

„Mehr Licht“ (Goethe)

In den gleichen Jahren, als die psychedelische Kultur ihren Höhepunkt erreicht, bauen Techniker und Künstler teils für sich, teils gemeinsam sogenannte Video-Synthesizer, videoästhetische „Büchsen der Pandora“ für den televisionären deus ex machina. Thomas Tadlock konstruiert ein sogenanntes Archetron, in das er elektronische Vorrichtungen einbaut, „um kaleidoskopische Zersplitterungen gesendeter Bilder in leuchtenden Farben zu erzeugen“ (Douglas Davis). Ted Krynicks „Video-Luminar“ übersetzt „Videobilder in abstrakte Lichtmuster auf großen Kunststoffplatten“ (Davis). Schon 1960 baute Eric Siegel in den USA sein „Color Through Black and White TV“, für das er „alle möglichen Gegenstände zusammensuchen“ wollte, um sein eigenes (Farb-)Fernsehen zu machen. Damals sprach noch niemand von Video. Zur Paläontologie der Videotechnologie gehört natürlich alles, was in irgendeiner Weise dazu geeignet ist, (mit) Licht zu gestalten. Insofern bestehen enge Verbindungen zwischen der Videokunst und der Op-Art. Der Zweck der Geräte ist häufig die Suche nach optisch-elektronischen Archetypen. Hierein fällt eigentlich schon die Erfindung der Braunschen Röhre im Jahr 1897, mit der man beispielsweise „verschlungene, lineare Figuren“, sogenannte Lissajous-Figuren erzeugen konnte (Decker). Das Prinzip war denkbar einfach: Man leitet Impulse an die beiden Ablenkplatten am Röhrenhals, mit deren Hilfe ein elektromagnetisches Feld erzeugt und worin das Bild in der Kathodenstrahlröhre sozusagen aufgespannt wird. Auf dieser Grundlage entstehen 1950 die „Oscillons“ des Amerikaners Ben F. Laposky: „zarte, schleierartige Gebilde“, die bereits die „tanzenden Muster“ Nam June Paiks aus den späten sechziger Jahren vorwegnehmen. Lissajous-Figuren entstehen übrigens auch, wenn man Sand oder Metallspäne auf eine Metallplatte streut und die Platte mit einem Violinbogen anstreicht. Schon hier wird die Verbindung zwischen Ton und elektronischem Bild deutlich, und in gewisser Weise erklärt das auch, warum ausgerechnet Nam June Paik, der mit der Musik begonnen hatte, bevor er sich dem Fernsehen und Video widmete, ein hervorragendes Gespür für die ästhetischen Eigenschaften des

elektronischen Bildes besitzt. Die Bezeichnung *Video-Synthesizer* ist vom Audio-Synthesizer (der im übrigen keine Erfindung der Unterhaltungsindustrie ist, sondern der eine technische Begleitscheinung struktureller kompositorischer Erwägungen der „E-Musik darstellt) abgeleitet. In den sechziger Jahren arbeiteten verschiedene technisch interessierte und versierte Künstler an derartigen *image processors*, die nach unterschiedlichen Prinzipien funktionierten. Die einen arbeiten mit der Rückkopplung des Signals und erzeugen somit eine endlose, fließende Verschachtelung des Bildes im Bild: andere mischen entsprechend den Grauwerten der Bildteile Farben ins Bild ein: wieder andere beeinflussen das *scanning* des zwischen Magneten aufgespannten Abtaststrahls.

Unter *image processing* versteht man nach Lucinda Furlong „nicht nur die Veränderung von Kamerabildern durch Färbung, Stanzen, Umschalten (von einem Input auf einen anderen), Überblenden und *sequencing*, sondern auch die Kombination dieser Verfahrensweisen mit synthetischem, d.h. ohne Kamera erzeugtem Bildmaterial. *Image processing* bezieht sich üblicherweise auf alles, von den allereinfachsten analogen Techniken, bis zu sehr fortgeschrittenen digitalen Computer-Grafiken und Effekten“.

In dieser Allgemeinheit besagt der Begriff *image processing* nichts anderes, als daß der Eingriff in die innere Struktur des Bildes sich verselbständigt, so daß unter Verwendung konfektionierter *hard-* und *software* eine videotypische Ikonographie entsteht, die heute im Fernsehen, zum Beispiel im Unterhaltungsprogramm, ganz selbstverständlich ist. Videosynthetische Bilder sind kamera-lose Bilder, visuelle Reize, die in der Maschine entstehen, Spuren, die der Strom hinterläßt, nachdem er durch die vielen verschiedenen Kanäle geleitet worden ist – immaterielle Bilder sozusagen. Stephen Beck erklärte Anfang der siebziger Jahre in der amerikanischen Zeitschrift *Radical Software*, Sprachrohr der Videobewegung: „Wir wollen die Fernsehkamera fortschaffen und durch elektronische Schaltungen ersetzen, die manipuliert werden können, um die Gestaltung eines Bildes auf einen Videomonitor zu bewirken. Das ist die direkte Video-Synthese (...), eine neue Kraft, um Fernsehen als Mittel des persönlichen Ausdrucks zu benutzen.“

Die Synthese von Bildern (oder Tönen) sollte logischerweise deren Analyse ein. Man glaubte, einer Typologie der Elementarzeichen auf die Spur gekommen zu sein. Unsystematisch und unkoordiniert spielten die Konstrukteure der Synthesizer oder Bildprozessoren die Möglichkeiten der Modulation des Videosignals durch: Ablenkung des Kathodenstrahls beispielsweise, womit das Bildfeld selbst beeinflusst wird (*Raster Scan Processor*), Hinzumischen von Farben (Paik-Abe-Synthesizer) oder Rückkopplung und ähnliches. Obwohl die Techniken hierzu eigentlich schon erfunden waren, nämlich fürs Fernsehen, sah man diese Bilder immer nur in Galerien. Bevor Video auf den Markt kam, gab es für „Nicht-Professionelle“ keine Chance, für noch so viel Geld eine Fernsehkamera in die Hand zu bekommen“, so Lucinda Furlong, Video-Kuratorin am New Yorker Whitney Museum. Produktionen wie das „*Psychedelevision in Color*“ waren nur auf Ausstellungen in Galerien oder Museen zu sehen: beispielsweise in der Ausstellung *TV as a Creative Medium*. Dort konnte man das Bild Albert Einsteins sehen, das durch feedback und Farbmischung verfremdet worden war. Dadurch, daß „Laien“ sich mit der Technik beschäftigten, um sich ihre kreativen Werkzeuge selbst herzustellen, wurde ein Tabu gebrochen, das durch die professionelle Zweckbestimmung aufrechterhalten worden war; genau wie das *scratching* mit Rillenschallplatten in den achtziger Jahren ein Verstoß gegen die Gebrauchsanweisung war, das Abspielen der Platten den automatischen Abspielgeräten zu überlassen. Eine andere Parallele zwischen der Video-Kunst und der Pop-Musik ist die Wiederverwendung vorhandenen Materials im *rap*. Ob Paik Klaviere zerstört, oder ob er Fernsehsignale manipuliert, immer geht es auch um eine der technischen Logik innewohnende Ethik. Was meinen wir nun mit Ethik? Das einfachste und bekannteste Beispiel ist der Schönschreibunterricht in der Schule. In der pädagogischen Maßnahme gehen Gehorsam (gegenüber dem Lehrer), Lesbarkeit (Zweck des Textes) und Schönheit (Ideal des Textes) eine Verbindung ein. Der disziplinarische Akt selbst findet, außer auf dem Boden erzieherischer Autorität, auch auf einem ideologischen Boden statt. Das heißt, der Inhalt der Texte, die schön geschrieben werden müssen, wiederholt die moralischen Prinzipien ausdrücklich, verleiht ihnen konkrete Gestalt, wie

beispielsweise auch in der musikalischen Schnulze eine moralische Redundanz steckt. Wo die Redundanz gebrochen wird, wird Ironie frei. Mit geringen videotechnischen Mitteln ist es möglich, die Rede eines Staatsoberhauptes oder die Abendnachrichten – beide hochritualisierte und tabuisierte Programmteile – so zu bearbeiten, daß sich wichtige Akzente verschieben und die Glaubwürdigkeit in Frage gestellt wird. Diese Glaubwürdigkeit hängt ja von bestimmten, über Jahre hinweg entstehenden Gewohnheiten des Publikums ab und ist keine Frage einer absoluten Integrität einer Person. Mit den Mitteln der Technik läßt sich alles und jeder lächerlich machen. Wer wann wo und mit welcher Absicht der Ironie preisgegeben wird, ist eben eine Frage der Ethik; und solange das Fernsehen ein Monopol auf seine Techniken besaß, konnte es rigoros nach seinen Regeln verfahren. Wem Ethik ein zu großes Wort ist, dem sei immerhin gesagt, daß die feinen Formen der Verinnerlichung von Sprachregelungen jeder Art dazu beitragen, die Metaphorik in Faktizität zu verwandeln. Plötzlich ist der Begriff Terrorismus allgemeingebäuchlich, man spricht von Asylanten, man schreibt Bildern unsichtbarer, vorbeifahrender Politiker einen Sinn zu, den sie nur vom Kommentar des Sprechers bekommen. Wie mächtig die Tabus sind, die auf der technischen Nutzung eines Mediums liegen, zeigt, daß es sehr lange dauert, bis ein unbekannter Grandmaster es schafft, nach seinen eigenen Vorstellungen mit den Platten zu jonglieren, daß die Mehrheit der Videomacher (wie die Photographen, die Filmemacher, die Musiker) sich am allgemein üblichen Gebrauch der Technik – also am Fernsehen oder am Film – orientierten, anstatt nach dem Außerordentlichen zu suchen. In solchen kleinen Dingen, in Formulierungen, in der Art und Weise, eine Kamera zu halten, sich zu kleiden, zeigt sich die ständige Bereitschaft zur Selbstdisziplinierung, von der niemand ganz frei sein kann. Gegen ästhetische oder technische Konventionen zu handeln – und statt Schuldbewußtsein der Unbotmäßigkeit eine naive Überzeugung auszubilden –, erfordert stets die ganze Persönlichkeit.

Wohl wie kein anderer hat Nam June Paik sich über die Konventionen der Informations- und Unterhaltungselektronik hinweggesetzt, indem er sich in die Technik selbst hineinbegab. Seine Erfindungen – zum Beispiel der *Wobulator*, mit dem er

Fernsehbilder von Marshall McLuhan und Richard Nixon in elektronische Karikaturen verwandelte – waren nicht materiell (insofern als er auch nur auf vorhandene Fundstücke zurückgriff), sondern konzeptionell, sprachlich, symbolisch. 1967 zeigte er im Stockholmer Technologiemuseum die *Tanzenden Muster*: „Ich machte es aus der inneren Modulation dreier Audio-Signale. Ich gab die Audio-Signale in das Gerät ein, und sie erzeugten variable Muster, zumal bei Farbgeräten. (...) Die tanzenden Muster bildeten sich unmittelbar aus den Studio-Signalen. Man kann sie niemals mittels eines Oszillographen reproduzieren, wenngleich sie der Computer nach einer großen Programmieranstrengung zu produzieren vermag. Die Muster bewegen sich sehr langsam, und ich kann sie steuern, indem ich die Klänge moduliere. Sie gleichen sehr der Pop-Mentalität, eine sehr langsame Sache.“

Edith Decker, die als erste eine umfassende Werkanalyse der Paikschen Arbeit verfaßt hat, beschreibt in ihrer Dissertation *Paik Video. Die Installationen 1963-1984* die „tanzenden Muster“ als eine Weiterentwicklung des *wobulator*: „Das Bild wurde von zwei Sinusgeneratoren, zwei Zwanzig-Watt-Verstärkern und einer zusätzlichen Spule am Röhrenhals erzeugt; diese Spule von sechs oder zehn Volt bildet hier das neue Element. Diese dritte Modulation des Elektronenstrahls erlaubte zahlreiche Variationen des Musters, dessen Grundfiguren oval, dreieckig, schrauben- oder wellenförmig waren. Unterschiedliche Typen des tanzenden Musters waren in Ausstellungen wie *Lights in Orbit* (Howard Wise Gallery, New York 1967), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (Museum of Modern Art, New York 1968) und *Electronic Art II* (Galeria Bonino, New York 1968) zu sehen.“

Von allen videotechnischen Innovationen sind die Paikschen weder die ersten noch einzigen, aber die am besten dokumentierten, zumal sie im Zusammenhang eines Gesamtwerks stehen, das in seiner Auffächerung für die Video-Kunst bis heute einzigartig geblieben ist. Unter den Objekten und Installationen der Ausstellung *TV as a Creative Medium* von 1969 war auch das *Participation TV II*. Das „Beteiligungsfernsehen“ bestand aus drei Kameras, die an drei Farbkanonen für Blau, Rot und Grün angeschlossen wurden und deren Helligkeitswerte von dazwischengeschalteten Tonbandgeräten abhingen. Die Kameras waren auf

Bildschirme gerichtet; ihre Aufnahmen „schichten sich in transparenten Lagen übereinander und multiplizieren ein Motiv als farbiges, in die Tiefe gestuftes Echo“ (Decker). Die akustische Rückkoppelung machte sich als „quietschendes Geräusch“ bemerkbar, „im Visuellen dagegen als unendliche Multiplikation desselben Bildes“. Das Videofeedback ist die zentrale Figur der Videoexperimente: „Mit einer fortgesetzten Bewegung setzt sie sich fort, wiederholt sich, und weil sie sich ohne Grund wiederholt, sieht man nicht ein, weshalb sie sich nicht ohne Ende wiederholen sollte, ohne Ende, ohne Ende, ohne Ende, für immer“ (Michaux). Die Rückkoppelung entsteht, wenn man die Kamera direkt auf den Bildschirm richtet, und damit visuell kurzschließt. Das Bild ist wie ein Strudel, der den Blick in seinen Sog zieht. Michel Leiris beschreibt dieses Erlebnis als Kindheiterinnerung am Beispiel der Kakaodose als Medium: „Eine Seite dieser Büchse war mit einem Bild geschmückt, das eine Bäuerin mit Spitzenhäubchen darstellte, die hielt in ihrer linken Hand eine ganz gleiche Büchse, mit dem gleichen Bild geschmückt und zeigte es vor und lächelte rosig und frisch. Eine Art Schwindel überfiel mich, wenn ich mir diese unheimliche Reihe von Wiederholungen des gleichen Bildes vorstellte, das ungezählte Male die gleiche Holländerin reproduzierte, die theoretisch mehr und mehr verkleinert wurde, ohne jemals zu verschwinden...“

Die Rückkoppelung veranschaulicht das Unendliche auf eine sinnliche Art und Weise, der man sich nicht durch eine einfache Verstandesleistung entziehen kann. In der Werbung, in der Unterhaltung, im Informationsdesign suggeriert die unendliche Vervielfachung nicht nur Überfluß; sie macht uns auch darauf aufmerksam, daß wir Tag für Tag die Grenzen unserer Vorstellungskraft überqueren müssen, um dem durch keinen Horizont begrenzten Welt-Bild verstandesmäßig gerecht zu werden.

1970 entsteht der Paik-Abe-Synthesizer, ein Gerät, das der Japaner Shuya Abe mitkonstruiert hat. Der Farbmischer verfügt über sieben Eingänge für Live-Kameras, deren Signale miteinander gemischt werden können. Außerdem sind Vorrichtungen für die Modulation der Farben vorhanden. Paik selbst beschreibt die Konstruktion als Instrument, mit dem man „die Bilder verzerrern kann“, und er fügt gleich hinzu: „Ich wünschte, ich brauchte nicht

das Wort ‚Verzerrung‘ zu gebrauchen, was ein wahrhaft undemokratisches Wort ist.“ Das Innenleben des Gerätes besteht aus zahlreichen „empfindlichen Vorrichtungen“: „Kontraststeuerungen, Helligkeitssteuerungen, Farbkontraststeuerungen. Jeder Schaltknopf ist funktional, und es gibt sechzig Stück davon. Alle verzerren das Bild auf jeweils verschiedene Weise.“ Natürlich geht es Paik nicht um eine Leistungsschau der Knöpfe und Regler, sondern, wie er sagt, „mehr als nur um das Schaltpult und das Mischen“. Er wünscht sich für Video eine technische Sensibilität der Wahrnehmung, vergleichbar der Sensibilität einer Steppenkultur für Gräser und Insekten oder einer Hirtenkultur für Rinder und Ziegen, die nicht alle einfach „Gras“, „Insekt“, „Rind“, „Ziege“ heißen, sondern nach Gestalt, Farbe oder Lebensalter unterschiedliche Namen tragen. Paik sucht in der Video-Kunst nicht die Wiedererweckung eines Mythos, sondern er feilt am Schlüssel für eine existente Mythologie, was etwas ganz anderes ist. Er sagt: „Die ganze Multi-Millionen-Dollar-Elektronik-Industrie hat ein einziges Ziel: die Wiedererschaffung der Bildquelle. Die Natur dieser Quelle ist nicht ihr Problem.“ Gibt es denn eine Quelle des elektronischen Bildes? Ist sie irgendwo im Koordinatensystem von Energie (Helligkeit, Kontrast) und Zeit (vertikales und horizontales Abtasten) zu finden, wie Woody Vasulka meint?

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

tion des Bildes eine Besonderheit, die an die Entstehung des Bildes geknüpft ist. Um eine identische Position wiederherzustellen, müssen die genauen zeitlichen Koordinaten bekannt sein.“

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

Die Erkenntnis, daß das Bild ein elektromagnetisches Ereignis ist, welches sich innerhalb eines Zeitrahmens abspielt, so daß das Videobild gar keinen dem Filmbild vergleichbaren fixen Rahmen besitzt, schließt notwendigerweise die Berücksichtigung einer elektronischen Wesensverwandtschaft zwischen Bild und Ton ein. Symbolisch wird die wechselweise Beziehung zwischen optischen und akustischen Reizen des öfteren in den Arbeiten der Vasulka thematisiert. Sei es, daß das Signal, das die oszillographische Kurve erzeugt, gleichzeitig hörbar ist; sei es, daß die Musik als Impuls für das Bild szenisch dargestellt wird, wie in dem Band *Violin Power* von Steina. Während sie Violine spielt, moduliert der Ton des Instruments die Projektion. Die gerade Linie des Violinbogens wird entsprechend den gespielten Geigentönen in eine Sinuskurve gebogen. Solche und andere Arbeiten mit dem *scan processor* deuten Woody zufolge auf ein „völlig anderes Verständnis des elektronischen Bildes“ im videographischen Experiment: „Die

Rigidität und die völlige Einbettung von Zeitfolgen verleihen dem Produkt einen didaktischen Stil. Improvisation wird weniger wichtig gegenüber einem genauen Konzept und einem strengen Begriff der Struktur des Rahmens des elektronischen Bildes. Der Akzent hat sich verschoben: er liegt nun auf der Wahrnehmung des Zeit/Energie-Objektes und seinem programmierbaren Bauelement, die Wellenform“.

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

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

Das synthetische Bild bezieht sich auf ein synergetisches Bewußtsein. Es sind zwei Seiten einer Medaille. Das Verständnis des Bildes trägt zum Verständnis der Technologie bei, die die Grundlagen für die Gestaltung der Bilder bereitstellt. Der Künstler, der sich der Technik auf der Grundlage ihrer funktionalen Logik bedient, versucht, ein Verhältnis zum Denken zu gewinnen, das mit dieser Logik einhergeht. Dieses Verhältnis gewinnt handfeste Züge, wo der Video-Künstler sich die Produktionsmittel beschafft. Video-Künstler wie die Vasulkas gehören, zumal in den Vereinigten Staaten, zu einer alternativen postindustriellen Subkultur, „die von Einzelpersonen betrieben wird, wie auch Kunst von Einzelpersonen betrieben wird. (...) Derartige Designer elektronischer Werkzeuge haben ihre Unabhängigkeit innerhalb des Systems aufrechterhalten. Und sie sind Künstler geworden, indem

sie ihre elektronischen Werkzeuge benutzt haben, die sie bauten. ‚Wir‘, so sagen die Vasulkas, ‚haben diese recht nahe symbiotische Beziehung mit kreativen Leuten außerhalb der Industrie immer aufrechterhalten, die den gleichen zweckfreien Drang verspüren haben, Bilder oder Werkzeuge zu entwickeln, die wir am Ende vielleicht alle als Kunst bezeichnen‘“ (in: Furlong).

Es entspricht unserer Zeit und unserem Denken, daß das Gesagte relativierbar ist: die Unabhängigkeit innerhalb des Systems, die Zweckfreiheit oder die Kunst. Ganz gewiß dokumentiert sich hier die Symbiose zwischen der Materie und der Energie, zwischen Bewußtsein und Maschine, die ihrerseits nur ein schwacher Ausdruck für die Relativität der Beziehungen überhaupt ist. Am Ende stehen nicht die Metapher, nicht die Kunst, nicht die Vision. Am Ende stehen die Alltagssprache, das Klischee, die Routine. Die Idee wird erst zur Software, dann zu einer Funktion der Hardware. „Primitiv“ sind die Videogramme von Paik, den Vasulkas und vielen anderen dieser Generation. Unter einem „primitiven Symbol“ versteht man aber in der Logistik auch ein Zeichen, dessen Bedeutung als selbstverständlich vorausgesetzt wird: In diesem Sinne wurde aus dem „Trip“ die Pauschalreise, ganz einfach deshalb, weil – wie wir in den Meskalinprotokollen von Henri Michaux nachlesen können – die „wiederkehrenden Visionen die am meisten geschätzten“ sind: „Man weiß, daß kein Risiko mehr besteht. Aber sie haben Unendliches eingeübt / zugunsten von beinahe normalen Bildern.“