

In der Arena

(Wuppertal) 1991



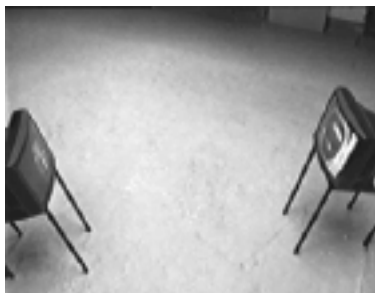
Kunstraum, Wuppertal

Raum:

Wichtig ist das eine Arenasituation hervorgerufen wird, ohne unbedingt Arenagleich zu sein.

Die Installation kann ,sowohl im dunkel, als auch im normalen Lichtbedingungen (Raumbeleuchtung, Tageslicht) gezeigt werden.

Der Raum muß geschlossen bzw. getrennt sein, da der Ton sehr laut ist.



Geräte:

- 2 Monitore / Fernseher 70 cm, Typ Sony KV-X 29.. oder ähnliches (die Form und die Größe des Gerätes ist wichtig).
- 2 Videoplayer Sony VO-5800 oder VP-7040 mit BKU-702 (33 PIN Interface Board).
- 1 Synchroniser für U-Matic.
- 2 Tonverstärker ca. 100W.
- 4 passenden Lautsprecher.
- Strom-, Video-, Ton- und Lautsprecherkabeln.

In der Arena

eine Videoinstallation von Jean-François Guiton
Peter Friese

Zwei Monitore stehen sich den Bildschirm gegenüber, in denen jeweils in Großaufnahme ein Gesicht vor dunklen Hintergrund zu sehen ist. Die Münder öffnen sich, setzen zu einem Schrei an, fletschen die Zähne, die Zungen vibrieren bedrohlich, ragen beinahe obszön aus den grimassenartig verzerrten Rachen. Die Köpfe tauchen auf dem Bildschirm auf und ab, d.h. sie nähern sich der Kamera und entfernen sich wieder von ihr, so daß ein permanenter Rhythmus, ein sich ständig wiederholendes Bedrohen, Imponieren, Herausfordern und Anbrüllen wahrzunehmen ist.

Doch die ausdrucksstarken Münder bleiben stumm, kein Schrei ist zu vernehmen - offenbar ist der Video-Originalton abgestellt. Stattdessen ertönt quasi aus dem Off, aus den vier Ecken der Galerie ein rhythmisches Klatschen. Es erinnert an die abwechselnden Schläge und Gegenschläge beim Flamencotanz. Bisweilen wird dieses laute, sphärisch zu vernehmende "Taka ta taka" auch durch hartes Fußstampfen unterstützt, das unmittelbar an Stepprhythmen erinnert. Diese eigentümliche Tonkulisse wirkt wie ein rhythmischer Applaus und zugleich wie ein aggressives Anfeuern und Anstacheln von Kämpfern, die sich in einer Arena befinden. Rhythmische Überlagerungen, Konterkarierungen, vor allem aber Parallelitäten und Kongruenzen ergeben sich zwischen den Videobildern und dem Sound aus den Lautsprechern. Sie verdichten sich zu einem imaginären Kampf im Kopf des Betrachters.

Zugleich mit der starken, emotionsgeladenen Kampfatmosphäre, die an Stierkampf, aber auch an Gladiatorenkämpfe oder auch an Fußball erinnert, wird ihre Fiktionalität, also die Künstlichkeit des Kampfes bewußt.

Es ist somit ein innerer Kampf, ausgelöst von Bildern, die keine Abbilder mehr sind. Sie sind selbstreferentiell und zugleich mythisch, können zu Traum-, Angst- und Hoffnungsbildern werden, können intensiv im und auf den Betrachter wirken, - eben weil sie nichts mehr illustrieren wollen. Die Mediatisierung des Ereignisses ist somit das Ereignis selbst, und der "Kampf" tobt allein im Kopf des Betrachters.

Video ist hier weder vermittelnd im Einsatz, noch als in Mode gekommene pyramidale "Hochstapelei" vieler Monitore. Es ist trotz des skulpturartigen Charakters des Ensembles im Raum noch immer Video pur und kann somit die Realität seiner virtuellen Bilder voll in den autopoetischen Erlebniswelten des Betrachters zur Entfaltung bringen.

