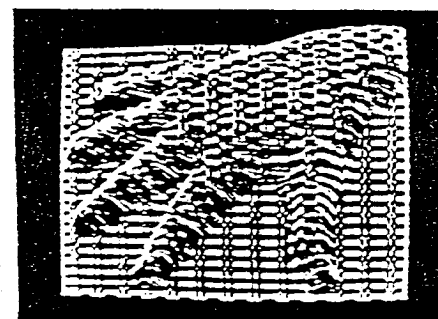
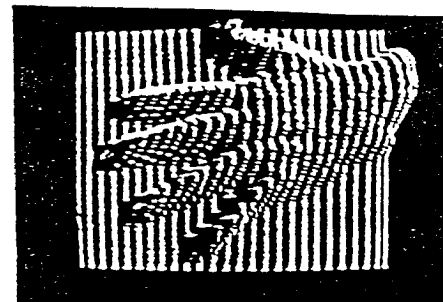
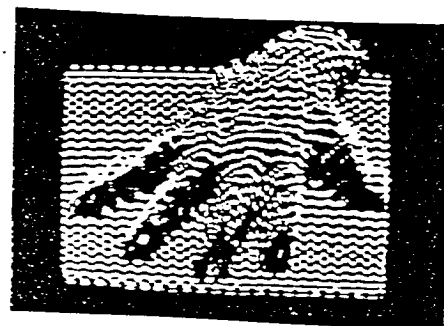
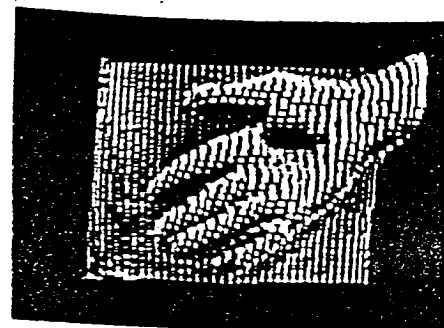
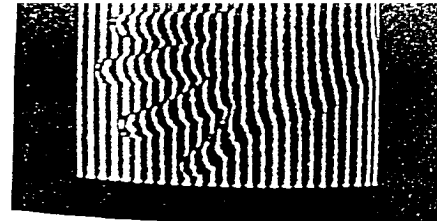
3

Mitte der siebziger Jahre beginnen die Vasulkas auch, mit digitalen Bildwandlern zu arbeiten, nachdem die ersten Experimente mit Analog-Synthesizern durchgeführt worden waren. Vor allem unter ästhetischen Gesichtspunkten sind die „analogen“ Videoexperimente interessanter als die digitalen. Bemerkenswerterweise sind letztere gegenständlicher als die scan-processor-Produktionen, obwohl das Ausgangsmaterial stets Kamerabilder waren und die Vasulkas nie Computeranimation betrieben haben. Die Arbeiten mit dem Wellenform-Generator erwecken starke Anklänge an die graphische Photographie von Moholy-Nagy oder anderen Angehörigen des Bauhaus-Kreises. Möglicherweise kommt ihnen irgendwann auch einmal die gleiche Bedeutung zu, wird hier doch elementare Technik in eine künstlerische Form transformiert, während im Fernseh- und Videoalltag das Elementare der Gestaltung von Energie der ästhetischen Verballhornung in der Unterhaltung und in der Werbung geopfert wird. Die Ästhetik der Vasulka-Videos ist das Ergebnis eines, wie sie es nennen, Dialoges „mit dem Werkzeug und dem Bild“, und zwar so, daß sie „nicht das Bild getrennt entwerfen, etwa als bewußtes Modell, um ihm dann gerecht zu werden“. Vielmehr stellen sie „das Werkzeug her und führen einen Dialog mit ihm“. Entwurf des Werkzeugs und Konzept der Arbeit werden in einem einzigen Verfahren entwickelt und sind nicht voneinander zu trennen, schreibt Lucinda Furlong.

Das synthetische Bild bezieht sich auf ein synergetisches Bewußtsein. Es sind zwei Seiten einer Medaille. Das Verständnis des Bildes trägt zum Verständnis der Technologie bei, die die Grundlagen für die Gestaltung der Bilder bereitstellt. Der Künstler, der sich der Technik auf der Grundlage ihrer funktionalen Logik bedient, versucht, ein Verhältnis zum Denken zu gewinnen, das mit dieser Logik einhergeht. Dieses Verhältnis gewinnt handfeste Züge, wo der Video-Künstler sich die Produktionsmittel beschafft. Video-Künstler wie die Vasulkas gehören, zumal in den Vereinigten Staaten, zu einer alternativen postindustriellen Subkultur, „die von Einzelpersonen betrieben wird, wie auch Kunst von Einzelpersonen betrieben wird. (...) Derartige Designer elektronischer Werkzeuge haben ihre Unabhängigkeit innerhalb des Systems aufrechterhalten. Und sie sind Künstler geworden, indem sie ihre elektronischen Werkzeuge benutzt haben, die sie bauten. ‚Wir‘, so sagen die Vasulkas, ‚haben diese recht nahe symbiotische Beziehung mit kreativen Leuten außerhalb der Industrie immer aufrechterhalten, die den gleichen zweckfreien Drang verspürt haben, Bilder oder Werkzeuge zu entwickeln, die wir am Ende vielleicht alle als Kunst bezeichnen‘“ (in: Furlong).

Preikschat, Wolfgang:

Video : d. Poesie d. neuen Medien / Wolfgang Preikschat.
- Weinheim ; Basel : Beltz, 1987.



Die Vasulkas (Steina und Woody) sind in dieser Schnittstelle von Video und Computer zentrale Figuren. Steina, eine gebürtige Isländerin (geb. 1940), wurde als Violinistin ausgebildet, u. a. in Prag, wo sie den 1937 geborenen Bohuslav 'Woody' Vasulka traf, der zunächst Technik und dann Film studierte, aber auch Musik machte. 1965 übersiedelten sie nach New York, wo sie 1971 The Kitchen gründeten, ein kleines, für elektronische Medien bestimmtes Theater, das mittlerweile zu einem bekannten Avantgardezentrum für Video, Musik, Performance, Film und Tanz geworden ist. 1973 gingen sie nach Buffalo, an das Center for Media Study, SUNY. 1980 übersiedelten sie nach Santa Fé, New Mexico. 1966 arbeitete Woody an Multivision-Präsentationen bei kommerziellen Filmen. 1967 begann er mit Mehrfachleinwänden und schließlich mit 'Frameless Cinema' zu arbeiten. Ab 1969 fingen sie an, mit Video zu arbeiten, das sie als Medium interessierte, weil in ihm »time/energy as an organizing principle of sound and image« funktioniert. Daher experimentierten sie von Anfang an mit der Erzeugung von Bildern durch Ton und von Ton durch Bilder – ohne Kamera, nur durch elektromagnetische Spannung und Frequenz. Im elektronischen Medium wurde die Beziehung Bild und Ton auf einer naturwissenschaftlichen Basis, d. h. auf einer (objektiv) technischen bzw. physikalischen statt einer (subjektiv) sinnlichen bzw. sensorischen Korrespondenz erstellt. Dieser Wechsel von der Synästhesie zur Isomorphie, so daß ein und dieselbe elektromagnetische Welle einmal als Ton und einmal als Bild realisiert werden konnte, ist paradigmatisch und könnte am besten als Interaktion von Klang und Bild bezeichnet werden. Audio/Video-interface bzw. Interaktion (Bilder erzeugen Klänge, Klänge erzeugen Töne) statt Analogie, Äquivalenz, Korrespondenz, Synästhesie, Synchronie – das war der Durchbruch.

Bereits 1970 demonstrierte Vasulka die Möglichkeiten einer instanten elektronischen Interaktion von Bild und Ton durch das Live-Video-Audio-Feedback-System in einem *Video Ballet*. Ein Performer, das TV-System und ein Moog-Tonsynthesizer interagierten, wobei das Fernsehbild die Realität des Performers durch Video-Rückkopplungsschaltkreise abstrahierte und deformierte, deren Spannungswechsel ein elektronisches Musikinstrument Moog- oder Buchlah-Synthesizer) modulierte, so daß der elektronische Ton und die Abstraktion (auf dem TV-Schirm) der Bewegung des Tänzers (auf der Bühne) korrespondierte.

Violin Power (1970–78, 10 Min.) von Steina demonstriert diese Interaktion ebenso. Der Ton kontrolliert die Elemente des Bildes. Man sieht Steina Geige spielen. Im gleichen Augenblick aber wird das Bild vom produzierten Ton transformiert. Eine Reihe weiterer Arbeiten von Steina und Woody verfolgt ebenfalls dieses Prinzip, so *Evolution* (1970, 16 Min.), in dem Bilder durch Ton erzeugt wurden, der Ton durch die Rückkoppelung aktiviert wird und *Shapes* (1971, 12 Min. 34 Sek.), in dem der Ton (Audio Oszillatoren) in einen Monitor gefüttert wird und dadurch Bilder (Interferenzmuster) erzeugt werden, die durch die Form der Tonwellen geändert werden. *Elements* (1971, 9 Min.) zeigt Bilder, die durch Video Feedback erzeugt werden. Die Videosignale werden in einen Audio Synthesizer geschickt, so daß Bilder Töne produzieren. *Soundgathered Images* (1974, 9 Min. 15 Sek.) zeigt verschiedene interaktive Weisen von Ton und Bild. In *Sound Size* (1974, 4 Min. 40 Sek.) wird mit der Spannung eines Tonsynthesizers die Größe des Bildes und die Tonhöhe kontrolliert. In *Noisefields* (1974, 12 Min. 20 Sek.) moduliert der Energiegehalt des Videos den Ton. In *Explanation* (1974, 11 Min. 40 Sek.) wird durch einen Rutt-Etra-Scan-Processor ein Gitter synthetisch erzeugt, dessen Bewe-

gung und Position durch Ton kontrolliert wird. 1974 kauften die Vasulkas einen Rutt-Etra-Scan-Processor (einen Abtast-Verarbeiter, mit dem das elektronische Bild als Zeit/Energie-Objekt und als sein Baustein, die Wellenform, definiert wird. 1975 baute Woody Vasulka mit seinem Studenten Jeffrey Schier das Vasulka-Digital-Imaging-System. Der eigentliche Einstieg in das elektronische Bild beginnt mit diesen zwei Geräten. *Vocabulary* (1973, 5 Min. 55 Sek.) zeigte die fundamentalen Gesetze des elektronischen Bildes wie Rückkopplung, Zeit, Keying. In *1-2-3-4* (1974, 7 Min. 45 Sek.) wurde mit vier Kameras und sechs digital kontrollierten Input-Keys die Ordnung der vier Bildflächen, für die die Ziffern stehen, ständig geändert. Nach zahlreichen abstrakten *Video Noise Studies* (1975) und *Wave Form Studies* (1974) mit dem R/E-Scan-Processor näherte sich Woody den Gegenständen. In *Diastatic Video* (1975) faßte er diese Studien zusammen. *Transformations* (1974) von Gesichtern und Händen (*Hybrid Hand Studies*, 1984) zeigen Annäherungen an den Menschen. Insbesondere die *Scriptures of Toni Price* (1982) mit dem R/E-Scan-Processor zeigen die künstlerischen Möglichkeiten dieser Geräte. In den Arbeiten *The Commission* (1983, 45 Min.) und *The Art of Memory* (1985–87) kommen Woodys jahrelangen Erfahrungen als Bildingenieur, Musiker und Computerkünstler zusammen. *The Commission* mit Ernie Gusella als Paganini und Robert Ashley als Berlioz erzählt mit ausgeklügelten digitalen Effekten von den 20.000 Francs, die Berlioz Paganini für ein Auftragswerk angeboten hat, ein Porträt Paganinis, des rätselhaften Künstlers. Die elektronische Sprache selbst drückt die Story, die Gedanken aus. *The Art of Memory* berichtet vielschichtig (polychronisch und polytopisch) über die militärischen Ereignisse des 20. Jahrhunderts. In beiden Fällen ist die Musik von Vasulka selbst. Beide Werke stellen einen neuen Typus von opernhafte Langzeit-Videos dar, wie auch die Video-Opern von Robert Ashley und John Sanborn (*Perfect Lives*, 1973–83, 7 x 30 Min.), Laurie Andersons *Home of the Brave* (1985, ca. 93 Min.), Ernie Gusellas Video-Oper über Stalin, *The Real Star* (1986) und Peter Weibels Werk *Der künstliche Wille* (1984, 67 Min.). Diese neuen narrativen Videoformen stellen einen wichtigen Meilenstein in der Entwicklung der Videokunst dar, in der *Global Groove* (1973, 30 Min.) von Nam June Paik als Vorstufe angesehen werden könnte. Auch Steina Vasulka hat sich in ihren letzten Bänden (*Scapes of Paradox: The Southwest and Iceland*, 1986), Installationen (*The West*, 1983) nach ihrer *Machine Vision* (1978) dem elektronischen Bild verschrieben. Auf das Thema Visuelle Musik bezogen ist ihr letztes Videoband *Vocal Windows* mit der Vokalistin Joan La Barbara, auf dem ein Live-Feedback zwischen Stimme und Bild stattfindet. Die Wellen eines Oszilloskops dienen als elektronischer Key. Auf einer Bildebene sieht man die Stadt Santa Fé oder die Wüste New Mexicos. Auf der zweiten Bildebene, die durch das Oszilloskop kontrolliert wird, sieht man eine andere Gegend. Singt La Barbara, werden die Wellenformen groß genug, damit man wie durch ein Fenster auf diese zweite Landschaftsebene (oder eine dritte, durch Nachbearbeitung entstandene) blicken kann. Das, was La Barbara sieht, beeinflusst natürlich ihren Gesang, der wiederum beeinflusst das, was sie sieht. Ein perfektes Modell der Interaktion, Rückkopplung von Ton und Bild.

Clip, Klapp, Bum: von d. visuellen Musik zum Musikvideo / Veruschka Bódy u. Peter Weibel (Hrsg.).

– Köln : DuMont, 1987.

(DuMont-Taschenbücher : Bd. 198)

ISBN 3-7701-2145-7

NE: Bódy, Veruschka [Hrsg.]



Bibliografie (Auswahl)

- Bellour, R./Duguet, A.-M., "Vidéo", Paris, Communications, 1988, S.261-3
- Clancy, Patrick (Hg.), "Video as Attitude", Albuquerque, New Mexico, Univ. Art Museum, Santa Fe, 1983, o.S.
- Conomos, John, "The Art of Memory", in: Photofile, Sidney, VI, 4, Sommer 1988/9, S.3-5
- Degroote, Bernard, "Vasulka: The Commission. Pour un formalisme expressionniste", in: Videodoc, Brüssel, 69, April 1984, S.14-9
- Dietrich, Frank, "The Computer: A Tool for Thought Experiments", in: Leonardo, Berkeley, CA, XX, 4, 1987
- Fargier, J.-P., "Steina et Woody Vasulka: Zéro un", in: ders., "Où va la vidéo?", Paris, Cahiers du cinéma, 1986, S.76-82
- Furlong, Lucinda, "Notes Toward a History of Image-Processed Video: Steina and Woody Vasulka", in: Afterimage, N.Y., XI, 5, Dezember 1983, S.12-7
- Gruber, B./Vedder, M. (Hg.), "Kunst und Video", Köln, DuMont, 1983, S.202/3
- Hagen, Charles, "A Syntax of Binary Images: An Interview with Woody Vasulka", in: Afterimage, N.Y., VI, 1/2, Sommer 1978, S.20-31
- ders., "Breaking the Box: the Electronic Operas of Robert Ashley and Woody Vasulka", in: Artforum, N.Y., XXIII, 7, März 1985, S.55-9
- Huffman, Kathy Rae (Hg.), "Video: A Retrospective", Long Beach, CA, Museum of Art, 1984
- Judson, William D., "Electronic Sculpture: Video Installations in the Museum of Art", in: Carnegie Magazine, Pittsburgh, LVII, 8, März/April 1985, S.24-32
- ders. (Hg.), "American Landscape Video: The Electronic Grove", Pittsburgh, Carnegie Museum of Art, 1988
- Kat. "Vasulka, Steina: Machine Vision/Vasulka, Woody: Descriptions", Buffalo, N.Y., Albright-Knox-Gallery, 1978
- Kat. "Ars Electronica 1986", Linz 1986, S.63-8
- Kat. "2e Manifestation Internationale de Vidéo", Montbéliard 1984, S. 244-51
- Kat. "Steina & Woody Vasulka: Vidéastes 1969-1984. 15 années d'images électroniques", Paris, Ciné-MBXA/Cinédoc, 1984
- Kranz, Stewart, "Interview: Woody Vasulka", in: Science and Technology in the Arts, N.Y., 1974, S.281/2
- Millard, Yves, "Interview des Vasulkas", in: Gen Lock, Genf, 17, Juni 1990, S.11-5
- Pritikin, Renny, "Video Installed", San Francisco 1986
- Vasulka, W./Nygren, Scott, "Didactic Video: Organizational Models of the Electronic Image", in: Afterimage, N.Y., III, 4, Oktober 1975, S.9-13
- Youngblood, Gene, "Cinema and the Code", in: Leonardo, Berkeley, CA, Suppl. Issue, 1989, S.27-30

Videografie

- 1969-71 "Participation", 60', s/w (mit Steina)
- 1970 "Sketches", 27', s/w (mit Steina)
- "Calligrams", 12', s/w (mit Steina)
- "Sexmachine", 6', s/w (mit Steina)
- "Tissues", 6', s/w (mit Steina)
- "Interface", 3'30", s/w (mit Steina)
- "Jackie Curtis' First Television Special", 45', s/w (mit Steina)
- "Don Cherry", 12', s/w (mit Steina und Elaine Milosh)
- "Decay #1", 7', Farbe (mit Steina)
- "Decay #2", 7', s/w (mit Steina)
- "Evolution", 16', s/w (mit Steina)
- "Adagio", 10', Farbe (mit Steina)
- 1970-72 "Matrix", s/w (Installation; verschiedene Versionen; mit Steina)
- 1971 "Swan Lake", 7', s/w (mit Steina)
- "Discs", 6', s/w (mit Steina)
- "Shapes", 12'43", s/w (mit Steina)
- "Contrapoint", 3', s/w (mit Steina)
- "Black Sunrise", 21', Farbe (mit Steina)
- "Keysnow", 12', Farbe (mit Steina)
- "Elements", 9', Farbe (mit Steina)
- "Continuous Video Environment", s/w (Installation; mit Steina)
- 1972 "Spaces 1", 15', s/w (mit Steina)
- "Distant Activities", 6', Farbe (mit Steina)
- "Spaces 2", 15', s/w (mit Steina)
- "Soundprints", Endlosschleife, Farbe (mit Steina)
- "The West (early version)", s/w (Installation; mit Steina)
- 1973 "Vocabulary", 6', Farbe (mit Steina)
- "Golden Voyage", 27'37", Farbe (mit Steina)
- "Home", 16'47", Farbe (mit Steina)
- 1974 "Explanation", 11'50", Farbe
- "C-Trend", 9'03", Farbe
- "The Matter", 3'58", Farbe
- "Reminiscence", 4'45", Farbe
- "Solo for 3", 4'17", Farbe (mit Steina)
- "Soundgated Images", 9'22", Farbe (mit Steina)
- "Noisefields", 12'05", Farbe (mit Steina)
- "Heraldic View", 4'22", Farbe (mit Steina)
- "1-2-3-4", 7'46", Farbe (mit Steina)
- "Soundsize", 4'40", Farbe (mit Steina)
- "Telc", 5'12", Farbe (mit Steina)
- "Electronic Environment", s/w (Installation; mit Steina)
- 1978 "Update", 30', Farbe und s/w (mit Steina)
- "Vocabulary", 29', Farbe (mit Steina)
- "Matrix", 29', Farbe (mit Steina)
- "Digital Images", 29', Farbe (mit Steina)
- "Steina", 29', Farbe (mit Steina)
- "Objects", 29', Farbe (mit Steina)
- "Transformations", 29', Farbe (mit Steina)
- 1980 "Artifacts", 21'20", Farbe
- 1981 "Progeny", 18'28", Farbe (mit Steina und Bradford Smith)
- "In Search of the Castle", 12', Farbe (mit Steina)
- 1983 "The Commission", 44'55", Farbe
- "The West (late version)", (Installation; mit Steina)
- 1986 "Voice Windows", 8'10", Farbe (mit Steina)
- 1987 "Art of Memory: The Legend", 36', Farbe
- "Ecce", 4', Farbe (Installation; mit Steina)
- 1989 "Art of Memory: The Legend", Farbe (Installation)

