

P V C

Unter dem Kürzel PVC engagieren wir uns seit einigen Jahren für künstlerische/poetische Äusserungen, die in den Bereichen Performance, Video und Computer geschaffen werden. Dabei signalisiert das „Werden“ unsere Vorstellung von der Dynamik der Entfaltung und Offenheit in diesen Bereichen. Sie orientiert sich an Aktivität und Experiment, an Dialog und der Konstruktion von Sinn. Wobei die Beteiligung am Prozess der Rezeption und Produktion im Zentrum der ständigen Suche liegen.

Gerade im Rahmen der Kunst macht sich heute ein ihr eigentlich zuwider laufender Konservatismus breit, der nur noch das bereits Bekannte, Etablierte und Erfolgreiche als Kunst (= Qualität) definiert. Der Wiedererkennungsfaktor ist zum Garanten für Werte geworden, die aber auch erkämpft werden mussten, nicht gegeben waren. Eine Ideologie des Besser- und Bescheidwissens erstickt die Offenheit des Kunstwerkes, sowohl auf Seiten der Produzenten als auch der Rezipienten.

So ist bei aller Bewunderung der neuen Museumspaläste und -kathedralen das Konservieren von aktueller Kunst wichtiger als das Diskutieren (Akzeptieren und Verwerfen) von Kunst, der poetische Akt. Was doch widersinnig ist. Wir werden vom Gegebenen überrollt, von einem feststehenden Zustand, der unsere Vorstellungskraft nicht entflammt sondern eben fixiert.

Die den Performances, Videos und dem Computer innewohnenden Möglichkeiten werden selbstverständlich im selben Masse für eine Konsolidierung verwendet, wie das bei der Museifizierung der Fall ist. Performance ist Show und Soap Opera, Videos sind Sex and Crime Filme oder der zumeist phantasielose Haufen von Musik Videoclips und der Computer dient dem Business und ist das Business. Diese klischierte Verwendung von PVC erzwingt geradezu einen anderen, einen freien Umgang mit diesen Medien. Wir sind auf der Suche danach, indem wir uns auf Projekte einlassen, die Anderes projizieren und dies wiederum reflektieren. Wir hinterfragen unsere Repräsentationen, um neue Konstruktionen zu präsentieren.

Gerhard Johann Lischka

P V C PERFORMANCEVIDEOCOMPUTER

Projektion und Reflexion/Produktion und Rezeption

von Gerhard Johann Lischka

Unser Leben wickelt sich heute in extremem Masse in der Polarisierung von Geist und Körper ab: von Mediatisierung und Verkörperung. Überzeitliche Images prallen auf unseren vergänglichen Körper. Wir möchten die körperlichen Gebrechen besiegen, spüren aber die irdische Schwere, der die Medien scheinbar entkommen. Da unser Körper jedoch selbst ein Medium (der Gesellschaft) ist, kann dieser Konflikt, wird er poetisch angegangen, sowohl in den (neuen) Medien als auch in der darstellenden Kunst (der Körperkunst, der Performance Kunst etc.) auf mannigfache Art gelöst werden. Im Hier und Jetzt als Ereignis und verdichtete Atmosphäre des Zusammenseins und in künstlerisch bewältigten Medien, die in dauerhaften Formen Inhalte vermitteln.

Unser Weltbild ist der Prozess der Reflexion und Projektion auf der von innen und von aussen bespielten „Leinwand“ unserer Wahrnehmung. Deshalb sind wir alle Interfaces, Mediatoren oder Kreateure im Fluss der Mediatisierung. Wir sind Produzenten und Rezipienten an der Schnittstelle zwischen Individuum und Gesellschaft. Wir sind auf uns gestellt und doch immer mit den anderen, auch gegen sie. Dieses ständige Hin und Her, dieses Oszillieren unserer Wahrnehmung und Handlungen macht uns zu Akteuren des Dramas des Lebens, dem kein Lebewesen entkommt. Auf einer alltäglichen Basis sind wir alle Darsteller einer oder mehrerer Rollen, die wir mal besser mal schlechter zu spielen imstande sind. In diesem Drama ist jeder Hauptdarsteller, sich am nächsten und solange die Kraft und Energie reicht, willentlich und unwillentlich beteiligt. Und unweigerlich endet das Spiel für jeden mit dem Tod.

Der Tod ist das grossen Mysterium um welches sich Religion und Kunst ranken und entwickeln konnten. Der Tod ist ein Abschied für immer, weshalb er in vielen Kulturen als Ankunft im Anderswo gedeutet wird. Damit seine Brutalität gebrochen und der Schmerz, der uns und uns Nahestehenden damit beigelegt wird, gelindert wird, haben wir Vorstellungen des jenseitigen Lebens etabliert, die in diesem Jahrhundert jedoch brüchig geworden sind. An die Stelle des Jenseits mit seinen Ewigkeits-Prophezeiungen von Freude oder Qual, von Himmel und Hölle, treten die in der Kunst angelegten Qualitäten mit Langzeitwert. Und ganz allgemein soll sich das Glück nicht erst im Jenseits einstellen, sondern im Hier und Jetzt erfüllen, in Verehrung diesseitiger Werte und Images und der Sättigung des Hungers nach Erlebnissen.

So gesehen hatten wir ehemals Heilsversprechungen für das Jenseits und heute Wunscherfüllung im Diesseits. Sobald aber Werte von längerer Dauer ins Spiel kommen, werden sie von der Kunst repräsentiert. Ihre Mittler und Gestalter sind die Künstler. Sie begeben sich auf die Suche nach dem Drama im Drama oder nach einem das Drama des Lebens überhöhenden, längere Zeit für verbindlich erachteten Ausdruck für dieses in einer die Direktheit nun gebrochenen, indirekten Form.

Doch wie kommen wir mit der Direktheit des künstlerischen Ausdrucks zu künstlerischen Werten, ohne eine auf lange Zeit hin angelegten Form? Zunächst, indem wir Direktheit als Unmittelbarkeit so definieren, dass sie in ihrer momentanen Form aus vielen mittelbaren Schritten sich gebildet hat. Viel Erfahrung steht hinter ihr, viele Einflüsse und das Wechselspiel zur allgemeinen Situation. Als weiteres Konstituens der Performance Art genannten Direkt-Darstellung gilt, dass sie als einzelne Aufführung ein Teil im System des

Performancekünstlers ist. Erst die Kette der Performances weist den Künstler als solchen aus. Wir sehen Entwicklungen, Verwerfungen, Brüche usw., doch immer so, dass ein poetischer Funke den Unterschied zum Üblichen markiert, zum Alltagsdrama. Schliesslich sind Performance-Künstler/innen Magier der Verdichtung von Zeit, womit Werte auch während der Dauer einer Aufführung eine Form finden können, die in nichts der Langzeit-Dauer üblicherweise als Kunst bezeichneter Objekte nachstehen. Und nicht zuletzt gibt es an der Performance verwendete Objekte und produzierte Fotos, Filme und Videos, die als Relikte einer später vollzogenen mentalen Vergegenwärtigung dienen.

Spreche ich vom Drama des Lebens, so bedeutet das auch eine Art von Inszenierung, eine Form. Es gibt und gab keine „primitiven“ Menschen, sondern Sozietäten, die einen gewissen Lebens-Stil haben und hatten, ein Inter-esse verfolg(t)en. Dabei ist der Stil diejenige Form, welche dem Körper und seiner Darstellung im Rahmen der gesellschaftlichen Normen gestattet wird. Spricht man heute gerne vom Lifestyle, so ist damit gleichfalls die Norm gemeint. Nur ist diese nicht mehr einer alle verbindenden Ideologie oder einem kulturellen Universalismus unterworfen, sondern einem Diktat der Mode, das keinem Geschmack mehr entspricht, einer oft überdrehten Masche gehorcht, die als Stimulus dem Kommerz dient. In einer dauernd von Reizen überfluteten Wahrnehmung ist die Masche die notwendige Übertreibung, damit überhaupt wiederum Aufmerksamkeit entsteht.

Diese Übertreibung - oft eine spleenige Geschmacklosigkeit, oft Spässe mit Vulgarismen, oft schlichter Blödsinn usw. - entwickelte sich mit den Illusionsmedien und der damit parallel sich entfaltenden Werbung, die auch alles unternimmt um aufzufallen. Wie der Pfau das Rad schlägt und mit seinen „tausend Augen“ in seinen Bann zieht, also gefügig macht, so reagieren wir auf das Ausgefallene. Damit wird das Übliche herabgesetzt und für banal erklärt. Aber auch das „Natürliche“ nicht nur diskriminiert, sondern vom Künstlichen, besser gesagt vom Mediatisierten, ausradiert. Lifestyle ist Medienmasche, Marken- und Logodiktat, Leben in der Mediatisierung.

Lifestyle ist das Sein zwischen Information oder was in dem Rahmen, in den wir als „Leinwand“ eingespannt sind, darzustellen gelingt. Unser Inter-esse folgt den Lebensumständen, der Zeit und ihren Gegebenheiten, dem Raum und seinen Zwängen. Wir drücken unsere Interessen aber auch aus, wir bekennen Farbe, wir integrieren uns in einen Code, der von Gleichgesinnten erkannt wird. Wir halten uns an Äusserlichkeiten, die Zeichen von Identität sind, gerade auch in Differenz zu anderen, nicht verwendeten Codes, die von anderen Gruppen okkupiert sind.

So spricht selbst Stilllosigkeit von einem Stil, einer Lebenshaltung, einem Bekenntnis zu etwas. Stil ist eben Kommunikation, ist ein Zeichen. Und wenn alles auch ein Zeichen für etwas ist, respektive als Zeichen für etwas interpretiert werden kann, so ist Stil das Repertoire und die Anhäufung der Zeichen, die eine Zuordnung gestatten. Bestimmt gibt es dabei auffällige, direkt penetrante Zeichen, übliche, versteckte und heimliche Zeichen. Ihr Zusammenspiel ergibt ein stilistisch offenes oder geschlossenes System, in dem wir uns stark oder schwach definieren, in dem wir das Individuelle betonen oder uns eher in der Gesellschaft auflösen.

Je nach Betätigung ist die Stilfrage auch mehr oder weniger virulent, legen wir Wert auf Distinktion. Zum Teil haben wir auch gar keine Lust dem Stil eine besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Wir greifen dann aber trotzdem zu Formen, die für sich sprechen. Unser Tun ist also immer mit Formen verbunden, die sich in entsprechenden Medien gebildet haben oder gebildet werden. Unsere Interessen münden in Aktivitäten, die wiederum intersubjektiv besehen Interaktionen sind. Was Aktionen insofern relativiert, als sie für oder gegen etwas geführt eigentlich immer Inter-Aktionen sind.

Auch in der Produktion von Waren, Wissen... wird eine direkte Aktion, ein direkter Zugriff immer mehr durch entsprechende Maschinen, Programme und Hilfsmittel unterschiedlichster

Art gebrochen. Das Unmittelbare wird durch diverse Stufen des Mittelbaren gesiebt, sodass das Grobe sich verfeinert, das Direkte abgelenkt, kultiviert wird. Es fragt sich dann nur, inwieweit wir diese Brechungen ertragen und ob uns nicht „urtümliche“ Gelüste durch die Hintertreppe der Emotionen überkommen. Also wie weit wir uns „bilden“ lassen, wo die Evolution nicht weiterführt, wo wir an die Grenze der Sublimation stossen. Wo unsere Sinne krass unterfordert nur noch in die Fernsinne (AudioVision) münden und Nähe nicht mehr erfahrbar wird.

Die AudioVision oder Mediatisierung hat mit dem Erfolg des Fernsehens in der Nachkriegszeit begonnen und immer neue Hürden der Integration einer noch „realistischeren“ Darstellungsform genommen, bis wir heute von einem digitalen Universum der Multimedia umgeben sind, das zu unserer Reality wird, zu unserem globalen Heim. Das Bild, der Ton und der Text berücken uns in High Fidelity. So mündet alles im neuen Delta der Venus, aus dem wir geboren werden. Die Enden dieser Dreifaltigkeit heissen PVC und wir bewegen uns zwischen ihnen, verschmelzen mit ihnen um uns wiederum von ihnen loszureissen.

Wenn auch ältere Medien wie Theater, Film und Radio etc. sich nicht nur behaupten können, sondern nicht wegzudenken sind, so hält doch das Fernseh das Zentrum der Aufmerksamkeit besetzt. Die global erfasste, am Bildschirm (Monitor) erscheinende Berichterstattung und Show hat parallel zur globalen Wanderung (Tourismus) die Bewegung als Bewegung zur unaufhörlichen Migration hochstilisiert. Man sieht zum Auto-/Zug- oder Flugzeugfenster hinaus und in den Bildschirm und in die Windows hinein. Die Grenze des unaufhörlichen Bilderflusses ist nur der Rahmen, der ihn als Reduktion von Allem zu fassen vermag. Lärm, Rauschen, Sound und Gerede dringen an unsere Ohren. Vieles bleibt versehentlich unerhört. Oder haben wir es doch wahrgenommen? So wie das Zelluloid des Films noch negativ sichtbar ist und insofern der Moderne zuzurechnen, so ist der Magnetismus des Videobandes und das digitale Prinzip des Computers ein typischer Ausdruck der Postmoderne, nur apparategestützt lesbar. Das Analoge macht immer mehr dem Digitalen Platz und die Atome den Bits.

Video hat sich mit dem Fernseh und gegen es entwickelt. Zunächst indem das Gehäuse als Box entleert, überzogen oder mit anderen Gehäusen kombiniert wurde und die Bilder am Bildschirm manipuliert wurden. Dann wurden andere Inhalte präsentiert, die Message lautete nicht konform. Gegen den massenhaften Erfolg der TV-Sender blieb jedoch Video-Kunst bis heute ein Randphänomen. Sie kommt im Fernseh selber praktisch nicht vor - hiess auch die erste Videogalerie Fernsehgalerie -, sie überlebt in Ausstellungen und auf Festivals. So marginal Video-Kunst in Erscheinung tritt, so erfolgreich liess sich die Video-Überwachung in Szene setzen, sodass sie zusammen mit dem Fernseh unser Leben optisch im Griff haben. Passives und aktives Sehen verschränken sich zur Allgegenwärtigkeit von Monitor und Kamera, sie sind der geschlossene Kreislauf der Mediatisierung.

Um den Funken Poesie am Monitor aufleuchten zu sehen, arbeiten Videokünstler/innen mit einem breiten Spektrum von Bildsprachen, die dem üblichen Fernseh-Reality-Bild, der phantasielosen Kameraposition und Bildkomposition entkommen, diesem Mythos des „realistischen“ Bildes, das sich dokumentarisch verankert. Auf diese andere Weise gelingt es, das Bild als künstlerische Komposition zu verstehen und eine Bilddichte zu erreichen, die uns tatsächlich in die Ferne, in die Mehr- und Vieldimensionalität des Lebens blicken lässt. Denn hinterfragen wir das Fernseh und die Videoüberwachung als das Janushaupt unserer Tage, so müssten wir sie schon lange als Nahsehen bezeichnen. Wir sehen etwas, das uns nahe, oft zu nahe kommt, ja uns die Ferne raubt. Das Zoom ist dafür genauso der Beweis wie die Sichtbarmachung der Makro- und Mikrowelten: Nichts bleibt unbesehen, doch unser Blickwinkel ist verengt.

Wir als Betrachter der Fernsehsendungen haben immer das Nahsehen. Vorsicht ist bei der herrschenden Bilderwelt auch nicht gefragt, aber die brutale Aufsicht zu allem und jedem. So

bedeutet „Action!“ nicht nur, dass sich auf dem Set die Schauspieler in Szene setzen, es bedeutet auch die Vorherrschaft eines Film-Genres, das Bewegung pur bietet.

Wird aber Video mit „Ich sehe“ übersetzt, haben wir bereits damit den Hinweis auf eine andere Bilderwelt, die uns Sehen als Genuss und Lust verspricht, also „zärtliche“ Bilder der Mitteilung bietet. Optische Kommunikation als Verfügungskraft über das visuelle Alphabet, das dem Hang der platten Aufsicht als visuellem Analphabetismus die Stirn bietet. Sehen heisst einsehen, die Konstruktion des Weltbildes mit dem Dritten Auge der Weitsicht, des Durchblicks, der Bilderlust zu unternehmen.

Unser Drittes Auge als der Bauchnabel zur Welt und die neuronale Schnittstelle haben mit dem Computer als universaler Maschine ein künstliches Pendant erhalten. Auf der reduzierten Basisentscheidung ob Strom fließt oder nicht, baut sich ein paralleles Universum auf, das sich als globales Gehirn etabliert, als Schaltstelle von Information. Als energetisches Feld dem Magnetfeld ähnlich, umspannt ein Computernetz den Erdball, um in Global Cities Information als Macht zu bündeln. Der ägyptische Schreiber wurde durch den Computerspezialisten ersetzt, der das Programm festlegt und die Syntax bestimmt. Speicherkapazität und Geschwindigkeit des Zugriffs definieren die Möglichkeiten des Systems, dem gerne künstliche Intelligenz zugesprochen wird.

Aufgeteilt in Hardware und Software (res extensa und res cogitans) spricht das Interface durch Tastatur, Maus und Monitor zu uns und wir durch diese zu ihm, auf dem Display lassen sich parallele und serielle Schnittstellen anfügen. Ist die kleinste erscheinende Informationseinheit ein Pixel, so ersehen wir, wie durch eine Verdichtung und Auflösung des Punkterasters und die zur Verfügung stehenden Bits und Bytes eine zweite Realität aus den „Nichts“ entsteht, die von 0-Dimensionalität sprechen lässt, dem Konterpart unserer 4-dimensionalen Welt. Das Endliche trifft auf das Unendliche und sie erscheinen momentan als Hypertext, der ununterbrochen fortgeschrieben über-, durch- und miteinander viele Gestalten annehmen kann.

Hat sich der Computer als Rechenmaschine und Codeknacker etabliert, später in viele Bereiche integriert und heute als Informationsknoten im Netz installiert, so kann man vermuten, dass die Bits eine ähnliche Bedeutung für dieses parallele Universum haben wie die Gene für die Lebewesen. Was bestimmt als Basiseinheit bereits wieviel von den Systemen in ihren verschiedenen Erscheinungsformen? Wie künstlich ist das scheinbar Natürliche und wie natürlich werden sich künstliche Welten darstellen oder gar erschaffen lassen.

Wie immer der Computer sich weiterentwickeln lässt oder sich selber entwickelt, bleibt doch die Frage, wie wir im Unterschied zum Bewusstsein der menschlichen Gattung das der Flora und Fauna und den Maschinen zugerechnete Bewusstsein beurteilen. Respektive welches Bewusstsein wir wie einstufen und fördern. Überschätzen wir dabei unsere Form von Bewusstsein, die in der Sinnfrage gipfelt und eine Wertepyramide auftürmt? Wie stark ist das Unbewusste am Bewusstsein beteiligt, wenn dieses belegbar ist, jenes sich aber versteckt hält? Wo beginnt das Bewusstsein der Maschinen, um an welchem Punkt in Konkurrenz zu unserem Bewusstsein zu treten?

Diese Fragen drängen sich auf, wenn wir den Zwang zum Erfolg (Performance), die Dominanz des Fernsehens und das Eindringen des Computers in alle erdenklichen Bereiche feststellen müssen. Wenn PVC in ihrer etablierten Form eine fundamentale Trias unserer Zeit bilden. Und da jedes Medium als ein in seinen Elementen dynamisches System variabel ist, hat es viele Gesichter, kann es in seinem Gebrauch auch ganz anders, als Anti-Medium (Re-Medium) erscheinen. Jede Vorderseite hat eine Rückseite, wo Licht ist, ist Dunkelheit, wo Erfolg ist, ist Misslingen. Doch wer weiss, was wohin führt? Ausser man hat das Verlangen in den Medien nicht nur bereits die Botschaft zu sehen. Sondern bei einer anderen Verwendung (als Anti-Medium) das jeweilige Medium als Mittel zu einem befreiten und befreienden Zweck zu verstehen, bei der Feststellung, dass Medien üblicherweise der Konformität dienen.

Stellen wir die Bewusstseinsfrage, heisst das auch, dass wir eine Meta-Ebene der Beobachtung konstruieren, von der aus wir überprüfen können, welche Operationen wie durchgeführt werden. Diese Beobachtungsposition setzt sich aus Projektion und Reflexion zusammen, aus einem Dispositiv, das sich gegenseitig ergänzt und durch Produktion und Rezeption vervollständigt wird. Dieser Chiasmus, diese doppelte Verschränkung von Innen und Aussen gewährt eine Position, von der aus die Doppelbödigkeit der Medien, hier von PVC, durchschaut werden kann und die Ambivalenz zum Tragen kommt, nicht nur die Immanenz des Etablierten.

Projektion und Reflexion sind die Grundmechanismen unserer Ästhetik. Wir tasten mit unserem Gedächtnis ab, in welchen Rahmen wir - was es auch sei - einfügen können. Wir analysieren, indem wir bereits Bekanntes und Strukturiertes auf das Neue projizieren. Dann überlegen wir, welche Bezüge wir herstellen können. Wir reflektieren über die Bedeutung dessen, was wir sehen, hören..., um Struktur und Bedeutung aufeinander abzustimmen. Dieser Prozess ist sowohl produktiv als auch rezeptiv, wir lernen etwas dazu, haben eine Erfahrung gemacht und nehmen sie auf. Unser Weltbild wird ergänzt und wir sind auf Neues vorbereitet, auf anderes.

Seit der forcierten Mediatisierung durch die elektronischen Medien steigt der Produktions- und Rezeptionsdruck in einem früher nicht gekanntem Masse. Und weil die Produktionsmittel und die für die Verteilung der Produkte notwendigen Distributionskanäle in der Hand weniger sind, werden wir zunächst zur Rezeption gezwungen, der „Gehirnwäsche“ durch die Medien ausgesetzt. Wir werden zur Aufnahme des Zeitgeistes gefügig gemacht. Bis wir die Produktion selber in die Hand nehmen, den Mechanismus durchschauen und unser eigenes Weltbild, unsere Produkte vertreten wollen. Denn schliesslich können wir Rezeption nicht ohne Produktion denken, sie bedingen sich gegenseitig als gespaltene Einheit: Rezeption ist auch Produktion und Produktion baut auf Rezeption auf. Wieviel müssen wir rezipiert haben und wieviel Information verarbeiten um die Fähigkeit zu sinnvoller Produktion zu erreichen, um zu einer eigenen Meinung zu kommen, geschweige denn so Bescheid zu wissen, dass daraus eine Produktion im konstruktiven Sinne entsteht?

Je mehr heute rezipiert werden muss, desto diversifizierter wird sich die Produktion darstellen, aber auch desto konformer werden die Produkte sein. Je grösser also die Masse der Rezipienten ist, desto klischerter und nichtssagender wird das Produkt der Rezeption sein. Die Basiseinheit für Rezeption und Produktion ist zunächst der innere Dialog/Monolog, dann der Dialog zwischen zwei und mehreren Partnern, bis der direkte Kommunikations-Zusammenhang von der Vermittlung durch die Medien übernommen wird. Die Mediatisierung folgt dann den bekannten Mustern direkter Kommunikation, bietet jedoch durch die Masse an Information ein Bombardement an Rezeptions-Forderungen, das die Rezeption in sich zusammenfallen lässt. Deshalb ist es fraglich ob eine massenhafte Schaltung von Sender und Empfänger, von Produktion und Rezeption je den Zwängen der Klischerung entkommen kann. Die Einsicht, dass Rezeption mentale Produktion ist, sollte uns aber darin überzeugen, dass Produktion auf hohem Niveau selten, eine Ausnahme ist. Es gibt „much ado about nothing“, viel Redundanz und small talk, doch selten haben wir einen Geistesblitz: er ist eine erneute Schaltstelle für ein anderes Verständnis von Rezeption und Produktion. Der Funke der Poesie leuchtet sowohl in uns auf als auch an einem entsprechenden Produkt, das uns zu uns bringt.