

Hans Dieter Huber

Das Cut-Up als Schnittstelle der Intermedialität

I

Zwischen Kunst und Kultur besteht ein besonderes Verhältnis. Nicht jeder kulturelle Gegenstand oder jedes Kulturereignis ist auch ein Kunstgegenstand oder ein Ereignis der Kunstwelt. Umgekehrt ist aber jedes Kunstwerk und jedes Kunst-Ereignis automatisch Teil des kulturellen Systems unserer Gesellschaft. Zwischen dem umfassenden Gesamtsystem unserer Kultur und dem Teilsystem der Kunst bestehen zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten. So fließen aus dem weiten Bereich nicht-künstlerischer Bildproduktionen immer wieder bedeutende Anregungen in die Kunstproduktion ein. Umgekehrt profitieren aber auch weite Bereiche der kulturellen Warenproduktion von den Neuerungen des Kunstsystems. Das konnte man besonders gut zu Beginn der achtziger Jahre beobachten, als die »Neuen Wilden« zu einem parallelen Innovationsschub im Graphik-, Textil- und Produkt-Design führten. Es ist hier nicht der Ort, dieses Phänomen von Intermedialität, wie man diese Austauschleistungen zwischen Kultur und Kunst auch bezeichnet, historisch auszuleuchten. Vielmehr sollen einige spezifische Formen einer solchen Intermedialität näher untersucht werden, um ein neues Verständnis für das Funktionieren und den gegenseitigen Austausch von Kunst und Kultur in unserer heutigen Gesellschaft zu entwickeln.

Die bekannteste Form, in der Medien als Medium verwendet werden, ist die Collage. Sie wurde in der bildenden Kunst vor allem im synthetischen Kubismus bei Picasso sowie im Dadaismus bei Kurt Schwitters, Hanna Höch oder bei Max Ernst entwickelt. In der Literatur lassen sich Formen bis nach England ins 18. Jahrhundert zurückverfol-

gen, in den sog. *cross column readings* des Engländers Caleb Whiteford (1734-1810) aus der Zeit von König Georg III.

II

Eine der wichtigsten literarischen Methoden, das kulturelle Archiv der Sprache intermedial zu nutzen, ist das sogenannte Cut-Up. Diese literarische Technik wurde Ende der 50er Jahre in Paris von dem amerikanischen Maler Brion Gysin und seinem Freund, dem Schriftsteller William Burroughs, entwickelt. Im Jahre 1958 zog Burroughs, nachdem er sich mit Hilfe einer Apomorphin-Kur von seiner Drogenabhängigkeit befreit hatte, von Tanger nach Paris und ließ sich im legendären Beat Hotel in der Rue Git-le-Coeur 9 nieder. Er brachte einen Koffer voller Manuskripte mit, aus denen nicht nur der Roman *Naked Lunch* zusammengestellt wurde. Auch *The Ticket That Exploded*, *The Soft Machine* und *Nova Express* wurden in den nächsten Jahren aus einem Konvolut von etwa 1000 Einzelseiten unter der Mithilfe von Jack Kerouac kompiliert.

Das Cut-Up ist im wesentlichen eine Anwendung der Montagetechnik auf den Prozeß des Schreibens. Bereits vorhandene Textangebote werden nach bestimmten Regeln zerschnitten oder gefaltet und die dabei entstehenden Textkombinationen neu erfaßt.

Burroughs hat sich zur Methode des Cut-Ups in einem Vortrag vor dem Schriftstellerkongress in Edinburgh 1962 geäußert:



Diese vier Teile setzt man
dann anders neu zusammen.

Abb. 1 – William Burroughs arbeitet an einem Fold-In
(aus Eric Sarner: *The Beat Generation II*, Frankreich 1993)

»Textseiten werden zum Beispiel in 4 Teile zerschnitten, die Teile werden umgestellt, es ergeben sich neue Anordnungen von Wort & Bild Komplexen – Beim Schreiben meiner beiden letzten Bücher [...] habe ich eine Variation der Cut-up-Methode verwendet, die ich »Fold-in«-Methode nenne: – Eine Textseite [...] wird in der Mitte der Länge nach gefaltet und auf eine andere Textseite gelegt – Die beiden Texthälften werden ineinander-gefaltet, d. h. der neue Text entsteht indem man halb über die eine Texthälfte und halb über die andere liest.

Die Fold-in-Methode bereichert die Textherstellung um die Möglichkeit der Rückblende, wie sie im Film benutzt wird und gestattet es dem Schriftsteller, sich auf seiner »Zeitspur« vor & zurück zu bewegen – Etwa so: ich nehme Seite 1 und falte sie in Seite 100; den daraus resultierenden Text füge ich als Seite 10 ein – Beim Lesen von Seite 10 blendet der Leser also zeitlich vor zur Seite 100 und zurück zur Seite 1 – Das Deja-vu-Phänomen läßt sich so nach Wunsch und Maß erzeugen.«¹

In einem Interview mit Daniel Odier aus dem Jahre 1969, das unter dem Titel *The Job* veröffentlicht wurde, findet sich ein mögliches Motiv für diese radikale Dekonstruktion von Sprache:

»Der Schriftsteller weiß nicht, was Wörter sind. [...] Die Fähigkeit des Malers, sein Medium zu berühren und in die Hand zu nehmen, führte vor sechzig Jahren zu Montage-Techniken. Es ist zu hoffen, daß die Ausweitung der *Cut-up*-Techniken zu präziseren Wortexperimenten führt [...]. Diese Techniken können dem Schriftsteller zeigen, was Wörter sind und ihm eine greifbare Kommunikation mit seinem Medium vermitteln. Dies wiederum könnte zu einer präzisen Wissenschaft der Wörter führen und aufzeigen, wie bestimmte Wortkombinationen bestimmte Auswirkungen auf das menschliche Nervensystem haben.«²

Es geht im Cut-Up um die Frage des Kommunizierens des Schriftstellers mit seinem eigenen Medium und um das physische Greifbarmachen der Materialität der Sprache. Im Cut-Up bedient sich der Schriftsteller der schon existierenden Sprache als eines Archivs, das er in seine Einzelteile zerlegt, um sie als Grundelemente zur Konstruktion neuer Hyper-Texte zu benutzen. Die Sprache selbst ist das Rohmaterial, an

1 William Burroughs: »Die Zukunft des Romans«, in: Carl Weissner (Hrsg.): *Cut Up. Der seziierte Bildschirm der Worte*, Darmstadt: Joseph Melzer Verlag 1969, S. 20.

2 William Burroughs: *Der Job. Gespräche mit Daniel Odier*, Frankfurt/M., Berlin 1986, S. 11 f.

dem der Dichter ansetzt und aus dem er seine Formen konstruiert. Mit der Cut-Up-Methode wird das literarische Schreiben ein selbstreferentieller Prozeß. Texte entstehen nur noch aus Texten und aus nichts anderem mehr.

Aber der Dichter kann aus der Sprache nicht ausbrechen. Es gibt keinen Ausweg aus dem Gefängnis der Worte, sondern nur den langsamen Umbau. Wie der Philosoph Josef Mitterer gezeigt hat, kann das Zeichensystem der Sprache nur auf andere Zeichen im selben System referieren.³ Aber niemals kann sich Literatur auf eine unabhängig von jeglicher Beschreibung beschreibbare Welt oder Wirklichkeit beziehen.

Statt von Realität spricht Burroughs daher konsequenterweise lieber vom *Reality studio*, in dem der Film der Wirklichkeit in endlosen Schleifen heruntergespult wird. Die Möglichkeit des Schriftstellers besteht darin, in dieses *Reality studio* einzudringen, am Drehbuch herumzuschneideln oder dem Film einen neuen Schnitt zu verpassen.

III

Zahlreiche Beat-Autoren wie William S. Burroughs, Allen Ginsburg oder Rolf-Dieter Brinkmann arbeiteten daher auch mit dem Tonband, der Fotografie oder dem Film. Sie experimentierten mit dem Ineinanderschneiden verschiedener Soundtracks und der Beschleunigung des Schnittes bis an die Grenzen der Unterscheidungsfähigkeit des kognitiven Systems. Dies bedeutete im Prinzip eine fundamentale Kritik an der Sprache als dem wichtigsten gesellschaftlichen Medium von Wirklichkeitskonstruktion. Sprache war für sie ein Gefängnis der Worte, ein Kontrollinstrument der Gesellschaft, das zerstört werden mußte, um den Virus aus dem Wirtsorganismus zu befreien. Die Kultur war dabei das Kontrollprogramm, das die Unterdrückung von Lust und Freiheit des Menschen im Namen von Sitte und Anstand bewerkstelligte. So hatte Sigmund Freud ihre Funktion in seinem berühmten Aufsatz »Über das Unbehagen in der Kultur« beschrieben. Die Sprache ist aufgrund ihrer massiven kulturellen Kontrollfunktion als ein Medium literarischer Produktion nicht mehr geeignet. Sie ist letztendlich durch die Machtverhältnisse korrumpiert, da sie der Disziplinierung des gesell-

3 Josef Mitterer: *Jenseits der Philosophie. Wider das dualistische Erkenntnisprinzip*. Wien: Passagen Verlag 1992.

schaftlichen Gesamtkörpers dient, wie Helene Cixous und Julia Kristeva anhand des Umgangs mit dem Weiblichen in Sprache und Psychoanalyse nachgewiesen haben. Die neuen Medien wie Tonband, Film, Video oder Computer stellten dagegen in den 60er Jahren eine noch unbelastetere Möglichkeit dar, die Befreiung des Individuums aus den Fesseln der Gesellschaft in Angriff zu nehmen. Sie waren noch nicht durch kulturelle Normen und Traditionen belastet, wie die Sprache als Hauptmedium der Disziplinierung und Unterdrückung des Subjekts. Schlagwörter wie ›Film als Waffe‹ oder der Begriff der Gegenkultur bildeten wichtige Themen des kulturellen Diskurses der 60er Jahre und 70er Jahre.

IV

Um die Geschwindigkeit der Schnitte noch weiter zu beschleunigen und dabei neue Bewußtseinserfahrungen zu machen, experimentierten der englische Mathematiker Ian Sommerville und der amerikanische Maler Brion Gysin bereits Ende der 50er Jahre mit einer sogenannten Flickermaschine. Ein von Gysin auf der Innenseite mit farbigen Kalligraphien bemalter Pappzylinder wurde mit mehreren senkrechten Schlitzen versehen, deren Abstände sich von oben nach unten verringerten. Innen hing auf halber Höhe eine Glühbirne. Das Ganze wurde auf einen Plattenteller gesetzt und mit 78 Umdrehungen pro Minute in Bewegung versetzt.

Wenn man den Kopf mit geschlossenen Augen von oben nach unten führte, geriet man an eine bestimmte Stelle der Trommel, an der die stroboskopischen Lichtblitze die Frequenz der sog. Alpha-Hirnwellen perturbierten. Sommerville und Gysin beriefen sich dabei auf das Buch *The Living Brain* des englischen Neurophysiologen William Grey Walter.⁴ Beide haben ihre Seh-Erfahrungen mit der Flickermaschine ausführlich beschrieben. Gysin hat darüber hinaus eine Theorie des Flickers entwickelt, die heute, im Kontext des Radikalen Konstruktivismus und der Neurobiologie Humberto Maturanas gelesen, als ein frühes

⁴ William Grey Walter: *The Living Brain*. London: Duckworth 1953. Das heute seltene Buch muß zu seiner Zeit sehr populär gewesen sein. Denn es erlebte zwischen 1953 und 1968 fünf englische und zwei deutsche Auflagen.

Modell der Perturbation geschlossen operierender Systeme aufgefaßt werden muß.

»Die fluktuierenden Elemente der Flickerfolge begünstigen das Entstehen autonomer ›Filme‹ [...]. Was ist Kunst? Was ist Farbe? Was ist Sehen? Diese uralten Fragen verlangen neue Antworten, wenn man im Licht der DREAMACHINE die gesamte alte und moderne abstrakte Kunst mit geschlossenen Augen sehen kann. [...]

DREAMACHINES machen die fundamentale Ordnung sichtbar, die in der Physiologie des Gehirns gegenwärtig ist.

Sie selbst sind der Künstler, wenn Sie sich vor eine DREAMACHINE stellen und die Augen schließen. [...] Die leuchtenden inneren Visionen, die auf einmal durch Ihren Kopf wirbeln, werden durch die Aktivität Ihres eigenen Gehirns hervorgebracht. [...] DREAMACHINE-Visionen beginnen gewöhnlich mit dem meteorschnellen Durchzug nicht abreißender Serien von abstrakten Elementen. Diesen mag sich nach einiger Zeit das deutliche Erkennen von Gesichtern, Figuren und die augenscheinliche Abfolge höchst farbenreicher Pseudo-Ereignisse anschließen.«⁵

Eine technologische Weiterentwicklung der primitiven Flickermaschinen der sechziger Jahre stellen die so genannten *Mind machines* der 90er Jahre dar. Es handelt sich dabei um brillenartige Geräte mit Kopfhörern, in denen stroboskopische Lichtreizungen und kurze Tonimpulse verschiedener Frequenzen die sensorischen Oberflächen des neuronalen Systems massiv in Aktivität versetzen. Eine künstlerisch gelungene Umsetzung dieses Flickerprinzips findet man z .B. in James Turrells *Change of State*, 1991; einem geschlossenen Wahrnehmungsraum, in dem man mittels eines Stroboskops verschiedene sensorische Reizungen des kognitiven Systems hervorrufen kann.

V

Im Medium Film hatte sich die Cut-Up-Methode vor allem in den sog. *Non-camera*-Filmen etabliert, die mit bereits vorgefundenem Filmmaterial arbeiteten. Einer der frühesten Filme der Nachkriegszeit, der ohne jegliche Dreharbeiten entstanden ist und nur vorgefundenes Material (*found footage*) verwendete, ist der wenig bekanntgewordene

5 Brion Gysin: »Dreammachine«, in: Gasolin 23, Nr. 7, S. 20f.



Abb. 2 – Gianfranco Baruchello/Alberto Grifi:
La verifica incerta, Italien 1964

Film der italienischen Künstler Gianfranco Baruchello und Alberto Grifi mit dem Titel *La verifica incerta* aus dem Jahr 1964.

Er wurde aus einer riesigen Menge (etwa 150000 m) zur Vernichtung bestimmter amerikanischer Spielfilme der Jahre 1950-1960 zusammengeschritten. Hier wurde auf ein bereits bestehendes, aber von der Vernichtung bedrohtes Archiv von Filmsequenzen zurückgegriffen, die bereits eine eigene erzählerische Logik enthielten. Die ungeheure Menge des 35-mm-Filmmaterials wurde nach einer ersten Selektion durch Baruchello und Grifi auf 16 mm umkopiert, wobei die horizontal gestauchten Cinemascope-Bilder mit ihrem Originalton beibehalten wurden. Der Eingriff des Cut-Up in das *reality studio* des Hollywoodfilms erzeugt einen sensorischen *Breakthrough into the Grey Room* des kognitiven Systems, das durch die neue Montage visuellen und auditiven Irritationen ausgesetzt wird.

Bei einer Kurzzeitdarbietung visueller Reize benötigt das kognitive System etwa 80-100 Millisekunden Verarbeitungszeit, um aus der neuronalen Reizung eine kognitive Synthese zu bilden. Wenn innerhalb dieser Zeit ein zweiter Reiz dargeboten wird, beeinflusst er rückwirkend die Konstruktion des ersten. Im Prinzip vermischt sich die kognitive Synthese des ersten mit Elementen des zweiten Reizes. Man nennt dieses Phänomen daher in der Wahrnehmungspsychologie *retroaktive Maskierung*. In der kognitiven Synthese des Beobachters entsteht also eine Form, die weder eine vollständige Konstruktion des ersten noch des zweiten Reizes ist, sondern ein selbstorganisiertes, emergentes Phänomen, das nicht aus der Summe der beiden Einzelreize erklärt werden kann. Die Technologie des Films macht sich diese Zeitspanne von 80-

100 Millisekunden, die das kognitive System zur Verarbeitung benötigt, zunutze. Denn bei einer Projektionsgeschwindigkeit von 24 Bildern in der Sekunde ist jedes Bild nur in einer Dauer von 20 Millisekunden zu sehen. Die kognitive Konstruktion aus diesen kontinuierlichen Perturbationen ist keine einfache Summenaddition, sondern sie entsteht in einem Prozeß der Selbstorganisation sensorischer Aktivitäten der Hirnrinde.

Man kann das Phänomen der retroaktiven Maskierung sehr gut an der wahrgenommenen Helligkeit des projizierten Filmkaders studieren. Erhöht man die Laufgeschwindigkeit des Projektors auf 30 Bilder/sec, erscheint das Bild heller, obwohl die Darbietungszeit kürzer wird (16 msec) und die Projektionslampe trotzdem mit der gleichen Lichtstärke leuchtet. Setzt man die Projektionsgeschwindigkeit bis auf die untere Grenze von etwa 10 Bildern/sec herab, erscheint das Projektionsbild dunkler, obwohl die Darbietungszeit des einzelnen Bildes wesentlich länger ist (50 msec). Die scheinbar am *Objekt* wahrgenommene und beobachtete Helligkeitsveränderung ist eine rein kognitive Konstruktion, die aufgrund der retroaktiven Maskierung der Einzelreize zustande kommt.

Einer der radikalsten Film in dieser Hinsicht ist Tony Conrads *The Flicker* aus dem Jahre 1966. Er besteht physikalisch aus einer abwechselnden Folge von Weiß- und Schwarzkadern, die aber aufgrund der kurzen Darbietungszeit von ca. 20 Millisekunden nicht als solche vom Beobachter konstruiert werden können. Der Beobachter nimmt ein schnelles, stroboskopisches Flimmern wahr, welches das kognitive System so stark perturbiert und in einen erhöhten Anregungszustand versetzt, daß man mit der Zeit alle möglichen Farben sieht und alle möglichen Formen wahrnimmt.

Viele Experimentalfilmemacher haben sich dieses Phänomen zunutze gemacht, um durch schnelle, hintereinander geschaltete Einzelbildprojektionen neuronale Aktivitäten im Gehirn des Beobachters hervorzurufen, die ein rein mentales Produkt sind und in keinsten Weise auch nur in irgendeiner Form auf der Filmschicht selbst existieren.

In seinem 1968 entstandenen Film *T,O,U,C,H,I,N,G* hat der amerikanische Experimentalfilmer Paul Sharits dieses Prinzip der Einzelbildmontage verwendet, um sowohl virtuelle Farben als auch Scheinbewegungen im kognitiven System des Beobachters zu erzeugen. Die Tonspur ist durch eine Schleife endlos geschlossen, so daß sich das Wort



Abb. 3 – Paul Sharits: *T,O,U,C,H,I,N,G.* USA 1968

Destroy ständig wiederholt. In der monotonen Repetition dieses Wortes entstehen autonome, auditive Konstruktionen im Gehirn.

Wie ein direkter Kommentar oder eine Transformation ins Medium Video mutet das 15 Jahre später entstandene *Charmant-Band* des deutschen Videokünstlers Klaus vom Bruch aus dem Jahre 1983 an. Er verwendet für den Schnitt dieselbe Cut-Up-Methode wie Sharits mit dem einzigen Unterschied, daß in die Endlossequenz eines abstürzenden Flugzeugs in jedes 12. Standbild das Porträt des Künstlers selbst einkopiert ist. Die Endlosschleife der Tonspur operiert im Prinzip mit demselben kognitiven Mechanismus wie im Film von Paul Sharits.

Statt *Destroy* lautet die Stimme *Charmant*, statt Film sehen wir Video. Was Paul Sharits noch auf mechanischem Wege, also durch mühseliges Montieren und Kleben, herstellen mußte, ist hier bereits auf magnetischem Wege kompiliert worden.

VI

Während der Beschleunigung der Bilder beim Film und beim Video technologische Obergrenzen gesetzt sind, ist im Bereich der Audioakustik oder Audioelektronik im Prinzip eine fast unendlich große Beschleunigung des Mediums möglich, so daß man statt von einer Flicker-Perturbation von einem permanenten Feedback sprechen kann. Das Feedback kann als ein rekursives Prozessieren des Mediums beschrieben werden. Es beschleunigt den Rückkopplungszyklus derart, daß das System als Durchlauferhitzer wirkt. Durch einen permanenten Wieder-

eintritt (*re-entry*) des bereits Unterschiedenen in die Unterscheidung selbst beschleunigt sich das Feedback und stülpt die Materialität des Mediums selbst nach außen. Im weißen Rauschen, in der stehenden Rückkopplung oder im weißblauen Glühen des Monitors wird das Medium selbst zur Form im Hypermedium.

Mit der Erfindung des Videosystems entstand das erste Mal in der Geschichte der Bildmedien die Möglichkeit, Aufnahme und Wiedergabe zeitlich so zu beschleunigen, daß sie fast gleichzeitig stattfinden. Man bezeichnet diese Möglichkeit des Videos als *Closed Circuit*. Wenn man den Kreislauf zwischen Aufnahme und Wiedergabe, also zwischen Kamera und Bildschirm, schließt, erhält man ein visuelles Feedback.

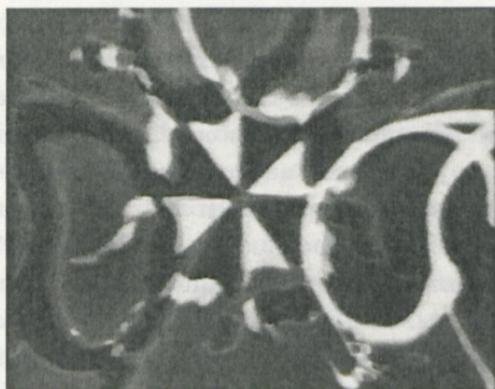


Abb. 4 – Videofeedback, USA, 70er Jahre

Die Formen und Farben des Feedbackzyklus hängen von der technologischen Struktur des Aufnahmesystems, der dazwischen geschalteten Elektronik und des Wiedergabesystems ab. Formen, Farben und Kreislaufzyklen lassen sich durch verschiedene Variablen wie Brennweite, Blende und verschiedene Filter am Farbgeber fast beliebig ändern.

Durch das geschlossene, selbstreferentielle Operieren des Feedbackzyklus erzeugt sich das Bild vollständig aus sich selbst heraus. Es entsteht ein sich selbst organisierendes, geschlossenes System autonomer Farben, Formen und Bewegungen, die sich im *Closed Circuit* ständig re-produzieren. Form reproduziert sich aus Form, Farbe aus Farbe und Bewegung aus Bewegung.

Die Möglichkeit der Gleichzeitigkeit begünstigte den Ausbau des Mediums Video zu einem interaktiven System. Eine der frühesten



Abb. 5 – Allan Kaprow: *Hello*, Videodokumentation, USA 1969

Arbeiten, in der die interaktiven Übertragungsmöglichkeiten des Fernsehens künstlerisch genutzt wurden, stellt das Happening *Hello* von Allan Kaprow aus dem Jahre 1969 dar, welches im Rahmen des Fernsehprogramms *The Medium Is The Medium* ausgestrahlt wurde.

Die interaktiven Formen des Fernsehmediums, die auf der Möglichkeit des *closed circuit* beruhen, wurden in dieser Arbeit für eine künstlerische Installation genutzt. Mit Hilfe des lokalen Fernsehsenders WGBH in Boston wurden zwei Übertragungsterminals im öffentlichen Stadtraum installiert sowie ein weiterer Terminal im Fernsehstudio des Senders. Die Bild- und Tonkanäle waren jedoch so miteinander verschaltet, daß manche Teilnehmer sich nur hören, aber nicht gleichzeitig sehen konnten. Andere dagegen konnten sich nur sehen, ohne sich gleichzeitig hören zu können. Dritte wiederum konnten nur gesehen und gehört werden, ohne selbst die Möglichkeit zur direkten Interaktion zu haben.

VII

Im Bereich der Audioelektronik nennt man das Prozessieren von Formen akustischer Medien *Soundsampling*. Analog oder digital abgespeicherte Soundsequenzen können beliebig ineinander gemischt, überblendet, rückwärts gespielt, gefiltert, wiederholt, beschleunigt oder verlangsamt werden.

Die früheste Musikkomposition, die vorgefabrizierte, auf einem Tonband gespeicherte Soundsequenzen in einer Live-Aufführung benutzte,

ist das Stück *Deserts* von Edgar Varèse aus den Jahren 1949-54. Neben live gespielten Passagen enthält das Stück drei Brüche, in denen vorgefabriziertes Tonmaterial vom Band abgespielt wird. Es ist unter dem unmittelbaren Eindruck des 2. Weltkriegs entstanden. Maschinengeräusche und Fliegersirenen wechseln mit schwer identifizierbaren, metallischen Schleifgeräuschen ab. Dazwischen gibt es in klassischer Orchesterbesetzung komponierte Passagen, die wie Reste einer heilen, aber nicht mehr möglichen, Welt der Musik anmuten. Das Stück stieß bei seiner Pariser Uraufführung 1954 beim Publikum auf Empörung und Unverständnis. Trotzdem setzte der Komponist damit einen Meilenstein in der Musikgeschichte. Es ist auch heute noch ein radikales, bedrückendes und beunruhigendes Musikstück. *Deserts* bildet den Höhepunkt einer langen Phase von Experimenten, in der sich Varèse mit multimedialen Projekten für Theater, Kino und Lichtprojektion beschäftigt hatte.

Die New Yorker Performance- und Multimediakünstlerin Laurie Anderson ist in den siebziger Jahren mit einer präparierten Violine, einer sog. *Tape Bow Violin*, aufgetreten. Statt des Roßhaarbezugs des Geigenbogens hatte Anderson ein bespieltes Stück Tonband in den Bogen eingespannt. Auf dem Geigenkorpus war ein Tonabnehmer montiert, der an einen elektrischen Verstärker angeschlossen war. Laurie Anderson konnte nun das vorgefabrizierte Tape *Ethics is the Aesthetics of the Few-ture (Lenin)*, 1976 vorwärts und rückwärts abspielen, unterschiedlich schnell und in verschiedenen Teilstücken auf den Tonkopf aufsetzen.

Das digitale Soundsampling ist im Prinzip ein Speichermedium dritter Ordnung, da es nur auf analog vorstrukturierte, akustische Formen zurückgreifen kann. Nicholas Collins, ein Schüler des New Yorker Komponisten Alvin Lucier, benutzt in der Arbeit *Devils Music*, 1985, die im Raum vorhandenen Radiowellen verschiedener Sender als Medium für seine live-elektronischen Performances. Er speichert Fragmente der während der Performance auftretenden Radiosendungen digital ab. Diese Samples können dann von ihm getriggert, gefiltert, in eine Endlosschleife eingegeben, rückwärts abgespielt oder in andere Tonlagen und Geschwindigkeiten transponiert werden. Collins spielt bestimmte musikalische Grundmuster, die bereits im Sampling-System selbst gespeichert sind, um ein komplexes, rhythmisches Wechselspiel zwischen den einzelnen Sounds zu erreichen, die dann zusammen die Bestandteile der jeweiligen live-elektronischen Komposition bilden.

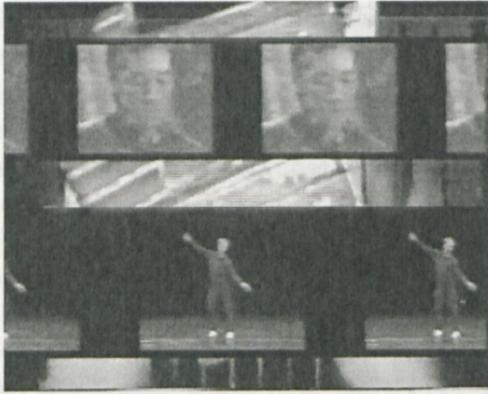
Von hier aus war der Schritt nicht mehr weit zur Techno- und Rave-Szene der 90er Jahre, die vor allem die digitalen Samplingmethoden konsequent zur Erzeugung schneller, rhythmischer Beats und Loops verwendete. Hier findet man erstaunlicherweise auch wieder eine enge Kooperation zwischen Literaten, Musikern und Künstlern.

VIII

Wenn wir zur Anfangstheese zurückkommen und uns daran erinnern, daß die Kunst nur ein kleiner, aber gewichtiger Teilbereich des kulturellen Gesamtsystems unserer Gesellschaft ist, dann läßt sich gegenwärtig eine besonders starke Auflösung der traditionellen Systemgrenzen beobachten. Künstler wie Laurie Anderson oder Andrea Fraser arbeiten in typischen, als unkünstlerisch geltenden Kontexten, während ein Nicht-Künstler wie Carsten Höller, ein habilitierter Verhaltensökologe, in traditionellen Kunstinstitutionen wie der *documenta X* präsentiert wurden. Während sich die Grenzlinien zwischen High und Low, E und U, Kunst und Pop gegenwärtig verwischen und auflösen, ist es vor allem ein Künstler, der alle diese Scheinprobleme auf eine souveräne, lockere und absolut spielerische Art und Weise zusammenmixt: nämlich Nam June Paik. Von Geburt Koreaner, ausgebildet in Deutschland in klassischer Komposition und europäischer Philosophie, zuhause im Schmelztiegel von New York, zeigt gerade er in seinem Arbeiten, wie das repressive Kontrollprogramm der Kultur und die Innovationen der Kunst dazu benutzt werden können, ein Amalgam zu schaffen, bei dem es letztlich egal ist, ob man es als Kunst oder als Unterhaltung bezeichnet. Denn beide sind längst identisch geworden. Kunst ist zur Freizeitunterhaltung geworden, und gute Unterhaltung ist eine große Kunst, die nur wenige beherrschen.

In einer Live-Satelliten-Übertragung aus dem Jahre 1988, die von Paik anlässlich der Eröffnung der Olympischen Spiele in Seoul realisiert wurde, tritt unter vielen anderen der New Yorker Tänzer und Choreograph Merce Cunningham zu den elektronischen Computerklängen des Komponisten David Tudor auf.

Zeitgleich spielt Ryuichi Sakamoto in Tokio das Stück *Chisagu No Hanaya*, in dem drei, in Kimonos gekleidete Japanerinnen ein Volkslied auf einem traditionellen, japanischen Musikinstrument spielen. Es handelt sich um eine sog. *Shanshin*, ein banjoartiges Saiteninstrument, des-



*Abb. 6 – Nam June Paik: Live-Satelliten-Übertragung
anlässlich der Eröffnung der 26. Olympischen Spiele
in Seoul, Korea, 1988*

sen Resonanzfell aus einer Schlangenhaut besteht. Paik amalgamiert mit Hilfe der Satellitenübertragungstechnik und modernsten elektronischen Schnittverfahren beide Bild- und Tonkulturen auf eine so beeindruckende Weise, daß man sich sehr gut vorstellen kann, wie eine fortschreitende Intermedialisierung von Kunst und Kultur aussehen könnte.

(Der leicht überarbeitete und an einigen Stellen veränderte Text ist ursprünglich erschienen in: Kunibert Bering/Werner Scheel [Hrsg.]: *Ästhetische Räume. Facetten der Gegenwartskunst*. Oberhausen: Athena-Verlag 2000, S. 90-103. Mein Dank geht an Carl Weissner, Mannheim, für seine inspirierenden Anregungen und Literaturhinweise zu William Burroughs und an Gianfranco Baruchello, Rom, für sein großzügiges Zur-Verfügung-Stellen einer Video-Kopie seiner Experimentalfilme.)

Literatur

- Baruchello, Gianfranco/Grifi, Alberto: La verifica incerta. Italien 1964 (Film).
- Burroughs, William: Der Job. Gespräche mit Daniel Odier, Frankfurt/M., Berlin 1986.
- Burroughs, William: »Die Zukunft des Romans«, in: Carl Weissner (Hrsg.), Cut Up. Der seziierte Bildschirm der Worte, Darmstadt: Joseph Melzer Verlag 1969.
- Gysin, Brion: »Dreamachine«, in: Gasolin 23, Nr. 7, S. 20f.
- Kaprow, Allan: Hello, Videodokumentation, USA 1969 (Film).
- Mitterer, Josef: Jenseits der Philosophie. Wider das dualistische Erkenntnisprinzip. Wien: Passagen Verlag 1992.
- Paik, Nam June: Live-Satelliten-Übertragung anlässlich der Eröffnung der 26. Olympischen Spiele in Seoul, Korea, 1988 (Film).
- Sarner, Eric: The Beat Generation II. Frankreich 1993 (Film).
- Sharits, Paul: T,O,U,C,H,I,N,G. USA 1968 (Film).
- Walter, William Grey: The Living Brain. London: Duckworth 1953.