

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
1 Medienkunstgeschichte: Zustand und Zuständigkeiten	11
2 Standortbestimmung: Bildkritik und Kulturkritik	27
3 Struktur und Inhalte	32
I Medienkunst: kategoriale Bestimmungen	35
1 „Installation“	35
2 „Performance“	37
3 Input/Output (Kybernetikmodell)	40
4 „Feedback“	43
5 Immediacy/Liveness	45
Exkurs: Zu „Broadcasting“	50
6 „Interface“	51
7 „Interaction“	54
8 Allgemeinere Begriffspaare	62
8.1 „Kunst“ und „Medium“	63
Exkurs: „Simulation“ und „Metapher“	72
8.2 „Repräsentation“ und „Präsentation“	73
8.3 „Analog“ und „Digital“	79
II Closed-Circuit Videoinstallationen:	
Ein theoretischer Einblick	87
Zur Definition: Ein Überblick	87
Ein Definitionsvorschlag	94
Zu den kunst- und medientheoretischen Forschungsfeldern	98
1 Subjekt/Objekt-Verhältnis	99
2 Wirklichkeitskonstruktionen	107
3 Systemmodelle und Verhaltensmuster	121
4 Spielkonzepte und Lernprozesse	128

5	Datenerfassung und -kontrolle	138
6	Telekommunikation	145
III	Closed Circuit Videoinstallationen:	
	Ein historisch-geographischer Rückblick	155
	Zu Aufbau und Gliederung	155
1	Die erste Dekade (1966–1976)	156
1.1	Amerika	156
	Einführung	156
	Die uneinheitlichen Anfänge	
	<i>Levine, E.A.T., Kaprow</i>	159
	Die ersten Auftritte der Body-Art- und Performance-Vertreter in Kalifornien	
	<i>Nauman, Sonnier, Acconci, Jonas, Sharp</i>	169
	Die „Videokünstler“ und -kollektive in und um New York	
	<i>Paik, Ryan, Gillette, Schneider, Kraynik, „Raindance“, „Video- freeze“, „Peoples Video Theater“, Cort, Carter, „Electron Movers“</i>	184
	Die „vergessenen“ Frauen	
	<i>S. Clarke, „TP Videospace Troupe“, Milano, Volkes, W. Clarke, „Red, White, Yellow, and Black“, Lucier</i>	204
	Zwei „Indizienfälle“	
	<i>Ono, Anastasi</i>	213
	Individuelle Beiträge	
	<i>Campus, Byrne, Robbett, Conrad, Davis, Graham, Krueger, Viola, Froese, S. Vasulka</i>	217
	Kanada	
	<i>Snow, Goldberg, Chartier, „Pulsar Group“, „General Idea“, White</i>	247
	Lateinamerika	
	<i>Downey, Minujin, Lublin, „Grupo dos Treze“/„cayc“, Bedit, Glusberg, „Frontera“</i>	264
1.2	Europa	275
	Frankreich	
	<i>Polieri, Raysse, Forest</i>	275
	Belgien und Niederlande	
	<i>Nyst, Ben, Vandeloise, Pineau, Boezem, Schweizer, Lizène, Heyrman (Dr. Hugo), „Video Heads“</i>	285

Österreich und Deutschland	
<i>Weibel, EXPORT, Kriesche, Skerbisch, Schilling, Bechtold, Pezold, Vostell, Kahlen, Gerz, Groh, Breloh, Böhmler, Ortlieb, Rosenbach</i>	296
Schweiz, Italien und Spanien	
<i>Othh, Minkoff, Olesen, Bauermeister, Angeli, Vaccari, J. & O. D. Benet, Muntadas, Torres</i>	323
Großbritannien	
<i>Hopkins/TVX Group, Breakwell, Barnard, D. Hall, Leggett, Hoey, Partridge, Hiller, Lijn</i>	335
Skandinavien	
<i>Sørensen, Sjolander/Wikstrom</i>	347
Osteuropa	
<i>Bruszewski, Kwiek, Mikolajczyk, Wasko, Robakowski, Martinis, Iveković</i>	350
1.3 Pazifik (Japan)	
<i>Yamaguchi, Nakaya, Kawanaka, „Video Hiroba“, Tezuka/„Video Information Center“, Yamamoto, Iimura</i>	362
2 Die zweite Dekade (1977–1989)	380
2.1 Amerika	380
Zur Kunst der Telekommunikation: die Pioniere	
<i>Bartlett, Sonnier, Bear, Scarritt, Tambellini, „Communicationsphere Group“, Galloway & Rabinowitz, Schneider, Yalkut</i>	380
Zur Beobachtung der Beobachtung:	
Zwischen privatem und öffentlichem Raum	
<i>Froese, Beirne, Watts/Behrman/Diamond, Muntadas, D'Agostino, Lowenberg, Hock, Scher, Sobell</i>	395
Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen	
<i>Fried, Barry, Labat, Paik, Robbins, Lucier, Davidovich, Birnbaum, Graham, Schwartz, Sanborn, Royston, Hill, Torres, Feingold, Emshwiller, Sweeney</i>	410
Spielkonzepte und Lernprozesse	
<i>W. Clarke, Veeder, Burson, Tannenbaum</i>	444
Kanada: Zum Generationswechsel	
<i>Snow, Cameron, Harding, Poier, Watt, Smith, Rokeby</i>	447
Lateinamerika: „Some More Beginnings“ und brasilianischer Durchbruch	
<i>Cantoni, Dias, Geiger, Parente, Silveira, Plaza, Aguilar, Garcia, Ramiro, Krotoszynski, Sukorski, Laurentiz, Fadon Vicente, Kac, Matuck, Donasci, Franca</i>	460

2.2 Europa	476
Frankreich	
<i>Forest, Ikam, Jaffrenou, Chevalier</i>	476
Belgien	
<i>Ruptz, Lennep, Charlier, „Cirques Divers“, Develay, Minh, Or-</i> <i>lan, Boushira, Miller, Snow, Sobell, Muntadas, Downsborough,</i> <i>Nyst, Lechantre, Bijl, Dewale, Muyle, Nussbaum, Azelte, All-</i> <i>art, Wiese, Keen, Wasko, Herguera, Tribout, Bigot, Matthijs,</i> <i>Francis, de Jaeger, van Kerckhoven</i>	483
Niederlande	
<i>Hooykaas/Stansfield, Cárdenas, Hoover, Goulart, Vos, van Sti-</i> <i>phout, Spinhoven</i>	490
Österreich: Wirklichkeitskonstruktionen, Datenerfassung und Te-	
lekommunikation	
<i>Weibel, Kriesche, Adrian, Mark, Tanterl, Rupprechter, Schnell</i> .	502
Deutschland: Der Generationswechsel	
<i>Vostell, Kahlen, Geißler/„VAM“, Römer/„NTV“, Gerz, Bern-</i> <i>hardt, Odenbach, Hammann, Frenzel, Hutt, Klein, Klessinger,</i> <i>Hörl, Kubisch, Kracke, Günther, Kolb, Golf, Kiessling</i>	512
Ein Streifzug durch den Rest Westeuropas:	
Schweiz, Portugal, Großbritannien, Spanien, Dänemark	
<i>Minkoff, Olesen, Otth, Vogel, Hahn, Megert, Vieira, Pujol, Je-</i> <i>rez, Keane, Søborg, „Golden Boys“, Schmidt-Olsen</i>	530
Osteuropa: Auf dem beschwerlichen Weg aus der Isolation	
<i>Todosijevic, Abramovic, Iveković, Martinis, Trbuljak, A.N. Dra-</i> <i>gan, S. Dragan, Bódy, Hámos, Gosov, Bruszewski, Paruzel, G.</i> <i>Zgraja, Kowalski, Mitropoulos</i>	546
2.3 Pazifik (Japan und Australien)	
<i>Imura, Yamamoto, Yamaguchi, M. Kawaguchi, Iwai, Scott, S.</i> <i>Jones, Biggs, Gidney</i>	561
3 Die dritte Dekade (1990–2002)	577
3.1 Amerika	577
Datenerfassung und -kontrolle/Überwachung	
<i>Beirne, Scher, Kos, Hall, Diller & Scofidio, Rakatansky, Je-</i> <i>remijenko, Vesna, Garrin, Rokeby, S. Mann, Back, Tchalen-</i> <i>ko/Miall, Ditmars, Reas, Lyons, Naimark</i>	577
Wirklichkeitskonstruktionen I: Realitätsmodelle, posttechnologi-	
sche Visionen und ihre psychologischen Auswirkungen	
<i>Hershman, Oursler, Rosenzweig & Le Maitre, J. Barry, Cran-</i> <i>dall, K. Lucas, Pfeiffer, Lord, Wong</i>	603

Wirklichkeitskonstruktionen II: Rechnerunterstützte mediale Spiegelungen und ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen	
<i>Rath, Cannon, Campbell, Rozin, O'Sullivan, Utterback, Holmes, Weil, Dodge, Yaar, Hoberman, Binkley, Grace, Brown, Winkler, Gillerman & Terry, Vivid Group, Keays, M.-Ch. Mathieu</i>	619
Wirklichkeitskonstruktionen III: Realitätsmodelle als VR	
<i>Rogala, Sandin, Dolinsky, R. Allen, Bestor, S. S. Fisher, Reiser</i>	638
Systemmodelle und Verhaltensmuster: Biologische Systeme und Kreisläufe, (Tele-)Robotik und „Artifizielle Intelligenz“	
<i>Dannenberg, Brixey, Rinaldo, Youngs, W. Vasulka, Penny, Feingold, Wortzel, K. Goldberg, Paulos, SRL, ARW, Easterson, Reeves, Graham Smith, „Art & Robotics Group“, Leonhardt, Morgan, Tenhaaf, O'Connell, Vorn/Demers, Slayton</i>	645
Telekommunikation	
<i>Galloway/Rabinowitz, Lanier, S. S. Fisher, Courchesne, Sévigny, Matuck, Krotoszynski, Kac, Prado</i>	668
Lateinamerika zwischen Low- und Hightech:	
Subjekt/Objekt-Verhältnis und Wirklichkeitskonstruktionen	
<i>Domingues, Medeiros, Fragoso, Fraga, G. Prado, R. Cantoni, B. de Carvalho, Rodriguez, Bryce, Esquivel, Agaitones/von Berner</i>	679
Lateinamerika zwischen Low- und Hightech (II):	
Überwachung, Datenerfassung und kontrolle	
<i>Arango, Jezik, Lozano-Hemmer, Lopez, „Video dos at otras graficas“, Ruiz Gutierrez, Bambozzi, Saraiva, Romano</i>	686
3.2 Europa	689
Datenerfassung und -kontrolle	
<i>Baladi, Cahen, Boursier-Mougenot, Copers, Géronnez, Dietvorst, Blondeel, Bogers, de Jonge, Haagsma (I), Ashes, Schalken/van Dinther, Klepsch, Mlecko, Mohné (I), Lahr, Zende, Verbeek, Kaufmann, Oswald, Ulrichs, Jerez, Collins, Bonde, Haaning</i>	690
Subjekt/Objekt	
<i>Bournigault, Maat, Karawahn, W. Klotz, Heinz-Hoeck, Kaufmann, John, Human Control, ART+COM, Schemmert, Kessler, Chr. Möller, „Supreme Particles“, Baginsky, M. Fleischmann/W. Strauss, Prehn, Auer, Alido, Ciervo, Rist, Naranjo, Johnson, Beban/Horvatić, K. Petersen, Virkkala</i>	709

Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen <i>Hoover, Kooijmans, Pinkus, Frammartino, Roveda, Stones, Weibel, Schnell, Pamminger, Kiessling, Mohné (II), „Autopsi“ . . .</i>	732
Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle <i>Köpnick, Hufschmid, Geelhaar, Peters, Johannsen, Steig, Sievers, Val, Moonen/Arndt, Signer, Rickli, „Elastic“, Offerman, Hoogeveen/Hermans, van Ishoven, Stubbs</i>	746
Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion <i>Muench/Furukawa, Hakola, Damm, Thomsen, Schmitt, Desbazeille/Canto, Brown</i>	761
Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählssysteme <i>Boissier, Benayoun, Nandi, B. Cohen, Biggs, Johannson, „F.A.B.R.I.CATORS“, Gilardi, Bertrand</i>	766
Systemmodelle und Verhaltensmuster <i>Haagsma (II), Torpus/Durieux, Elsenaar, Borland, Robertshaw, Blast Theory, Bigge, Kirkup, Kacunko, Gabriel, Sommerer/Mignonneau, Annunziato</i>	775
Telekommunikation <i>Benayoun, Forest, Foresta, Barron, Sermon, Keane, Aitiani, „Arslab“ (Vaccarino/Prosdocimo/Punzo, Tozzi)</i>	784
Der osteuropäische Norden <i>Isupov, Galeyev, Isaev, Fishkin, Keskküla, Viljus, Juurak, Korasaar/Laimre, Seputis, Ziura, J. u. J. Vaitekunas</i>	790
Ungarn <i>Sugár, Peternák, Galántai, Hámos, Kiss-Pál, Hegedüs</i>	797
BR Jugoslawien, Mazedonien, Kroatien, Slowenien <i>Todorovic, Andjelkovic, Naskovski, „Archimedijala“, Manevski, Avramovska, M. u. K. Stojanovski, Martinis, Faktor, Mezak, Leko, Rogić, Marušić-Klif, Fritz, Dekovic, Meštrović, Oki/Sterle, Stromajer, Simčić</i>	803
Rumänien und Bulgarien <i>Patatics, Perjovschi, Ujvarossy, Terziev, Dourmana, Boyadijev</i>	817
Tschechien, Slowakei, Polen <i>Juzová, Smetana, Bielicky, Cermak, Ruller, Rónai, Rogala, Wasilewski</i>	822
3.3 Pazifik (Japan und Ostasien, Australien)	827
Japan und Ostasien	827

Subjekt – Objekt	
<i>Imura, Iwai, Y. Matsumoto/Towata, Moriwaki, Miyajima, Mase/Fels, Saito, „Video Artist Workshop“, Taki, Kawai, Himuro, Kasahara, Makida, Yonekawa, Umamo</i>	828
Wirklichkeitskonstruktionen I: Ineinander greifende Realitäts- und Virtualitätsebenen	
<i>„Mission Invisible“, Ogata/Judge, Gabin</i>	834
Wirklichkeitskonstruktionen II: Eigens angefertigte Realitätsmodelle und ihre medialen Entsprechungen	
<i>Matsumura, Ryusuke, Y. Suzuki, Jeong, Matoba</i>	836
Wirklichkeitskonstruktionen III: Weitere Visualisierungstechniken und VR-Immersion	
<i>Hashimoto, Hachiya, Mikami, Maebayashi, Iwata, Michitaka/Minato, Kihara/Otsui, Ishii/Tangible Bits</i>	840
Wirklichkeitskonstruktionen IV: Interaktive Erzählssysteme, Spielkonzepte und Lernprozesse	
<i>Yamaguchi, T. Matsumoto, Fujihata, Tosa, Ishii, Goto, Hirano</i>	848
Interaktion und Tradition: Renga, Roboter, Telekommunikation	
<i>R. Nakamura/Anzai, Kihara/Otsui, Yamaguchi, Tosa, Yamana-ka, Yamamoto, Eto, N. Suzuki/Kihara/Anzai/Sekiguchi, Ishizaki, R. Kataoka, I. Kataoka, Kouketsu/Ishibashi, Uda, M. Tajiri, Fujimura/Ui</i>	858
Australien	
<i>Shaw, Beaubois, Sanderson, STELARC</i>	865
Schlussbetrachtung	871
1 „Materialität“ der Medien	871
2 „Immaterialität“ der Kunst: das „Performative“	873
3 „Suprematie des Scheins“: Der falsche Spiegel	876
3.1 Bilderwächter	876
3.2 Rückkoppelung als Pseudoargument	877
3.3 Rausch, Rationalität und Reversibilität: Apollo und Hermes	878
3.4 „Videosphäre“ und Irreversibilität	884
4 „Closed Circuit“ als „Open System“: Zielbegriff Interaktion	886
5 Medienkunstgeschichte: Strategien und Perspektiven	898
Anmerkungen	901
Literatur und Korrespondenz	1025

Inhaltsverzeichnis

Internetquellen 1119

Namensregister 1133

Danksagung 1175