

Hochschule Luzern, Design & Kunst, Animage, Track Short, Herbstsemester 2010,
MA-Thesis 10.10.2010, Externes Mentorat: Damian Jurt, Genève/Basel.

Räumliche Präsentation von bewegten Bildern

Theoretische Annäherung an die Elemente
von audiovisuellen Installationen

Diese Abhandlung beschäftigt sich mit den Grundelementen von räumlich präsentierten audiovisuellen Arbeiten. Ein theoretisches Modell mit den vier Hauptthemen „Objekt“, „Raum“, „Zeit“ und „Subjekt“ bildet ein Raster der Vereinfachung, um die vielfältigen, sich stets verändernden Faktoren von audiovisuellen Installationen besser verstehen zu können.

Die Fokussierung auf einzelne Grundelemente, welche der detaillierten Betrachtung unterzogen werden, soll der Sensibilisierung der Wahrnehmung dienen. Im Bewusstsein dafür, dass kleine Details selbst in vierteiligen Installationsanordnungen sehr wichtig sind, zielt die Aufmerksamkeit auf jene konstituierenden Elemente, welche im alltäglichen Umgang mit installativen Werken allzusehr schnell vergessen gehen.

Trotz der Auslegeordnung der einzelnen Elemente geht der Sinn für das gesamte Gefüge des Konglomerats nicht verloren. Wie ein roter Faden ziehen sich die verbindenden Bezüge zwischen den Einzelteilen des Modells durch die gesamte Abhandlung. Neben diesen theoretischen Annäherungen kommen praktische Werkbeispiele aus dem Ausstellungskontext zur Sprache, welche die Vielschichtigkeit von audiovisuellen Installationen veranschaulichen. Diese Werke erlauben zudem die unterschiedlichen Perspektiven zu behandeln, aus denen Autorinnen und Produzenten, ausstellende Institutionen oder die Betrachterinnen und Betrachter solche räumlich präsentierte audiovisuelle Arbeiten wahrzunehmen neigen.

Inhalt

1. Einleitung	4
2. Objekt	6
2.1. Installation	7
2.2. Zugänglichkeit	9
2.3. Variabilität	10
3. Raum	12
3.1. Entstehung und Erfahrung von Raum	13
3.2. Mobilisierung der Gedanken durch Bewegung	14
3.3. Dimensionen und Grössen	16
4. Zeit	18
4.1. Frei in der Zeit	19
4.2. Ewigkeit	19
4.3. Am Schluss ist der Anfang	20
5. Subjekt	22
5.1. Individuelle Sinnproduktion	23
5.2. Selbstreflexion	24
5.3. Das Phänomen Atmosphäre	25
6. Schluss	26
7. Literaturverzeichnis	27
8. Bildnachweis	29
9. Dank	29

1. Einleitung

Die Installation als räumliche Präsentationsform für audiovisuelle Projekte wirft im Vergleich zu Einkanal-Präsentationen wesentlich andere Fragen auf. Denn im Vergleich zu einem installativen Werk weist eine Projektion im Kino (oder in einem sonstigen Vorführraum) weniger veränderbare Faktoren auf: die filmische Arbeit ist vollendet und die Fragen betreffend des jeweiligen Raumes der Rezeption sind marginal.

Ich setze mich in dieser Abhandlung mit Begriffen auseinander, welche in theoretischen Schriften zu den Themen Film- und Videoinstallation häufig Verwendung finden. Ich extrahiere die relevanten Aspekte und setze sie in einem modellhaften Gefüge, in einem Konglomerat, nebeneinander. Die vier Hauptthemen dieses Theoriemodells sind „Objekt“, „Raum“, „Zeit“ und „Subjekt“. Darin versammle ich jeweils weitere, mir grundlegend erscheinende Einzelteile und unterziehe sie einer differenzierten Betrachtung, anstatt diese als selbstverständlich hinzunehmen.

Die dieser Abhandlung zugrunde liegenden Fragen lauten, ob sich aus den reflektierten Funktionen der Einzelbausteine einen erweiterten Einblick in die Gesamtheit von audiovisuellen Installationen ergibt. Kann dieses Theoriemodell mit allen Vereinfachungen zu einem besseren Verständnis des gesamten Gefüges von räumlich präsentierten audiovisuellen Arbeiten führen? Und zweitens: vermag dieses Modell, das Konglomerat mit den vier Hauptthemen bei der Reflexion von existierenden audiovisuellen Installationen zu bestehen?

Das Konglomerat beruht auf der Verbindung von unterschiedlichen, sich gegenseitig beeinfluss-

enden Einzelteilen. Wobei gerade die Verbindungen der Elemente eine tragende Rolle spielen und im Zentrum des Interesses stehen. Denn ein aus dem Konglomerat herausgelöstes Element ist nicht mehr Teil des Gesamtgefüges und stellt somit etwas Anderes, mit veränderten Eigenschaften dar. Aus diesem Grund ziehen sich die verbindenden Aspekte wie ein roter Faden durch den Hauptteil dieser Abhandlung.

Auch wenn es schwierig ist, im Umfang dieser Abhandlung jeweils sämtliche Elemente des theoretischen Modells im Blickfeld zu behalten: Es scheint mir einen Versuch wert zu sein, beim Fokussieren auf ein jeweiliges Element die Beeinflussung, die davon auf die anderen ausgeht, mit in die Überlegungen einzubeziehen.

Oftmals ergeben sich Überschneidungen von zwei Elementen, wie zum Beispiel bei der Definitionsgrenze zwischen variabler Installation und invarianter Skulptur, die sowohl objektbezogene Fragen wie auch räumliche Aspekte thematisieren. Weil in diesem Fall der inhaltliche Bezug näher beim Objekt liegt, siedle ich die theoretischen Ausführungen dazu im Kapitel „Objekt“ an. Neben den theoretischen Schriften ziehe ich praktische Beispiele aus unterschiedlichen Ausstellungssituationen bei. Sie stammen von internationalen und regionalen Autorinnen und Autoren, deren audiovisuelles Werk mir – zum Teil aus persönlicher Erfahrung – bekannt ist und repräsentieren jeweils einen bestimmten Aspekt innerhalb des Konglomerats. Gleichzeitig unterstreiche ich mit diesen eingeflochtenen Werken die Wichtigkeit, dass räumlich präsentierte audiovisuelle Arbeiten zwingend vor Ort betrachtet werden sollen, um sie reflektieren zu können.

Zudem gestatten mir diese Werke aus dem Ausstellungskontext, weitere Positionen in diese Abhandlung integrieren zu können. Unterschiedliche Perspektiven bestehen einerseits für Autorinnen und Produzenten von audiovisuellen Installationen, andererseits für die ausstellenden Institutionen und letztlich auch für die Betrachterinnen und Betrachter dieser Werke. Die Wichtigkeit, immer alle Elemente einer audiovisuellen Installation zu beachten, vermag ein Ausstellungsbesuch im Museum für Gegenwartskunst Basel aufzuzeigen: An der dortigen Ausstellung *Through the Forest* von Rodney Graham (2010) war im ersten Raum die Arbeit *Film Coruscating Cinnamon Granules* (1996, Bild 1, S. 8) zu sehen. Von aussen war es eine grosse hölzerne Kiste mit den ungefähren Massen 2.5m x 3.5m x 4m. An einer der schmalen Seiten war im oberen Drittel aussenseitig ein Projektor angebracht. Darunter eine Plexiglas-konstruktion mit dem Filmmaterial des Loops. Ein Loch in der Wand machte klar, dass der Projektor den Film in die Holzkiste projiziert.

In der Rolle des subjektiven Ausstellungsbesuchers – des Rezipienten – begab ich mich neugierig durch den türgrossen Eingang in die schwarze Kammer. Dass es ein kleines Kino war, sah ich in der Dunkelheit erst nach ein paar Sekunden, als sich die Augen an die dunkle Lichtsituation gewöhnt hatten. Zufälligerweise betrat ich das Kino gerade zu dem Zeitpunkt, als auf der Filmprojektion nur sehr wenige Lichtpunkte zu sehen waren. Diese abstrakten Punkte, denen ich noch keinen Sinn abgewinnen konnte, führten meine Aufmerksamkeit weg vom Film hin zur Installation. Die Holzkiste war inwändig schwarz ausgemalt, um ein wirklich dunkles Umfeld zu schaffen. An drei Stellen gab es jedoch ganz kleine Ritzen in der Kiste, welche von der Holzkonstruktion und der Malerei nicht vollumfänglich zugedeckt waren. Dort drang das Tageslicht in Form von kleinen Punkten von aussen in das Kleinkino. Diese korrespondierten nun unweigerlich mit dem funkelnden Zimtgranulat, welches von der Filmprojektion dargestellt wurde. So wird es meines Erachtens nachvollziehbar, dass

meine Aufmerksamkeit in der Rolle des Rezipienten nun stärker zu technischen Aspekten der Installation als zu deren eigentlichen Inhalt und zum Inhalt des Films gelenkt wurde.

Die vielen unterschiedlichen Elemente, die in installativ präsentierten audiovisuellen Arbeiten zusammenkommen, lassen mich deshalb selbst beim Fokussieren auf ein Element immer den Blick aufs ganze Gefüge bei behalten. Trotzdem sind gewisse Aspekte nach der Themenauswahl prominenter vertreten als Andere.

Die Eingrenzung der Themenkreise und Begriffe ergab sich neben der analysierenden Lektüre durch meine Erfahrung in der praktischen Betätigung mit installativen Werken.

Ich beschäftige mich vorwiegend mit den räumlichen Faktoren, die sich ausserhalb des bewegten Bildes und auch des Tones befinden. Die Genre-Aufteilung in Animation und Video lasse ich ausser Acht. Als zusammenfassenden Schritt ist deshalb auch die Gleichsetzung von Animations- und Videoinstallation anzusehen.

Die historische Entwicklung von kinetischen Installationen¹ und des Expanded Cinema² ist nicht Bestandteil dieser Abhandlung. Die Verwendung von audiovisuellen Elementen im Bereich von Bühnenbildern und im Rahmen von Partys als Visuals lasse ich ebenfalls bewusst unbeachtet. Stattdessen konzentriere ich mich auf installative Arbeiten, die im Kontext von Ausstellungssituationen stehen.

Und letztlich ist es für diese Abhandlung zweitrangig, ob es sich bei im Raum installierten audiovisuellen Arbeiten um angewandte Werke im Dienst der Unterhaltung oder Bildung oder aber um freie künstlerische Werke handelt: Im Konglomerat mit Bild, Ton und Raum stellen sich wenn nicht die Gleichen, so doch ähnliche Fragen. Die Komplexität der behandelten Materie zieht sich dabei von der Produktion, Präsentation und Rezeption bis hin zur Dokumentation. Aus diesem Grund blende ich die durchaus bestehenden Unterschiede hinsichtlich Ziel und Zweck aus und gehe von Gemeinsamkeiten in Fragen der räumlichen Präsentation aus.

¹ Das Museum Tinguely in Basel widmet regelmässig den Anfängen der kinetischen Kunst. Im Jahr 2010 fand eine exemplarische Nachstellung der Ausstellung „Le Mouvement“ aus dem Jahr 1955 statt. Dazu erschien der reich bebilderte Katalog „Le Mouvement. Vom Kino zur Kinetik“. (Le mouvement, Museum Tinguely, 2010).

² Das Standardwerk „Expanded Cinema“ von Gene Youngblood zeigt ausführlich die Entstehung und die Vielschichtigkeit der experimentellen Erweiterung des Kinos. (Youngblood, Gene, 1970).

2. Objekt

Unter dem Begriff Objekt sind in diesem Kapitel alle die zu einer audiovisuellen Installation versammelten Apparaturen und Dinge gemeint, welche von den Betrachterinnen und Betrachtern (in der Rolle als Subjekt) zur Rezeption besucht und wahrgenommen werden können. Objekt beinhaltet das gesamte von Autorinnen und Autoren (produzierende Kunstschaffende oder Gestalter) geschaffene Werk. Das kann eine auf den ersten Blick immateriell erscheinende Lichtinstallation oder aber ein objekthaftes Setting mit vielen Einzelteilen und materieller Vielfalt sein. Die Abgrenzung zum Element „Raum“ ist schwierig vorzunehmen, da es viele verbindende Berührungspunkte und unweigerlich Überschneidungen gibt. Zum Objekt kann auch der architektonische Umraum zählen, in dem es beherbergt ist. Die räumlichen Elemente, die unmittelbar mit der Installation in Berührung kommen, jedoch von der Ausstellungs-Institution her vorgegeben sind, können in das Objekt eingreifen. Und leer belassene Stellen können für den Spannungsaufbau zur Lesart einer Installation wichtig sein. So ist es schwierig zu definieren, ob die Leerstelle nun unbenutzter Ausstellungsraum ist oder aber als Intervallsraum zum Objekt gehört.

Nachfolgend sind die unterschiedlichen Bezeichnungen Film-, Video- und Animations-Installation unter „Audiovisueller Installation“ zusammengefasst, um eine gewisse Vereinfachung zu erhalten. Denn die Aussagen betreffend der Elemente einer Videoinstallation können auch auf eine Installation mit einer Animationsarbeit gelten. Zwar nicht zwingend auf die Bild-Produktionstechniken bezogen, wohl aber auf die räumlichen Spezifikationen und Bedingungen für die Rezeption.

2.1. Installation

Den Begriff „Installation“ definiert Sabine Flach wie folgt: „Eine (Video-)Installation wird – im Gegensatz zur Raum-Skulptur – als eine Arbeit verstanden, in der der Raum zum konstitutiven und unverzichtbaren Element wird. Diese Bedingungen einer räumlichen Bezugnahme wurde bereits für [...] zweidimensionale Werke ausgewiesen und zeigt für die Installation eine extreme Stringenz insofern, als dass dieser Raum durch den künstlerischen Eingriff als artifizielles System und nicht mehr als Umwelt verstanden werden kann. Darüber hinaus ergibt sich für den Aufbau einer Installation die Möglichkeit, die Beziehung zwischen Elementen der Arbeit zu variieren, ohne sie in der ihr inhärenten Thematik zu verändern oder das Werk zu zerstören. Eine mögliche Invarianz der Elemente der Arbeit zueinander zeichnet dagegen die Skulptur aus.“ (Flach, 2003, S. 175). Flach verdeutlicht hiermit einerseits die Auseinanderhaltung von Skulptur und Installation, zugleich verweist ihre Definition bereits ins Kapitel „Raum“ der vorliegenden Abhandlung (Unterkapitel „Variabilität“).

Die Projektion von bewegten Bildern in der weit verbreiteten Blackbox³ ist demzufolge noch nicht als Installation zu betrachten. Vor allem wenn das Bild in einkanaliger Ausführung projiziert wird. Obwohl sich die Betrachterinnen im verdunkelten Raumteil frei bewegen können, ist es eher wie eine Kinovorführung, wenn auch ohne Sessel und frei von fixen Anfangs- respektive Schlusszeiten. Juliane Rebentisch spricht sich bei solchen Arbeiten dafür aus, explizit auf die Bezeichnung Installation zu verzichten und fordert, diese mit festen Abspielzeiten versehen zu präsentieren. Das wäre dann eine projizierte Videoarbeit und müsste auch entsprechend benannt werden (Rebentisch, 2003, S. 194).

Als eine sinnvolle Definition zur Unterscheidung von Installationen zum Kino (und auch zum Theater) erscheint die Bezugnahme zur „vierten Wand“, welche das Publikum vom Werk trennt. In der audiovisuellen Installation werden die Betrachter des Gefüges räumlich in die Arbeit integriert. Diese nehmen unweigerlich eine Rolle ein und wirken bei der Installation meistens mit, reflektieren jederzeit ihre Position und bewegen sich entsprechend ihrer subjektiven Interessen (Rebentisch, 2003, S. 191).

Im klassischen Erzählkino soll die „Realität“ eliminiert und stattdessen die filmische Handlung als real empfunden werden. Die Illusion einer Wahrheit wird durch den Einsatz technischer Mittel wie Schnittfolge, Musik und Geräusche gefördert. Der Film soll die Zuschauer in der Regel aus dem realen Leben entführen, diese wiederum wollen während der Geschichte nicht vom Produktionsprozess abgelenkt werden. Der Film erfüllt in der Regel bewusst die Erwartungshaltung des Kinopublikums.

Erweiterte filmische Präsentationen, d.h. audiovisuelle Installationen, neigen hingegen dazu, mit dieser Erwartungshaltung zu spielen und die Wahrnehmung herauszufordern. Die antiillusionistischen Installationen legen die Apparaturen offen dar, das Publikum wird bewusst mit der Machart konfrontiert. Die technischen Geräte sind ein Bestandteil des gesamten Gefüges. Was Rebentisch hinsichtlich des narrativen Gehalts der Videoinstallation *Win, Place or Show* von Stan Douglas erwähnt, kann für die gesamte Abgrenzung von installativen Präsentation zu Kinovorführungen gelten: „Douglas stellt hier offensichtlich die filmischen Erzältechniken aus, um jegliche illusionistische Wirkung zu vermeiden und eine Identifikation (mit) der Handlung zu verunmöglichen.“ (Rebentisch, 2003, S. 59).

³ Die Blackbox ist ein etablierter Begriff für Kojen oder separate Raumabteile in Ausstellungsräumen, in denen audiovisuelle Werke meist projiziert präsentiert werden. Stellwände, Vorhänge und schalldämpfende Vorrichtungen dienen zur Abgrenzung vom restlichen Ausstellungsraum. Die verdunkelte Blackbox ist architektonisch oft ein Teil des Ausstellungsraums, dient jedoch dazu, im Kontext von Ausstellungen mit mehreren unterschiedlichen Werken eine eigene, vom Kunstraum unabhängige Atmosphäre zu schaffen. Das Kunstmuseum Bern führte im Jahr 2001 eine Ausstellung durch, welche die kunsthistorischen Zusammenhänge der Blackbox ausleuchtete (Black Box: der Schwarzraum in der Kunst, Kunstmuseum Bern, 2001). Im Weiteren bezieht sich die Blackbox in kontrastierender Weise zum „White Cube“. Dieser charakterisierende Begriff kommt bei Ausstellungsräumen, welche sich dezidiert zurücknehmen und den Werken ein „neutrales“ Ausstellungsumfeld bieten, zur Anwendung. Im Standardwerk von Brian O’Doherty ist diese Form von Ausstellungsraum umfassend beschrieben (O’Doherty, Brian, 1996).

Wie sehr das Objekt und der Raum ineinanderfließen können, zeigt etwa die Installation *Film Coruscating Cinnamon Granules* von Rodney Graham. Im Prinzip handelt es sich dabei um eine sogenannte Blackbox mit einem darin projizierten Film (Die Rezeption der Installation ist in der Einleitung bereits behandelt). Da es jedoch weder eine aus Stellwänden konstruierte Kojе noch ein verdunkelter Raumteil der Ausstellungsinstitution ist, sind die Voraussetzungen gegeben, das Objekt als Installation zu bezeichnen. Denn es ist eine vom Ausstellungsraum unabhängige grosse Holzkiste, die ebenso in einem anderen Raum ste-

hen könnte. Sie ist an sich mobil, im Zustand der Präsentation jedoch fest installiert. Zudem ist hier der Filmprojektor und das Filmmaterial offen präsentiert und werden so zu einem Teil der Inszenierung. Gerade das Offenlegen der für die Installation benützten Geräte stellt meiner Meinung nach ein wichtiger Faktor im Konglomerat dar. Denn die Apparaturen nehmen eine räumliche Position ein, die in engem Bezug zum dargestellten Bild selbst steht. Zudem verursachen sie Geräusche, welche unvermeidlich den Klang des filmischen Werkes und somit auch die Wahrnehmung des Subjekts – zumindest unbewusst – beeinflussen.



Bild 1: Rodney Graham, *Film Coruscating Cinnamon Granules*, Installation Museum für Gegenwartskunst, Basel, 2010. Objekt und Raum fließen ineinander. Was anderswo als Blackbox bezeichnet und als Teil des Ausstellungsraumes gelten könnte, ist in diesem Fall als eine eigenständige Installation zu bezeichnen. (Foto: Stefan Altenburger, Courtesy Museum für Gegenwartskunst Basel).

2.2. Zugänglichkeit

Eine audiovisuelle Installation existiert im Allgemeinen nur, wenn sie räumlich-technisch aufgebaut und in Betrieb ist. Das ist relevant für die direkte Erfahrung des Werks seitens der Rezipierenden. Ein zweidimensionales Gemälde oder eine Zeichnung verlieren in der drucktechnischen oder elektronischen Wiedergabe weniger von ihrer essentiellen – in der Fläche angelegten – Konstitution als eine fototechnisch wiedergegebene audiovisuelle Installation. Die Schwierigkeit der Dokumentation von solchen räumlich konzipierten Werken ist gemeinhin bekannt. Zwar können Texte die Installation beschreiben und Videostills, Skizzen und Pläne⁴ die beschriebenen inhaltlichen und technischen Funktionen visuell verdeutlichen. Die Erfahrung von zeitlichen Abläufen und räumlicher Empfindungen vermögen diese „Krücken“ jedoch nicht zu vermitteln (Imhof, 2007, S. 41).

Die videastische Dokumentation vermag zusätzliche Informationen wie das Zusammenspiel von Bild und Ton, die zeitliche Abfolge sowie die Integration der Betrachter aufzuzeigen. Das kann in Form einer DVD (z.B. als Buchbeilage) oder auch als online-Beitrag im Internet⁵ sehr gut funktionieren. Im Gegensatz zu einer filmischen Arbeit ohne Raumbezug, die praktisch ohne Verluste ab DVD oder online betrachtet werden kann, gehen bei Werkdokumentationen über installative Werke entscheidende Informationen verloren (z.B. das raumzeitliche Verhalten der Rezipierenden). Stattdessen kommen neue filmische Aspekte wie Montage und Vertonung hinzu, die nichts

mit der eigentlichen audiovisuellen Installation zu tun haben. Deshalb ist meiner Meinung nach selbst bei grosser Technikbegeisterung bei der Distribution von räumlichen Arbeiten sowohl via Internet als auch mittels DVD-Dokumentation Zurückhaltung geboten.

Das Schaulager⁶ in Münchenstein bei Basel beherbergt die Emanuel Hoffmann-Stiftung und hat sich der Zugänglichkeits-Problematik angenommen. Grosse Teile der Sammlung sind in eigens dafür eingerichteten Räumen entsprechend einer Ausstellungssituation aufbewahrt. Diese Lagerung ausserhalb von Kisten trifft sowohl auf die zweidimensionalen Werke (Malerei, Fotografie) wie auch für die installativen Arbeiten zu. Die audiovisuellen Installationen sind dadurch jederzeit betriebsbereit.

Die so geschaffene verbesserte räumliche Zugänglichkeit wird jedoch wieder eingeschränkt, da sie nur einem professionellen, wissenschaftlichen Publikum für Forschungszwecke möglich ist. Trotz dieser Einschränkung: Bei einem Besuch im Schaulager sind der enorme technische Aufwand und die Bemühungen in konservatorischer Hinsicht beinahe mit den Händen greifbar.

Zur physischen Zugänglichkeit kommt jene der zeitlichen dazu. Selbst wenn eine Installation aufgebaut ist, ist das meistens für die bestimmte Dauer einer Ausstellung der Fall. Wer sich nicht nach diesen Zeiten richten kann, gehört nicht zum exklusiven Publikum und muss später mit einer – wie erwähnt beschränkt hilfreichen – Dokumentation in irgend einer Form Vorlieb nehmen.

⁴ Vgl. dazu die Bilder von der Arbeit *Der Tote Winkel* von Beat Brogle. Auf der Webseite mit der Werkdokumentation ist neben den Installationsfotos (S.15 dieser Abhandlung) auch ein Schema des technischen Aufbaus zu sehen. <http://www.onewordmovie.org>

⁵ Vgl. dazu die Dokumentation über die interaktive Installation anlässlich des Workshops „Interaktion im Raum“ des Masterstudiengang Animage an der HSLU, Design & Kunst, März 2010, z.B.: *Zaeher Gummiball*, <http://www.youtube.com/watch?v=bMw1DA596GE>

⁶ <http://www.schaulager.org>

2.3. Variabilität

Werke im installativen Bereich können sich je nach Ausstellungsort in der Grösse oder im Aussehen verändern. Dies gilt in weniger hohem Ausmass zwar auch für Malerei oder verwandte an der Wand befestigte Werke. Wobei dort die dimensional Auseinandersetzungen mehrheitlich in der Fläche bleiben. Die Abstände zwischen den Bildern und die Horizontale Linie, auf die sich die Bilder bei der Aufhängung in Relation zur eigenen Grösse beziehen, sind wichtige und hilfreiche Faktoren. Konzeptionelle Überlegungen zum räumlichen Umfeld bei der Präsentation von zweidimensionalen Werken kommen zwar vor. Denn auch bei flachen, oftmals in sich geschlossenen Werken spielt der Präsentationskontext eine Rolle. Diese Überlegungen sind aber nicht dermassen grundlegend wie bei installativen Arbeiten, wo die Aspekte des Ausstellens bereits in der Produktion mit einzufließen pflegen.

Eine Malerin oder die Besitzerin eines Gemäldes kann zum Beispiel aus Transportgründen ein Werk zusammenrollen und am neuen Ausstellungsort wieder auf einen Rahmen aufziehen. Die Betrachtenden sehen in einem solchen Fall normalerweise darüber hinweg, dass es „neu“ aufgerollt ist. Das Werk gilt als das Gleiche. Ähnliches kann zwar auch bei Installationen vorkommen: Die Installation wird materiell in die Einzelteile zerlegt, die technischen und elektronischen Geräte sorgsam verpackt und zur nächsten Ausstellung oder ins Lager verschickt. Wenn die produzierende Autorin beim nächsten Aufbau nichts

Weiteres anzufügen hat, es die räumlichen Begebenheiten erlauben und auch die ausstellende Institution das bestehende Werk inhaltlich und ökonomisch zu tragen bereit ist, so kann die Installation auf die gleiche Art wieder aufgebaut werden. So bleibt zumindest die äussere Erscheinung der – isoliert betrachteten – Installation wie gehabt.

Unter Einbezug der räumlichen Begebenheiten und bei genauerer Betrachtung wird es jedoch unmöglich sein, von der gleichen Installation zu sprechen. Allein schon die drei Faktoren Raum, Akustik und Lichtsituation tragen dazu bei, dass für die Betrachterinnen und Betrachter neue Rezeptionsbedingungen herrschen. Dies erschwert jedes mal die übereinkommende Verständigung über ein Werk, da die vermeintlich gleiche Arbeit eben nie mehr gleich ist wie bei einer früheren Präsentation (Imhof, 2007, S. 49).

Die Ausstellung *Through the Forest* von Rodney Graham wurde nebst dem Museum für Gegenwartskunst Basel (06.2010 - 09.2010) von zwei weiteren Kunstinstitutionen mitorganisiert: Dem Museu d'Art Contemporani de Barcelona (01.2010 - 05.2010) und der Hamburger Kunsthalle (10.2010 - 01.2011). Ein Vergleich der Präsentationen des an sich unveränderbaren Werkes *Film Coruscating Cinnamon Granules* an den anderen Orten wäre interessant (gewesen). Sei es auch nur hinsichtlich der Wahrnehmung feiner Unterschiede und ob die erwähnten Ritzen auch anderswo ein Teil der Arbeit sind.

Die Möglichkeit zur variablen Präsentation kann von produzierenden Autorinnen und Autoren auch für den experimentellen Umgang herangezogen werden. Da bei räumlichen Installationen in jedem Fall immer neue Situationen gegeben sind, können sich die Gestalter und Kunstschaffenden auch Freiheiten herausnehmen und ihre Arbeit bewusst neu konzipieren oder dem jeweiligen Kontext anpassen. Aus der Perspektive des Autors und Produzenten ziehe ich hier ein Beispiel aus der eigenen praktischen Tätigkeit heran. Die Animationsarbeit *Lifeboat*⁷ soll auf einem Röhrenmonitor gezeigt werden, der seinerseits auf einem Sockel platziert ist. Durch die leichte horizontale

Drehung verwandelt sich ein klassisch etabliertes Präsentationssetting von der Einkanal-Präsentation in eine Installation mit räumlicher Bezugnahme. Trotz der minimalen Verräumlichung stecken darin unzählige Variationsmöglichkeiten. Der dazugehörige Ton ist bei Gruppenausstellungen meist ein Problem. Deshalb wird er lediglich von einem Lautsprecher abgespielt. Auf den vier Installationsansichten der Jahre 2009 und 2010 in unterschiedlichen Ausstellungsräumen sind jeweils andere Sockel, Monitormodelle und Lautsprecher auszumachen. Zudem ist auf Bild 5 die Animation auf einem sehr kleinen Monitor als integrierter Bestandteil einer erweiterten Assemblage zu sehen.



Bild 2: *Lifeboat*, Kunsthaus Baselland, Muttenz, 2009. Minimaler räumlicher Eingriff in ein allgemein etabliertes Einkanal-Präsentationssetting im institutionalisierten Umfeld.



Bild 3: *Lifeboat*, Fonderie La Kunsthalle, Mulhouse, 2009. Ein Sockel mit viel geringerer Höhe lässt die Animation Bezug zu einfach „dahingestellten oder „herumstehenden“ Schachteln nehmen.



Bild 4: *Lifeboat*, Benzholz – Raum für zeitgenössische Kunst, Meggen, 2010. Das Sockel-Monitor-Ensemble versucht sich im Umfeld der eigenwilligen Dachstock-Architektur zu behaupten.



Bild 5: *Lifeboat*, Ausstellungsraum zip, Basel, 2010. Die experimentelle Neukomposition erweitert die Animation mit zusätzlichen inhaltlichen und technischen Elementen.

⁷ *Lifeboat* ist eine schwarz-weiße, flächig reduzierte Animation einer sich bewegenden und kontinuierlich öffnenden Kartonschachtel, aus der eine weitere Schachtel zum Vorschein kommt. Diese endlose Verschachtelung ist in unzähligen Varianten dargestellt und findet bei der Präsentation auf einem Kubus-Monitor ihre räumliche Fortsetzung.

3. Raum

Die vorliegende Abhandlung befasst sich mit Raum als Etwas, das viel mehr als ein von Architekten entworfenes und von Handwerksleuten erstelltes dreidimensionales Gebilde umfasst. Neben Betrachtungen über die subjektive Raumerfahrung kommen auch einige wenige Annäherungen zu historischen Aspekten von Raum zur Sprache. Im Weiteren behandle ich die räumlichen Fragen im Zusammenhang mit audiovisuellen Installationen und wie sie auf die zeiträumliche Wahrnehmung der Betrachtenden Einfluss ausüben.

„Wer in unserem medialen Zeitalter über Raum nachdenken will, kommt an der Frage nach dem virtuellen Raum nicht vorbei, und er kann es sich nicht so einfach machen, diesen als unwirklichen Raum abzutun. Nichts ist wirklicher als die Virtualität.“ (Doetsch, 2006, S. 209).

Damit spricht Hermann Doetsch die Erweiterung der realen Räume mit Hilfe der elektronischen Medien an. Durch die telekommunikative Übermittlung von Bild und Ton treffen Menschen zusammen, die sich in verschiedenen Räumen und Zeitzonen der Welt befinden können. Die damit einhergehende, tendenziell immer schneller werdende Überwindung des realen Raumes stellt die Menschheit vor neue Fragen, welche den Umgang mit solchen immateriellen Räumen und deren Gestaltung definiert. Vilém Flusser sagt, die Erkenntnisse, welche der Mensch mit dem virtuellen Raum macht und machen wird, werde das jahrtausende alte menschliche Verständnis von Raum grundsätzlich und nachhaltig verändern. Statt geometrische Maßstäbe müssten in Zukunft raumzeitliche Kategorien zur Orientierung angewandt werden (Flusser, 1991, S. 278). Der virtuelle Raum ist ein faszinierendes Thema. Ich erwähne ihn hier jedoch nur als existierender, zusätzlicher Aspekt des Elements Raum, auf den ich nicht weiter eingehe.

Bezüglich des Konglomerats rund um die audiovisuellen Installationen ist erkennbar, dass Raum und Körper ebenso thematisch ineinanderfließen wie die Elemente Raum und Zeit.

3.1. Entstehung und Erfahrung von Raum

Andre-Leroi Gourhan beschreibt mittels seiner Anthropogenese, der Raum sei für den Menschen sei durch den aufrechten Gang nachhaltig und massgeblich definiert worden. Dieser Raum wird von ihm als Relation zwischen Auge, Hand und Mund bezeichnet. Die Befreiung der Hand von der Fortbewegung, frei geworden zur Benützung von Werkzeugen und dazugehöriger Technik, verleihe dem menschlichen Leben einen Rhythmus, der sowohl die leibliche Zeit als auch den Raum strukturiert. Gourhan führt weiter aus, dass aus seiner Sicht erste längerfristige Behausungen der Menschen nicht zufällig gleichzeitig mit ersten rhythmischen Darstellungen und sequentiellen Bildfolgen zusammenfallen (Leroi-Gourhan, 1965, S. 229).

Luce Irigaray schreibt über den subjektiven Raum des individuellen Menschen, er entstehe durch die pränatale Erfahrung des Menschen. Diese lässt den Menschen zuerst, weit vor dem Verständnis für die Zeit, eine Ahnung von Raum entwickeln. Auch nach der Geburt nimmt in der Entwicklung des Menschen zuerst der Raum mehr Gewicht ein. Das Verständnis für Zeit wird erst später im Schulalter herangebildet. So hilft es einem kleinen Kind nicht, wenn ihm die Mutter sagt, sie komme gleich wieder. Das zeitliche Verständnis für Begriffe wie „gleich wieder“, oder „nachher“ ist noch nicht ausgebildet. Erst wenn das Kind seine Mutter räumlich wieder sieht, ist sie für das Kind „wirklich“ wieder da (Irigaray, 1984, S. 254). Ob der Mensch aus diesen Gründen dazu neigt, ein viel entspannteres Verhältnis zu Räumen als zur Zeit zu pflegen, müsste noch untersucht werden.

Der „mediatisierte Körper“ hat insbesondere durch die elektronischen Medien wieder vermehrt an Bedeutung gewonnen. Im Kontext von audiovisuellen Installationen bringt Flach die Verbindung von Körper und Raum zur Sprache: „Mit dem verstärkten Einsatz medialer künst-

lerischer Praktiken [...] ist die definitive Phase der Ära eines Kunstwerks als einem immer wieder einmaligen Erlebnis eingetreten. [...] Die künstlerische Arbeit erhält den Impetus der Aktualität durch eine Betonung der Hinwendungen zum Gegenwärtigen, zur Fluktuation und Veränderung. Medial orientierte Arbeiten erreichen also quasi ein Paradoxon, denn gerade die scheinbare mediale Verflüchtigung der Kategorien Raum, Zeit und Körper bringen wieder einen Bezug auf die konkrete, materielle Lebenswirklichkeit des Menschen hervor. [...] Der Körper als ästhetisches Artefakt wird nun unter völlig veränderten Vorzeichen verhandelt, wobei die Dimensionen des Räumlichen und Performativen als konstituierende Elemente die Basis medialer Kunstpraxis darstellen. Dabei ist nicht die Tatsache der Interdependenz zwischen einem Subjekt/Körper und seiner Umwelt als solches neu, sondern die epochenspezifischen Bedingungen, durch die sich die Wahrnehmung des Körpers verändert.“ (Flach, 2003, S. 73).

Im Vergleich zu einer Einkanal-Projektion im Vorführraum wirken also räumlich angelegte Präsentationen noch viel umfassender auf die menschlichen Sinne und die unterbewusste Wahrnehmung der Rezipienten ein. Wie die Gesamtheit der sich gegenseitig beeinflussenden Elemente auf die Betrachter wirken kann, zeigen laut Rebentisch die theatralischen Rauminstallation von Ilya Kabakov⁸ besonders gut. In den sogenannten „Totalen Installationen“ wirken nicht nur die Bilder und Dinge mit all ihren Bedeutungsebenen auf die subjektiven Betrachter, sondern der gesamte Raum wird ästhetisch mit einbezogen und reflektiert (Rebentisch, 2003, S. 162). Unweigerlich werden durch die körperliche Bewegung innerhalb dieser Räume auch chronologische Abläufe, sprich zeitliche Aspekte, mit einbezogen.

⁸ Ilya Kabakov und seine Frau Emilia Kabakov sind seit den 1970er Jahren als Paar künstlerisch tätig. Aus der ehemaligen UdSSR stammend, sind ihre raumfüllenden Arbeiten regime- und auch gesellschaftskritisch. In der Publikation „Über die „totale“ Installation“ aus dem Jahr 1995 sind Ideen und Werk besonders ausführlich dargestellt (Kabakov, Ilya, 1995). Dazu gehören auch „doppelte Installationen“, die im Gegensatz zu den „totalen Installationen“ den Aussenraum einer Installation miteinbeziehen, wie z.B. *Die Toilette* im Hof des Fridericianums an der *documenta IX* (1992) in Kassel.

3.2. Mobilisierung der Gedanken durch Bewegung

Während im Kino zwar jeder Mensch mit seiner je individuellen Erfahrung und Erinnerung auf die emotionale Spannung reagiert, welche vom filmischen Werk ausgeht, bleibt das Setting in der Regel doch klar strukturiert. Der Kinossessel gibt die Körperhaltung und die meistens starre Position im Bezug zum bewegten Bild vor. Es gibt für das Publikum im Kino insgesamt weniger veränderbare Faktoren als bei installativ präsentierten Werken. Die Rezeption weist somit auch im Vorführraum mit Einkanal-Präsentation (das kann ebenso in einer Ausstellung oder dergleichen sein) subjektiven Charakter auf. Mit all den dynamisch veränderbaren Faktoren fällt dies bei audiovisuellen Installationen aber in noch grösserem Ausmass ins Gewicht. Boris Groys meint dazu: „Die Möglichkeit, sich im Raum körperlich frei zu bewegen, ist eine unerlässliche Bedingung für das Entstehen und für die weitere Entwicklung des Denkens, das sich versprachlichen lässt. Bei der üblichen Filmvorführung ist es aber [...] das Filmbild, das sich bewegt, sich zeitlich entfaltet, wobei der Betrachter passiv bleibt. Dadurch ersetzt

die Bewegung des Filmbildes beim Betrachter die Bewegung des Denkens und der Sprache. [...] Dagegen schafft eine museale Filminstallation den idealen Raum für den analytischen, sprachlichen Umgang mit dem Filmbild.“ (Groys, 2001).

Ein anschauliches Beispiel für das in die Gänge kommende Denken stellte die Arbeit *Pfad/Sciezka* des polnischen Künstlers Pawel Althamer bei *Skulptur Projekte Münster (2007)*⁹ dar. Ohne medialen oder materiellen Eingriff in den „Landschaftsraum“, einzig mit dem Anlegen eines Pfades, vermochte er die Rezipierenden zu bewegen und das Denken anzuregen. Gerade die schlichte Reduziertheit zeichnet diese „Skulptur“ aus. Durch die Bewegung über Wiesen und Felder liess er den Betrachterinnen und Betrachtern – und somit auch deren Gedanken – freien Lauf. Auch in Installationen, die mit reduziertem Materialaufwand auskommen, ist diese beinahe kontemplative Auseinandersetzung möglich: „Je weniger Impulse von aussen auf den Menschen einwirken (je schlichter das Bild), desto grösser sind die Träume.“ (Bachelard, 2007, S. 144f).



Bild 6: Pawel Althamer, *Pfad/Sciezka*, Skulptur Projekte Münster, 2007. Mit der reduzierten Boden-Skulptur provozierte Althamer polarisierende Diskussionen über Sinn und Unsinn von Kunst. Auf jeden Fall kamen durch die minimal eingesetzten Mittel die Gedanken der Rezipierenden in die Gänge.

⁹ <http://www.skulptur-projekte.de/kuenstler/althamer>

Einen Kontrast zur Idee der Mobilisierung der Gedanken durch bewegte Betrachterinnen bilden die Ausführungen von Gaston Bachelard zum Rückzug vor dem Ernst des Lebens. In gesuchter allein gelassenen Stunden zieht sich der Mensch in einen (Schlupf-) Winkel zurück, um tiefen Erinnerungen nachzuhängen und in Träumereien zu versinken (Bachelard, 2007, S. 144f). Die Unbeweglichkeit des Körpers im Winkel erweitert die Freiheit für den Geist. Der Winkel erlaubt dem Menschen die Imagination

einer Einsamkeit und Intimität in verlassenem Stunden. Er kann sich selbst „zusammenziehen“ und, so zusammengezogen, körperlich versammelt die Töne des eigenen Körpers vernennen. Der Herzschlag kann Erinnerungen an die pränatale Phase wachrufen und ganz eigene leibliche Räume wieder erschliessen. Diese poetischen Ausführungen greifen vom Element „Raum“ weit in die körperliche, subjektive Wahrnehmung und dadurch in das Konglomeratselement „Subjekt“ hinein.



Bild 7: Beat Brogle, *Der Tote Winkel*, Kunsthalle Basel, 1997.

Den oben erwähnten Rückzug in den Winkel wiederum wird von Beat Brogle mittels einer interaktiven Video-Installation aufgegriffen. In seiner Arbeit *Der Tote Winkel*¹⁰ lockt er die Betrachterinnen und Betrachter mittels farbig in die Ecke leuchtenden Röhrenmonitoren an. Sobald sich nun die Betrachtenden ganz weit in die Ecke drücken, um neugierig das Bild der

Monitore sehen zu können, schalten die Monitore auf schwarz. Beat Brogle spielt damit mit der Frustration der Betrachter, das Bild nie sehen zu können. Zudem wirkt er gegen die Versunkenheit, die in einem Winkel aufkommen könnte. Er ruft ein latent unbehagliches Gefühl und eine Unsicherheit über die eigene Wahrnehmung hervor.

¹⁰<http://www.onewordmovie.ch/brogle>

3.3. Dimensionen und Grösse

Der Mensch ist laut Flusser von Natur aus ein flächendenkendes Wesen. Angesichts der grossen horizontalen Ausdehnung auf der zweidimensionalen Ebene, welche tausende von Kilometern beträgt, sind die paar Meter, nach welchen sich der Mensch vertikal ausrichtet, geradezu vernachlässigbar. Raum ist eine Aneinanderreihung von zeitlich aufeinanderfolgenden besuchten Flächen; Raumgestalter bezeichnet er als Geometer (Flusser, 1991, S. 278).

Damit nimmt er Bezug zur vorwiegend zweidimensionalen Beschaffenheit des menschlichen Alltags. Eine flache Welt ist einfacher denk- und erklärbar als ein mit zusätzlichen Richtungen und Ausdehnungen versehenes dreidimensionales Gebilde.

Im Bereich von audiovisuellen Installationen ist der Wechsel von einer Dimension in die andere ein vielfältiges Thema. Die verwendeten bewegten Bilder sind als filmische Sequenz als zweidimensionales Material vorhanden. Selbst wenn die Bilder unter besonderer Berücksichtigung von räumlichen Aspekten mittels fototechnischer Gestaltung erstellt wurde. Oder wenn das Bildmaterial gar in realer dreidimensionaler Umgebung entstanden ist. Von der räumlichen Ausrichtung auf ein flaches Bildformat gebracht: In diesem Fall haben die Bilder bereits einen ersten Dimensionstransfer hinter sich.

Film und Raum ist wie eingangs erwähnt ein Thema mit vielen Facetten. Der Film *Street of Crocodiles* von den Quay Brothers ist für die zweidimensionale Präsentation vorgesehen, enthält aber bemerkenswert viele dreidimensionale Aspekte. Suzanne Buchan beschreibt die räumlichen Qualitäten, welche sie darin ausmacht: „Mittels der für sie charakteristischen

Kameraführung erkunden die Brüder in ihren Einzelbildaufnahmen die Räume. Die kalibrierten Schwenks, Zooms und Fahrtaufnahmen dringen zart in die schattigen Winkel des Films ein, um auch noch die winzigsten Details offen zu legen.“ (Buchan, 2005, S. 72).

Wenn bei der Präsentation nun zusätzlich räumliche Elemente ins Spiel kämen, würde dies zum zweiten Transfer in Sachen Dimensionalität führen. Dieses Ineingreifen von unterschiedlichen Dimensionen verlangt den Betrachterinnen und Betrachtern grosse Vorstellungskraft und Übersetzungsarbeit ab, die von ihnen meist unbewusst geleistet wird. Für die Produzentinnen und Autoren hingegen ist es ein unerschöpfliches Experimentierfeld. Die Animationskünstlerin Nathalie Djurberg aus Schweden stellt zum Beispiel ihre Stop-Motion-Animationsfilme mit Plastilin-Figuren im dreidimensionalen Raum her. Für die Präsentation baut sie oft installative Umgebungen¹¹, erweitert dadurch die zweidimensionale Film-Projektion mit räumlichen Aspekten und vollzieht einen weiteren Transfer der Dimensionalität.

Neben den Dimensionen lassen sich (bewegte) Bilder durch unterschiedliche Darstellung auch in ihrer Grösse transformieren. Das Experiment mit unterschiedlichen Ausdehnungen ist auch laut Rebentisch ein zentraler Punkt in der Erscheinung von audiovisuellen Installationen. „Das bewegte Bild ist in der Installation an kein bestimmtes Präsentationsformat gebunden. Es verteilt sich über verschiedene Monitore oder Leinwände, erscheint am Boden, über Eck, an der Decke, in der Mitte des Raums, tritt mit bestimmten Gegenständen im Raum in Beziehung, ist klitzeklein oder überwältigend gross.“ (Rebentisch, 2003, S. 188).

¹¹ Z.B. im Prada Transformer in Seoul, 2009: <http://hypebeast.com/2009/08/final-installation-of-prada-transformer-exhibition>

Riesige Projektionen machen zwar auf den ersten Blick grossen Eindruck und sind bei Gestaltern und Kunstschaffenden beliebt. Auch eine an sich kleine Idee kann so im Grossformat präsentiert werden und wichtig erscheinen. In gegenteiliger Verschiebung der Grösse, hin zu einer miniaturhaften Darstellung, steht weniger die beeindruckende Geste im Vordergrund. Der Schrumpfungsprozess zur Miniatur verlangt von den Betrachtern konzentrierte Aufmerksamkeit. Im Kleinen liegt laut Gaston Bachelard ein enormes Potential. Die Betrachter tragen – mit ihrer Vorstellungskraft – einen wesentlichen Anteil an der Wirkung des Werkes selbst bei. „Denn wahrhaftig, die miniaturenbildende Einbildungskraft ist eine natürliche Einbildungskraft. Sie tritt in jedem Alter auf, wo es sich um die Träumerei der geborenen Träumer handelt. [...] Zum Beispiel wird man den folgenden Text von Hermann Hesse ernsthaft lesen müssen¹². Ein Gefangener hat an die Wand seiner Zelle eine Landschaft gemalt. Auf diesem Bilde fährt ein kleiner Eisenbahnzug in einen Tunnel ein. Als die Gefängniswärter ihn holen kommen, bittet er sie freundlich, einen Augenblick zu warten, denn er möchte noch rasch in den kleinen Zug steigen, um etwas nachzuprüfen. Nach ihrer Art fangen sie an zu lachen, denn sie halten ihn für einen Narren. Er macht sich ganz klein. Er geht in sein Bild hinein,

steigt in den kleinen Zug, der sich in Bewegung setzt, und verschwindet in dem schwarzen Loch des kleinen Tunnels.“ (Bachelard, 2007, S. 156). Neben der erwähnten konzentrierten Aufmerksamkeit braucht es vom erwachsenen Rezipienten aber auch die Fähigkeit, sich auf die Welt der Verkleinerungen einzulassen, damit die scheinbar unglaublichsten Dinge möglich werden. Der belgische Maler und Zeichner Michaël Borremans stellt in seinen akribisch ausgearbeiteten Bildern oft modellhafte Situationen dar. „In einer Zeichnung ist alles möglich. Auch im Modell ist alles möglich. Beide erlauben das Experimentieren ungeachtet technischer und moralischer Einschränkungen, denen eine Ausführung zum Opfer fallen könnte. [...] Mit Modellen zu arbeiten, hat mit Spiel zu tun, Kinder lernen im spielerischen Umgang mit Modellen die Welt kennen, sei es mit Modelleisenbahnen, „Lego“-Häusern oder Puppen. Das Spiel mit Modellen fasziniert auch viele Erwachsene, sei es mit der elektrischen Eisenbahn, das Nachspielen von historischen Schlachten mit Miniaturen, [...]. Die Verkleinerung erlaubt eine Art Übersicht, das Erfassen eines Ereignisses, einer Geschichte durch die Reduzierung auf Archetypen und nicht zuletzt vielleicht auch die Fiktion der Kontrolle über das Geschehen.“ (Borremans, 2004, S. 13).



Bild 8 (links) und Bild 9 (rechts): Bretz/Holliger, *50 Teile für eine unsichtbare Stadt*, Ausstellungsraum Klingental, Basel, 2009. In ihrer vielteiligen und multimedialen Ausstellung hat das Künstlerduo Bernhard Bretz und Matthias Holliger mehrere Inszenierungen im Modellbereich ausgestellt. In verniedlichender Unbeschwertheit kann sich der Rezipient über die unscheinbaren Miniaturformen (am rechten Rand von Bild 8) erfreuen. Oder aber er sieht in der künstlichen Landschaft das Potenzial zu einer dramatischen Geschichte.

¹² Französisch veröffentlicht in der Zeitschrift *Fontaine*, Nr. 57, S. 725.

4. Zeit

Die zeitgebenden Faktoren erscheinen in Bezug zu audiovisuellen Installationen in mehreren verschiedenen Formen. Als Bestandteil des Objektes setzen sie sich mit antiillusionistischen Erzählweisen im Gegensatz zu klassisch narrativen Grundmustern des Erzählkinos eigene Ziele im Umgang mit der Zeit. Während die Zeit der Kinobesucher grundsätzlich mit der Handlungszeit der vorgeführten sequentiellen Erzählung aufzugehen trachtet, treten in Installationen die filmischen Erzählungen oft als Angebot zur Reflexion über die Zeit und den persönlichen Umgang mit ihr auf. Neben dieser objektbetreffenden Erscheinungsform sind die Betrachterinnen und Betrachter auch in ihrer Rolle als Subjekt stark mit zeitlichen Fragen und Auseinandersetzungen konfrontiert. In der Anlage der langen Präsentationsdauer gibt es in den meisten Fällen keine Vorgaben, wie oder wie lange räumlich installierte audiovisuelle Werke zu rezipieren sind. In diesem Freiraum müssen sich die Betrachter ein eigenes zeitliches Vorgehen erarbeiten. Nachfolgend gehe ich im Unterkapitel „Frei in der Zeit“ auf diesen Unsicherheit stiftenden Umstand ein. Und dem bei Installationen oft verwendeten Begriff Loop nähere ich mich im Unterkapitel „Am Ende ist der Anfang“. Ich beleuchte sowohl ein paar eigenwillige und spannungsvolle Aussagen aus der Literatur als auch den Unterschied zwischen Wiederholung und Loop.

4.1. Frei in der Zeit

Die Befreiung vom Zeitdiktat, wie es in der Kinosituation besteht, wird in audiovisuellen Installationen mit einer Unsicherheit über die Aufenthaltsdauer bezahlt. Bei einer Projektion innerhalb einer sogenannten Blackbox, in der ein standardmässig gelooptes Werk abgespielt wird, ist die Unklarheit betreffend Betrachtungsdauer relativ übersichtlich. Obwohl die Betrachter zu einem willkürlichen Zeitpunkt in die sequentielle Darstellung eintreten, ist die Arbeit jederzeit rezipierbar. Das heisst, das Publikum kann sich irgendwo in der Blackbox installieren und unbeweglich in einer kinoähnlichen Haltung ausharren und die Arbeit betrachten. Nach einer gewissen Dauer, wenn sich die Bilder wiederholen, wird es den Betrachtern klar, dass sich die Arbeit am gleichen Punkt befindet. Eine Schlaufe wurde also komplett abgespielt. Oft weisen ja bereits Informationen auf Legenden-Schildchen im Eingangsbereich einer Blackbox auf die Dauer der Arbeit hin. Was jedoch noch nichts über den aktuellen Abspielpunkt der Arbeit

ausagt, der im Moment des Eintritts in die Arbeit gezeigt wird.

Wenn die Arbeit für die Kinovorführung konzipiert wurde und einen Abspann beinhaltet, ist das Ende und der Wiederbeginn einer Arbeit in der Regel offensichtlich. Wenn es sich jedoch um eine speziell für die Loop-Situation konzipierte Arbeit handelt und das Ende und der Anfang ineinandergreifen, beginnt es unklar zu werden. Wie später im Kapitel „Subjekt“ noch ausführlicher dargestellt, kann sich ein Unbehagen und eine Unsicherheit über die Aufenthaltsdauer breit machen. „Die Endlosigkeit des Loops konfrontiert den Betrachter zudem in besonderer Weise mit der Zeit seiner eigenen Erfahrung gegenüber der Zeit des Films beziehungsweise Videos.“ (Rebentisch, 2003, S. 195). Ergänzend führt Rebentisch an, dass erst die Erfahrungszeit des Betrachters und die Zeit der filmischen Sequenz in der audiovisuellen Installation die Gesamtheit eines Werks ausmachen (Rebentisch, 2003, 149f).

4.2. Ewigkeit

Eine spezielle Form des weiter unten näher beschriebenen Loops ist der so bezeichnete „aleatorische Loop“. Der aus der Musiktheorie bekannte Ausdruck „Aleatorik“ beschreibt den Einbezug des Zufalls in die Komposition. Die durch einen Computer gesteuerte zufällige Zusammensetzung der filmischen Sequenz macht sich Stan Douglas in der Arbeit *Win, Place or Show* zu Nutze. Eine oberflächlich betrachtet stets gleiche Handlung von zwei Darstellern ist in Tat und Wahrheit eine immer neu zusammengesetzte Geschichte. Insgesamt stehen 204'023 Varianten zu immer neuen Kombinationen zur Verfügung. Die Betrachtung aller möglichen Kombinationen würde 20'000 Stunden, also etwa 2.5 Jahre dauern (Imhof, 2007, S. 188). Im Vergleich zu Rodney Grahams Werk *Parsifal* ist das aber immer noch relativ kurz. Diese Soundinstallation dauert 39 Millionen Jahre und kann daher nur in Ausschnitten präsentiert werden, was die Variabilität in der Erscheinung der audiovisuel-

len Installation ein weiteres Mal unterstreicht. Die aleatorische Form des Loops, der im Gegensatz zum geschlossenen Loop nicht die gleiche Sequenz wiederholt, sondern bei jedem Mal eine variierende Form annehmen kann, löst eine Kontroverse aus. Boris Groys folgert aus der Tatsache, dass solche audiovisuelle Installationen mit Loops, die ewig dauern, sich einer ästhetischen Beurteilung entziehen. Er stellt aus der Unübersichtlichkeit solcher Werke die abschliessende Beurteilung in Abrede (Groys, 2001). Dieser Kapitulation entgegnet Dora Imhof mit Bezugnahme zum Werk von Douglas Gordon: „Zwar sind gerade Douglas' Videoinstallation *Win, Place, or Show* und andere seiner aleatorischen Arbeiten in ihrer Länge tatsächlich unüberblickbar, man wird sie nie ganz sehen [...], ihre Kompositionsprinzipien und die Erfahrungen, die sie auslösen, sind jedoch sehr wohl nachvollziehbar und beschreibbar – und deshalb auch ästhetisch beurteilbar.“ (Imhof, 2007, S. 196).

4.3. Am Schluss ist der Anfang

Der Unterschied von Wiederholung und Loop umschreibt Imhof wie folgt: „Dabei muss man jedoch unterscheiden zwischen der Wiederholung und dem Loop: Während Wiederholungen gleichermassen im Film und in Film- und Videoinstallationen zu finden sind, ist der Loop, also die Präsentation des Films oder Videos als Endlosschleife, spezifisch für Film- und Videoinstallationen und fehlt in einer Filmpräsentation im Kino.“ (Imhof, 2007, S. 190). Sie räumt jedoch ein, dass schon diese vereinfachende Einteilung und Abgrenzung noch genauer definiert werden müsste. Rebentisch grenzt die sinnvolle Verwendung des Loops bei Installationen ein: „Die Endlosigkeit des Loops wird erst dort zu einem interessanten Mittel der kinematographischen Installation, wo die repetitive Struktur des Loops selbst zur Struktur der Arbeit gehört und also weniger zum Rausgehen aus- als vielmehr zum Drinbleiben in der Installation einlädt.“ (Rebentisch, 2003, S. 195/196).

Neben diesen theoretischen Aspekten hat der Loop auch Auswirkungen auf die Situation der Rezipienten. Er wirkt sich auch auf die Rezeption des narrativen Inhalts einer filmischen Sequenz aus. Die über einen langen Zeitraum immer wieder die gleichen Handlungen oder Gesten vollziehenden Darstellerinnen (bei figürlichen Sequenzen) erscheinen wie in einem Käfig gefangen. Die Repetition lässt die darstellenden Menschen fast keine Entwicklung durchmachen, sie kommen eher wie „Typen“ daher denn als Charaktere. Die lineare Handlung wirkt durch die Unterbrechung desillusionierend. Die Situation für die Darsteller scheint unentrinnbar, ausweglos. Stan Douglas lässt in seiner Arbeit *Le Detroit* eine Frau immer wieder ins gleiche Haus eintreten, wo sie im Dunkeln mit einer Taschenlampe ausgerüstet nach Spuren sucht (die sie im Verständnis der wiederholenden Betrach-

terung selbst hinterlassen hatte und hinterlässt). „In allen Film- und Videoinstallationen von Stan Douglas zeigt der Loop eine endlose Wiederholung und eine Situation der Ausweglosigkeit: die Protagonisten agieren in der Geschichte wie ein Hamster im Rad.“ (Imhof, 2007, S. 201).

Aufgrund von Beobachtungen in audiovisuellen Installationen mit geloopten filmischen Sequenzen neigen die Rezipierenden dazu, die Arbeit zu verlassen, sobald sich die Sequenz zum ersten Mal wiederholt. Egal an welchem Punkt sich die filmische Arbeit gerade befindet: Kurz nach dem zweiten Sehen oder Hören einer spezifischen Stelle gilt die Arbeit als betrachtet. Hier spielt sicher die traditionelle Rezeption eine Rolle, wo sich das Kinopublikum nach dem Ende des Films von seinen Sesseln erhebt und den Kinosaal verlässt. In solchen Momenten wird dem filmischen Werk im Loop innerhalb einer Installation jedoch nicht gerecht, da sich oftmals erst in der mehrmaligen Rezeption der Grund für diese Art der zeitlichen Präsentation erschliessen lässt.

Aus der Perspektive von Produzentinnen und Autoren von audiovisuellen Installationen ist es eine Herausforderung, Werke mit einem dramaturgischen Aufbau zu kreieren. Sie können ihre langen Werke so gliedern, dass in kurzer Zeit ein knapp gültiger Eindruck entstehen kann. Dem kurz angebundenen Betrachter wird so knapp die Arbeit vorgeführt und eine Idee vermittelt.

Für Rezipientinnen mit einem grösseren Zeitbudget, die einen Loop mehrmals anschauen können, vermag so die Arbeit trotzdem mehr als nur einen raschen Eindruck bieten. Es dürfen anregende Interpretationsmöglichkeiten und Leerräume zur Reflexion entstehen. In diesem Zusammenhang wird oft die „Atmosphäre“ herangezogen, die geschaffen werden soll. Dieser Begriff führt jedoch bereits ins Kapitel „Subjekt“, wo das Schaffen von Atmosphären ein Thema sein wird.

Werke mit zyklischer Darstellung handeln oft in irgendeiner Form von wiederholenden, kreisenden oder rhythmischen Strukturen. Patrick Steffen hat sich bei seiner Arbeit mit der Verbindung von Filmmaterial und organischem Leben auseinan-

dergesetzt. Er bringt den Umstand auf den Punkt, dass nicht nur seine Arbeit durch die stete Abnutzung des Filmmaterials eines Tages verbraucht sein wird, sondern thematisiert auch die Endlichkeit des Lebens.



Bild 10: Patrick Steffen, *Herz*, Installation Ausstellungsraum Klingental, Basel, 2006. Der Filmprojektor soll den kurzen Loop mit dem schlagenden Herz innerhalb des zeitlichen Rahmens der Ausstellungen solange spielen, bis eines Tages das Filmbild abgenutzt ist, die Filmschleife reißt oder die Projektorlampe den Dienst versagen wird. (Foto: Patrick Steffen).

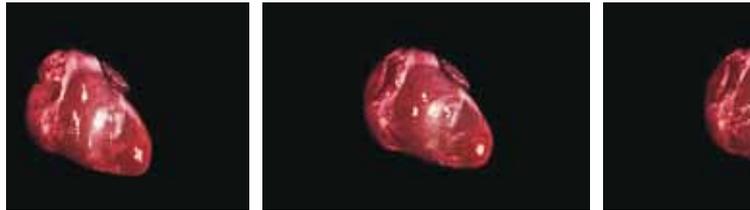
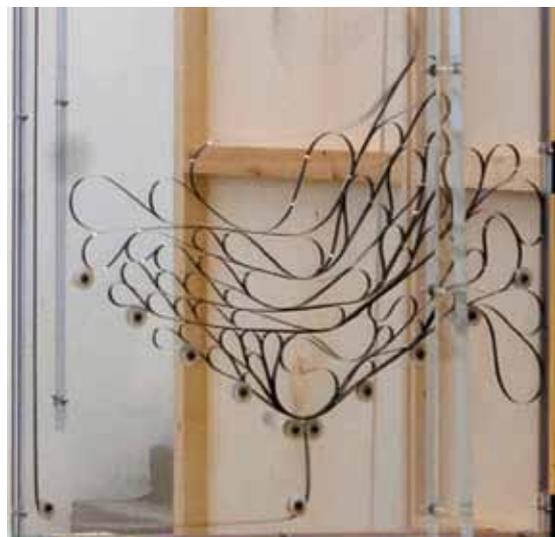


Bild 11: Patrick Steffen, *Herz*, Stills, 2006. (Foto: Patrick Steffen).

Der zeitlich referenzierte Loop beinhaltet auch räumliche Aspekte. Für die wiederholende Abspielung einer filmischen Arbeit ab digitalem Speichermedium gibt es gut funktionierende Lösungen, die ohne speziellen Bezug zum Raum angewandt werden können. Anders ist dies bei der Verwendung von Filmmaterial. Die Projektoren eines Installations-Loop brauchen im Gegensatz zu Kinoprojektoren eine spezielle Vorrichtung zum reibungslosen und unaufhörlichen Abspielen des am Anfang und Ende zusammengeführten Filmstreifens. Es gibt zu diesem Zweck die Möglichkeit, die Filmschleife in abenteuerlicher Weise durch den Raum zu ziehen und so die physische Länge des Films sichtbar zu machen. Auch tellerförmige

Vorrichtungen sind verbreitet, die den nichtgenutzten Teil der Schleife sorgfältig auf- und wieder abrollen lassen können. Rodney Graham hat für die Installation *Film Coruscating Cinnamon Granules* eine eigenwillige Lösung gefunden. Er lässt das vom Projektor abgespielte Filmmaterial in einen schmalen Plexiglastasten nach unten fallen, wo die lose aufgeschichteten Windungen in steter Bewegung eine eigene visuelle Präsenz entwickeln. Für den nächsten Projektionsdurchlauf wird dieser Schlaufenberg, von kleinen drehbaren Rollspulen in der Richtung gehalten, nun immer weiter nach unten in den trichterförmigen Abfluss weitergezogen, um danach wieder hinauf zum Projektor umgeleitet zu werden.

Bild 12: Rodney Graham, *Film Coruscating Cinnamon Granules*, Loop, Museum für Gegenwartskunst Basel, 2010. Graham hat für diese Installation eine eigenwillige Lösung mit starker visueller Präsenz gefunden. Obwohl es nicht die Schwerkraft ist, welche diese Abwärtsbewegung verantwortet, ist ein Bezug zwischen dieser Loopkonstruktion und dem Inhalt des Filmbildes erkennbar. Dort fallen Zimtgranulate auf die glühende Spirale der Hitzeschlange und beginnen zu funkeln. (Foto: Stefan Altenburger, Courtesy Museum für Gegenwartskunst Basel).



5. Subjekt

Räumlich präsentierte audiovisuelle Werke beziehen den Betrachter in starkem Mass in das Setting mit ein. Auch bei explizit nicht interaktiven Arbeiten bedarf es eines aktiven Mittuns sowie die Bewegung seitens der Betrachter, damit das Werk überhaupt erst als existent bezeichnet werden kann. Erst die subjektive Wahrnehmung komplettiert das Werk. Aus diesem Grund gehe ich in diesem Kapitel auf Themen ein, welche sich um die Situation der Subjekte drehen. Einerseits geht es um die geforderte Offenheit beim Rezipieren von installativen Werken im Gegensatz zur vordefinierten, etwas passiven Rezeptionshaltung im Kino. Die vielen möglichen Parameter einer Installation fordern grosse Aufmerksamkeit, damit sich das Werk nicht durch Zerstreung sozusagen verflüchtigt. Andererseits behandle ich das grosse Potential im Verweilen und zeitlichen Versinken, welches den Betrachtern durch die Vielzahl der Elemente angeboten wird. Letztlich ziehe ich Untersuchungen über die Atmosphäre heran. Dieser Begriff, oft in sprachlosen Momenten verwendet, hat zwar ebenso viel mit räumlicher Konstellation zu tun, ist im theoretischen Kontext aber untrennbar mit der subjektiven Wahrnehmungsbereitschaft verknüpft.

5.1. Individuelle Sinnproduktion

Die imaginative Belebung einer Installation durch die Betrachterinnen und Betrachter belebt auch jene selbst, welche die Imagination leisten. Wiederholte Betrachtung eines Werkes und individuelles Dazudenken kann das installative Werk erweitern. Jedoch nur in der Vorstellung der Betrachter, denn die Installation bleibt in ihrer Materialität unverändert (Rebentisch, 2003, S. 148f). Die Rezipientinnen stellen sich aus dem Potential der in die Installation integrierten Materialien und Elemente ihre eigene Geschichte als Projektion zusammen. Diese ist unsichtbar und unfassbar, jedoch subjektiv erlebbar. Hinzu kommt die individuelle Erfahrung der Betrachter im Umgang mit bewegten Bildern, räumlicher Rezeption und der eigenen Lebenssituation, welches zur subjektiven Wahrnehmung des Werkes entscheidenden Einfluss ausübt.

Diese Offenheit in der Anlage, der viele audiovisuelle Installationen entsprechen, birgt für die einzelne Betrachterin viele Freiheiten, aber auch Gefahren. Um die Gleichzeitigkeit der angebotenen Elemente einer Installation aufnehmen und verarbeiten zu können, braucht es von den Betrachtern ein grosses Mass an Aufmerksamkeit. Oft ist langes und wiederholtes Betrachten nötig, um eine audiovisuelle Installation zu erfassen, raum-zeitliche Verknüpfungen herzustellen und von den überschneidenden Sinnesreizen nicht überfordert zu werden (Imhof, 2007, S. 216).

Ohne subjektive Bereitschaft, sich einzulassen, können sich installative Arbeiten mit den vielen Elementen gar nicht erst erschliessen. Das ist ein klarer Bruch mit der konventionellen Präsentationsform von bewegten Bildern, wie sie aus der Tradition des Kinos bekannt ist. Statt einmal eine vorgegebene Geschichte vorzufinden, muss die Geschichte von den Betrachtern immer wieder neu gesucht und zusammengestellt werden. Und zwar ebenso der narrativ-dramaturgische Aufbau der Geschichte, die im Bild gezeigt wird, wie das Angebot an räumlich objekthaften Materialien darum herum. Dazu braucht es Zeit. Eine Installation liefert zwar ein vielschichtiges Angebot, gibt aber keine definitiv vorgegebene Lesart vor. Deshalb werden zwei verschiedene Betrachterinnen und Betrachter nicht die selbe Geschichte aus dem Potenzial des angebotenen Materials herauslesen. „So zielt die Veränderung der kinematographischen Rezeptionssituation in der Installation [...] weniger auf die Mobilisierung der Betrachter, denn viel mehr durch sie auf die „Individualisierung“ seiner Filmerfahrung. Der Zuschauer im Kino ist Teil eines Publikums; die Betrachter der kinematographischen Installation sind aufgrund ihrer physischen Bewegungsfreiheit und aufgrund der einzigartigen, einzigen Präsentationssituation auf sich gestellt. Weil dort keine bestimmte Position vorgegeben ist, sind sie auf sich allein gestellt.“ (Rebentisch, 2003, S. 191).

5.2. Selbstreflexion

Die Betrachter müssen, wie oben beschrieben, bei audiovisuellen Installation mitwirken und aus der Anlage der Elemente einen für sich geltenden Sinn finden. Die antillusionistische Anlage von audiovisuellen Installationen schaffen Distanz zwischen dem Objekt und dem Subjekt. Die Apparaturen, die nicht versteckt sondern offen dargelegt sind, erschweren es den Betrachtern, sich in die Erzählung einzugeben. Sie werden angesichts der multiplen Installation, die aus Ton, Bild, Mehrkanaligkeit und räumlicher Verteilung bestehen kann, auf sich selbst zurückgeworfen. Dabei reflektieren sie ihr subjektives Verhalten im Wahrnehmungsprozess innerhalb der Installation. Der Sinn erschliesst sich durch das Zusammenspiel aller auf dem Setting vorhandenen, räumlich präsentierten Elementen. Was in der zeitlichen Abfolge im Zusammenhang mit geloopten Arbeiten an Verunsicherung auf das Publikum einwirken kann, ist im Unterkapitel „Frei in der Zeit“ bereits ausgeführt.

Die Gesamtheit des Konglomerats einer audiovisuellen Installation, das Nebeneinander und die Gleichzeitigkeit von unterschiedlichen Medien kann zu einer Überforderung für die Betrachter werden. Dadurch können sie sich vom Werk zu-

rückziehen und sich davon distanzieren. Das ist eigentlich paradox, denn an sich ist es ja gerade die Involvierung der Betrachter, welche ursprünglich ein wichtiges Ziel von experimentellen installativen Präsentationen war (Youngblood, 1970). Eine Hilfestellung für die Rezeption liegt in der Anlage der Installation selbst, die mehrmaliges und langes Betrachten ermöglicht. Meistens ist ein wiederholtes Betrachten auch nötig, um die Gesamtheit einigermaßen umfassend erfassen zu können (Rebentisch, 2003, S. 217). Die Rezeption erhält dadurch selbstreflexiv-performativen Charakter. Angesichts der unendlich variablen Parameter im Konglomerat von audiovisuellen Installationen werden wie erwähnt kaum zwei Betrachter die gleichen Schlüsse aus ein und der selben Arbeit ziehen. Das kann vor allem für die Produzentinnen und Produzenten wichtig sein und verändert die Zielvorstellung hinsichtlich der zu vermittelnden Inhalte und Atmosphäre. Je mehr unterschiedliche Elemente nebeneinander auf die Betrachterinnen einwirken, desto vielschichtiger wird die Rezeption. Damit die Betrachter nicht vor dem Werk resignieren und kapitulieren, ist es für die produzierenden Autoren meiner Meinung nach wichtig, eine Ausgewogenheit zwischen Komplexität und Reduktion zu finden.

5.3. Das Phänomen Atmosphäre

Die Bezeichnung Atmosphäre ist ein oft gehörtes Wort im Zusammenhang mit Kunstwerken. Ein Gemälde kann eine luftige Atmosphäre verströmen und in einer Videoinstallation im Raum kann eine bedrohliche Atmosphäre herrschen. Der Frage, ob die Atmosphäre etwas ist, was von einem Ding, einem Objekt ausgestrahlt wird oder ob sie vor allem ein subjektives Wahrnehmungsphänomen ist, welches einzig und allein bei den wahrnehmenden Menschen existiert, will ich in diesem Abschnitt nachgehen. Die Atmosphäre ist ein Begriff, mit dem etwas Unbestimmtes, schwer Sagbares bezeichnet werden soll, und sei es auch nur, um die eigene Sprachlosigkeit zu überdecken (Böhme, 1995, S. 21). Selbst Gernot Böhme räumt ein, dass die Atmosphäre ein vager Ausdruck ist. Allerdings ist für ihn klar, dass sie zwischen dem Objekt und dem Subjekt anzusiedeln ist. Spezifischer beschreibt Böhme die Atmosphäre im Zusammenhang mit Kunstwerken: sie ist etwas von den Gestaltern und Kunstschaffenden Angedeutetes, unterschwellig Behauptetes, gewollt nicht klar Geformtes. Das heißt, es werden dem Werk nicht bis ins letzte Detail alle erdenklichen Eigenschaften eingearbeitet, die sie aussagen sollen. Im Gegenteil soll das Werk so geschaffen sein, dass erwünschte Wirkungen aus ihnen heraustreten und dadurch die Anwesenheit

von etwas spürbar wird (Böhme, 1995, S. 33f). Im ästhetischen Kontext ist die Atmosphäre im Sinne von Böhme nicht einfach vorhanden, sondern sie wird gemacht. Und zwar von zwei unabhängigen Instanzen: einerseits vom passiven Werk, einem Kunstwerk zum Beispiel, und andererseits vom aktiven, wahrnehmenden Subjekt (Böhme, 1995, S. 28). Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen (Böhme, 1995, S. 34). Dies ist sowohl gültig, wenn es es sich dabei um zwei Menschen handelt als auch, wenn das Wahrgenommene ein Objekt, ein Ding ist. In dem Sinn geht es bei aller ästhetischer Arbeit – z.B. Architektur, Kunst, Design, Theater oder Kosmetik – um das Schaffen von Atmosphären. Dies auch wenn es viel zu unbewusst passiert und selten explizit erwähnt wird (Böhme, 1995, S. 35).

Das Wissen, wie man Atmosphäre macht birgt auch ein Gefahrenpotential der Manipulation in sich. Gerade in der Politik und in der Ökonomie ist dies bekannt. Auch in jedem demokratischen System wissen die Machtinhaberinnen und Machthaber, wie die (freien) Staatsbürger manipuliert werden können. Und in Einkaufszentren wird mit Licht, Musik und Düften eine verführerische Atmosphäre geschaffen, um den Kunden zum Geld ausgeben zu verleiten.

6. Schluss

Um die Aspekte, welche in audiovisuellen Installationen ihren Teil zur Gesamterscheinung beitragen, fassbarer zu machen, kreierte ich das theoretische Modell mit den vier Hauptteilen Objekt, Raum, Zeit und Subjekt. Darin finden die Elemente Platz, die im Konglomerat von räumlich präsentierten audiovisuellen Arbeiten meines Erachtens eine Rolle spielen. Das Modell ist wie ein Raster, das bei der Produktion, der Ausstellungstätigkeit im räumlichen Kontext und bei der Rezeption von audiovisuellen Installationen als Grundlage dienen kann. In dem Sinn ist das dieser Abhandlung zugrundeliegende Theoriemodell als Werkzeug zu verstehen, womit sich audiovisuelle Installationen in ihrer breiten Vielfalt methodisch und zielgerichtet analysieren lassen.

Die Einteilung mit den vier Hauptthemen hat sich auch im Verlauf der theoretischen und praktischen Recherche als sinnvolle Struktur herausgestellt. In der Literatur kommen diese sowohl wortwörtlich als auch in anlehenden Varianten immer wieder vor. Das Theoriemodell führt trotz allen Vereinfachungen zu einem differenzierteren Verständnis von räumlich präsentierten audiovisuellen Arbeiten. Die vertiefte theoretische Bearbeitung des gesamten Modells mit den Elementen des Konglomerates stellt meiner Meinung nach eine wichtige

Arbeit dar, die auch in die praktische Auseinandersetzung mit räumlich präsentierten audiovisuellen Werken einfließen kann.

Diese Abhandlung umreißt, wie wichtig es bei der Produktion von audiovisuellen Installationen ist, die verwendeten Elemente gleichberechtigt zu behandeln und nichts ausser Acht zu lassen. Da sich in der Ausstellungstätigkeit viele offenen Fragen in zwischenmenschlicher Kommunikation zeigen, kann ein klar definiertes, präzises Vokabular sehr hilfreich sein. Daher ist die Auslegeordnung von relevanten Aspekten, wie sie in dieser Abhandlung vorkommt, eine von vielen möglichen Vorgehensweisen, nähere und detailreichere Kenntnisse der Materie zu erwerben. Die Sensibilisierung auf die Komplexität von in der Regel als selbstverständlich hingenommenen Begriffen gehört ebenfalls dazu. Wie schwierig die Umsetzung von theoretischen Erkenntnissen in der Ausstellungspraxis ist, wird sich in der Zukunft zeigen.

Die hier versammelten Texte betrachte ich als Ausgangspunkt eines fortwährenden und lange dauernden Prozesses. Die Türe zu den vielen Themen ist aufgestossen, die theoretischen Räume sind in diesem Rahmen jedoch nicht erschöpfend behandelt. Zu komplex und in viele Richtungen ausgefranst stellen sich die thematischen Randgebiete dar.

7. Literaturverzeichnis

Bachelard, Gaston, 2007

Poetik des Raumes, 8.Auflage, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt a.M., 2007.

Black Box: der Schwarzraum in der Kunst, Kunstmuseum Bern, 2001

Ralf Beil (Hg.), mit Beiträgen von Elisabeth Bronfen, Hans-Rudolf Reust, Peter J. Schneemann [et al.], Hatje Cantz, Ostfildern, 2001.

Borremans, Michaël, 2004

Zeichnungen = tekeningen = drawings, mit Beiträgen von Anita Haldemann ... [et al.].

Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 2004, S.13-14.

Böhme, Gernot, 1995

Atmosphäre – Essays zur neuen Ästhetik, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1995.

Buchan, Suzanne, 2005

Street of Crocodiles, Brothers Quay. In: Trickraum - Spacetricks, Suzanne Buchan ... [et al.] (Hg.), Museum für Gestaltung Zürich, Basel : Christoph Merian Verlag, Basel, 2005, S. 72.

Doetsch, Hermann, 2006

Körperliche, technische und mediale Räume, Einleitung, In: Raumtheorie : Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Jörg Dünne ... [et al.], Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2008, S. 195 - 209.

Flach, Sabine, 2003

Körper-Szenarien – zum Verhältnis von Körper und Bild in Videoinstallationen, Fink, München, 2003.

Flusser, Vilém, 1991

aussen räume innen räume. Der Wandel des Raumbegriffs im Zeitalter der elektronischen Medien. In: Heidemarie Seblatnig (Hg.), Universitätsverlag Wien, 1991, S. 75 - 83, zit. n. Flusser, Vilém (1991): Räume. In: Raumtheorie, Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Jörg Dünne [et al.], Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2006, S. 274 - 284.

Groys, Boris, 2001

„... in der Autonomie des Betrachters. Zur Ästhetik der Filminstallation“, in: Schnitt, Nr. 22 (2001), S.10-14.

Imhof, Dora, 2007

Wie erzählt „Der Sandmann“? : multiple Erzählung in den Film- und Videoinstallationen von Stan Douglas ,Verlag Silke Schreiber, München, 2007.

Irigaray, Luce, 1984

Le lieu, l'intervalle. Lecture d'Aristote Physique IV, 2, 3, 4, 5, in: Ethique de la différence sexuelle, Minuit, Paris, 1984, S. 41 - 59, zit. n. Irigaray, Luce (1984): Der Ort, der Zwischenraum. In: Raumtheorie, Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Jörg Dünne [et al.], Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2006, S. 244 - 258.

Kabakov, Ilya, 1995

Über die „totale“ Installation, Hatje Cantz, Ostfildern, 1995.

Le mouvement, Museum Tinguely, 2010

Vom Kino zur Kinetik, Museum Tinguely, Basel (Hg.). Kehrer, Heidelberg, 2010.

Leroi-Gourhan, André, 1965

Les symboles de la société. In: Le geste et la parole 2. La mémoire et les rythmes, Albin Michel, Paris, 1965, S. 138 - 167, zit. n. Leroi-Gourhan, André (1965): Die symbolische Domestikation des Raums. In: Raumtheorie, Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Jörg Dünne ... [et al.], Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2006, S. 228 - 241.

O'Doherty, Brian, 1996

In der weissen Zelle : Inside the white cube, Wolfgang Kemp (Hg.), Nachwort von Markus Brüdlerlin, Merve Verlag, Berlin, 1996.

Rebentisch, Juliane, 2003

Ästhetik der Installation, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2003.

Youngblood, Gene, 1970

Expanded cinema / by Gene Youngblood, E.P. Dutton, New York, 1970.

8. Bildnachweis

Bild 1, S. 10: Rodney Graham, *Film Coruscating Cinnamon Granules*, Installation, Museum für Gegenwartskunst, Basel, 2010. (Foto: Stefan Altenburger, Courtesy Museum für Gegenwartskunst Basel).

Bild 2, S. 13: *Lifeboat*, Kunsthaus Baselland, Muttenz, 2009. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 3, S. 13: *Lifeboat*, Fonderie La Kunsthalle, Mulhouse, 2009. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 4, S. 13: *Lifeboat*, Benzholz – Raum für zeitgenössische Kunst, Meggen, 2010. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 5, S. 13: *Lifeboat*, Ausstellungsraum zip, Basel, 2010. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 6, S. 16: Pawel Althamer, *Pfad/Sciezka*, Skulptur Projekte Münster, 2007. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 7, S. 17: Beat Brogle, *Der Tote Winkel*, Kunsthalle Basel, 1997. (Foto: Beat Brogle)

Bild 8 und Bild 9, S. 19: Bretz/Holliger, *50 Teile für eine unsichtbare Stadt*, Ausstellungsraum Klingental, Basel, 2009. (Foto: Bruno Steiner)

Bild 10, S. 23: Patrick Steffen, *Herz*, Installation Ausstellungsraum Klingental, Basel, 2006. (Foto: Patrick Steffen)

Bild 11, S. 23: Patrick Steffen, *Herz*, Stills, 2006. (Foto: Patrick Steffen)

Bild 12, S. 23: Rodney Graham, *Film Coruscating Cinnamon Granules*, Loop, Museum für Gegenwartskunst, Basel, 2010. (Foto: Stefan Altenburger, Courtesy Museum für Gegenwartskunst Basel).

9. Dank

Für die Mithilfe zur Entstehung dieser Abhandlung möchte ich folgenden Personen meinen aufrichtigen Dank aussprechen:

Peter Bergman, Armin Betschart, Beat Brogle, Judith Brusa, Nikola Dietrich, Raffael Dörig, Anita Hugi, Damian Jurt, Robi Müller, Franziska Nyffenegger, Anna-Lisa Schneeberger, Eveline Schüep, Patrick Steffen, Franziska Trefzer, Axel Vogelsang, Scott Weaver.

Hinzu kommen noch viele weitere ungenannte Menschen aus meinem Umfeld, welche mich durch ihre kundgetanen Gedanken in anregenden Diskussionen ebenfalls inspirieren konnten.