

Die elektronischen Theater des Woody Vasulka

Die Arbeiten von Steina und Woody Vasulka haben die Videokunst insgesamt seit langem nachhaltig beeinflusst, aber die Vasulkas selbst wahrten immer eine Zurückhaltung gegenüber all jenen Moden, die in jüngster Zeit dieses Genre bestimmen. Vielleicht, weil ihre künstlerische Arbeit im kulturellen Klima der 60er Jahre begann, haben sie stets die Technologie und die elektronischen Medien als »kulturelle Umwelten« untersucht, die – ob gut oder schlecht – nicht nur eine neue visuelle Ontologie hervorbringen, sondern vor allem ein Potential für die Erforschung der Wahrnehmung darstellen. Das gesamte Werk ist auf die eine oder andere Weise einem fundamentalen Ziel verpflichtet: der Befragung der wahren Eigenschaften der Maschine als kultureller Code und die durch sie entstehenden verborgenen und/oder offenkundigen Wahrnehmungsveränderungen.

Wie die von den Vasulkas zusammengestellte Retrospektive der frühen Videokunst und -technologie (*Eigenwelt der Apparatewelt*, Ars Electronica, 1992) ausführlich belegt, stellte die gleichzeitige Entstehung von Videokunst und Halbleiter-Elektronik während der späten 60er Jahre ein einmaliges historisches »Fenster« dar: Künstler und Techniker waren untrennbar, sie nahmen an einem gemeinsamen Dialog teil, aus dem heraus sich die Systemidentitäten der Maschine und des Kunstprodukts in Form und Funktion geradezu beispiellos vereinigten. Rückschauend wird klar, warum diese Gelegenheit der künstlerischen Einflußnahme auf technologische Neuerungen schnell wieder verging. In weniger als einem Jahrzehnt hatten kommerzielle Kräfte den Künstler/Techniker durch die vorherrschende kulturelle Tagesordnung verdrängt. Künstlerische Innovation wurde umgepolt, um den Bedarf der populären Film- und Fernsehindustrie zu decken. Diese Situation hat sich mit der Digitalisierung der Medien noch verschärft. Technische Neuerung ist heute gleichbedeutend mit kommerziell motivierten Verbesserungen größtenteils klischeehafter und traditioneller Bildproduktionen, während der innovative Künstler vergeblich Wege ersinnt, wie er das Design des digitalen Codes beeinflussen kann.

Daß die künstlerische Beteiligung an der Gestaltung von Medienwerkzeugen an Bedeutung verloren hat – damit beschäftigt sich Woody Vasulka gegenwärtig. Ist jene Ästhetikforschung, wie Vasulka sie über 20 Jahre lang betrieb, noch möglich oder überhaupt relevant? Die Installationen sind ein Versuch, diese Frage zu thematisieren und sie darüber hinaus im Zusammenhang der zeitgenössischen wie auch der jüngeren historischen Schauplätze der Maschine als kulturellem Code zu erforschen. In seinen früheren Arbeiten konnte Woody Vasulka die elektronische Rekonstruktion archaischer Wahrnehmung mit einer quasi naiven Begeisterung

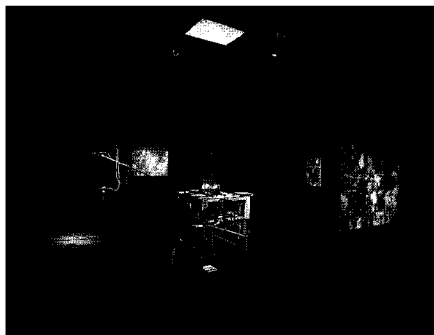


Abb. 1: Woody Vasulka: *Brotherhood-Table III*, 1994. Installation in der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn 1994

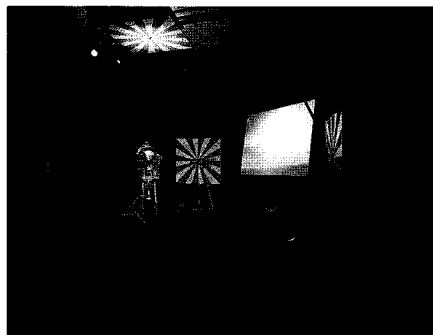


Abb. 2: Woody Vasulka: *Brotherhood-Table III*, Justierung der pneumatischen Steuerung

analysieren, verstärkt durch den unmittelbar gegebenen kulturellen Kontext: den Glauben an die Erweiterung menschlicher Wahrnehmung durch ein technologisches Strategem. In seiner aktuellen Arbeit entsteht ein dichteres Bezugssystem. Die didaktische Reinheit der Maschine als generative Quelle wird nun durch die Maschine als »environment« problematischer semiotischer Codes ersetzt, die die Selbstkritik in ihre sensorische Umhüllung projizieren.

In beiden Installationen bildet eine radikale philosophische Streitfrage die Grundstruktur, die ein System oft gegensätzlicher Bezugspunkte in sich birgt. Die Kernfrage in *The Theater of Hybrid Automata* ist die nach einem physischen Wesen im Licht seiner virtuellen Repräsentation. Weder steuert das Roboter-Auge durch eine platonische Welt der idealen Form, wo die Empfindung als reine, nicht-körperliche, im numerischen Code eingeschriebene Bezeichnung frei von der Materie schwebt, noch ist es aristotelisch begründet, wo die Sprache lediglich ihr Begehren auf eine unvollkommene Welt projiziert und reflektiert: Das Roboter-Auge steuert durch ein Fegefeuer numerischer Koordinaten, um einem Umfeld der Kontrollsysteme standzuhalten – eine Tautologie des Selbstreferentiellen, die nur nebelhaft des eindringenden Zuschauers gewahr wird. Es ist nicht die Ausstellung eines elektronischen Theaters, sondern der Traum eines elektronischen Theaters, das die Schattenseiten einer kybernetisch gesteuerten Umwelt parodiert. Mit der unheimlichen Effizienz eines hochtechnisierten Bürogebäudes nach Feierabend werden die Zyklen automatischer Verhaltensmuster wiederholt, ohne die Gegenwart von Menschen, aber in Erwartung der Geburt einer unbekanntenen Form dramatischer Handlung als Absolution.

Auch *Brotherhood* untersucht diesen Konflikt zwischen Materie und ihrer Darstellung in einem historischen Rahmen: die Verknüpfung männlicher Gewalt mit Technologie. Einerseits wird dieses Thema in der Wahl des skulpturalen Rahmenmaterials offenkundig, das den Panzer bildet, in dem und auf dem die Medien-

handlung sich entfaltet (*Case and Rack Assembly Bomb Navigational Surplus* aus den Los Alamos National Laboratories). Andererseits ist es auch als eingebetteter Inhalt anwesend: Phallische pneumatische Kolben steuern die Enthüllung von Schaltbildern, wie sie zur Herstellung von Atomwaffen gebraucht werden. Begleitet wird das Geschehen von Geräuschen des industriellen Produktionsprozesses als rituelle Opferung, Funkmeldungen von Kriegstodesopfern durch versehentlichen Beschuß aus den eigenen Reihen und stillen Explosionen im animierten Raum als Ziel für virtuelle Geschosse. All diese Referenzen offenbaren die männliche Idee des destruktiven Maschinen-Potentials und zeigen die darunter liegende archetypische Psyche ohne manifestes Grauen oder Jubeln. Es ist die Evokation einer unsichtbaren Absicht, als ob dieses Gerät ein Machtobjekt sei, das von den Geistern seiner generativen Mentalitäten umschwebt wird.

In beiden Installationen wird die heute modische Interaktivität zwischen Zuschauer und Maschine nur subtil angedeutet. Das Publikum wird nicht einfach aufgefordert, den Ablauf wie bei einem Videospiegel zu steuern, um damit ein vorher ausgedachtes Ritual der Pseudointeraktivität auszuagieren. Das »environment« bleibt statt dessen autonom, die Störung des »Dramas« durch einen Eindringling lediglich im Bereich des Möglichen – und dies evoziert eine spezifische Interaktion: autonome Welten, die ihre Abgeschlossenheit durch die aus sich selbst hervorgebrachte Sprache definieren. Und dies zwingt den Zuschauer, sich im Dunkel des eigentlichen kulturellen Maschinen-Codes zurechtzufinden.

Aus dem Englischen von Judith Rosenthal



Abb. 3: Woody Vasulka: *Theater of Hybrid Automata*, 1992–1994. Installation in der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn 1994

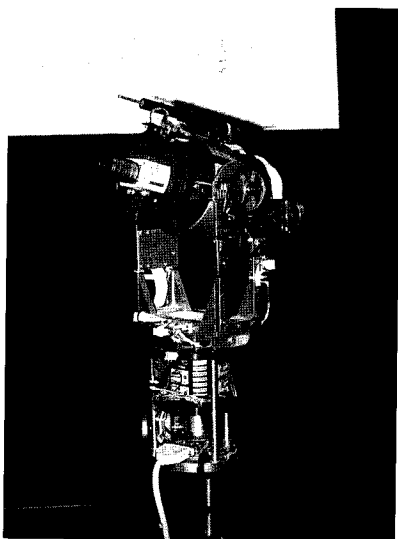


Abb. 4: Woody Vasulka: *Theater of Hybrid Automata*, interaktiver Robot-Kamerakopf