

fast forward - Media Art (Salomey Goetz = Ingrid Goetz, Stephen Urbaschek (Hrsg.)
München 2008

1969 fand im Whitney Museum of American Art eine Ausstellung mit dem bezeichnenden Titel Anti-Illusion: Procedures/Materials statt, die Arbeiten von Andre, Asher, Benglis, Morris, Nauman, Reich, Ryman, Serra, Snow, Sonnier, Tuttle und anderen zeigte. Diese Ausstellung summierte eine wichtige Tendenz der Neo-Avantgarde, aber vor allem der Avantgarde der Medien Film und Video. Die 1960er Jahre vollzogen einen Paradigmenwechsel von der Illusion zur Anti-Illusion. Alle Errungenschaften der Avantgarde der 1950er und 1960er Jahre bezogen sich auf die Entwicklung des Materialcharakters, nicht nur primär des Künstlerischen, sondern auch des außerkünstlerischen Materials. Jean Dubuffet konnte in den 1950er Jahren auf seine Leinwände Sand und Steine schmieren. Robert Smithson und Michael Heizer gingen in die Landschaft und schufen aus und in der Erde große Skulpturen. Die Eigenwelt des Materials bildete den Kanon, die Direktiven für die Entwicklung von Prozessen. Prozesse des Materials, sei es Blei, Filz, Fett, Ölfarbe, Wasser, Eis, Luft, Feuer, Erde etc., bildeten Anleitungen für die Form und Nichtform des Bildes oder der Skulptur. Diese Prozesse des Materials ersetzen das Kunstwerk als Produkt.

(2004)

1.10-12

erzeugung ausgebildet hatten, hatte die Avantgarde umso heftiger die Destruktion, die Dekonstruktion und die Anti-Illusion favorisiert, den Ausstieg aus dem Bild. Mit der Rückkehr zur figurativen und expressiven Malerei kehrte die Illusion wieder zurück ins Reich der Kunst. Der Lohn war ebenso folgerichtig wie erstaunlich: Die Massenmedien applaudierten heftig und widmeten sich diesem Phänomen exzessiv. Die Boulevard- und Illustriertenmedien dankten der Kunst dafür, dass sie im Theater der Illusion nicht mehr die alleinigen Player genügen, um die Bilder mit Bedeutung und Sinn aufzuladen. Wenig wird explizit erwähnt und die Story ist trotzdem verständlich. Dieses Universum der multiplen und multipel-kodierten Referenzen ist die berühmte Postmoderne, von der Architektur zur Musik, von der Kunst bis zum Film. *Pulp Fiction* (1994) von Quentin Tarantino ist ein Musterbeispiel für diese zahlreichen Referenzen auf die visuellen Erfahrungen des Kinogängers. Der Reiz dieser Referenzen liegt darin, dass der Betrachter wie der Autor auf einer gemeinsamen Menge von Annahmen sitzt. „Suppose“ ist das Schlüsselwort für die Ästhetik der Allusion. Man nimmt an, man setzt voraus, dass der Betrachter dieses und jenes kennt. Eine Ästhetik „des Gegeben-Sei“

Nach den bitteren Erfahrungen der Medienkunst der 1960er und 1970er Jahre (Avantgarde-Film und Videokunst), die wesentlich für die anti-illusionäre Mentalität verantwortlich waren, dass sie durch die Rückkehr der

trachter bereits eine Bibliothek visueller Erfahrungen, gespeist aus den Massenmedien von Film bis zu Werbeplakaten, in seinem Kopf speichert. Auf diese visuelle Konditionierung beziehen sich die Arbeiten direkt oder indirekt. Sie brauchen Namen nicht zu nennen, weil die Betrachter wissen, wer gemeint ist. Sie brauchen Topoi, Orte, Themen nur kurz andeuten und der Betrachter weiß, wovon die Rede ist. Bloße Verweise, nicht explizite oder symbolische, elliptische oder verdeckte Referenzen genügen, um die Bilder mit Bedeutung und Sinn aufzuladen. Wenig wird explizit erwähnt und die Story ist trotzdem verständlich. Dieses Universum der multiplen und multipel-kodierten Referenzen ist die berühmte Postmoderne, von der Architektur zur Musik, von der Kunst bis zum Film. *Pulp Fiction* (1994) von Quentin Tarantino ist ein Musterbeispiel für diese zahlreichen Referenzen auf die visuellen Erfahrungen des Kinogängers. Der Reiz dieser Referenzen liegt darin, dass der Betrachter wie der Autor auf einer gemeinsamen Menge von Annahmen sitzt. „Suppose“ ist das Schlüsselwort für die Ästhetik der Allusion. Man nimmt an, man setzt voraus, dass der Betrachter dieses und jenes kennt. Eine Ästhetik „des Gegeben-Sei“

werden, sind eine Reise in stammen aus dem Zeitalter Gegenwart. Wie keine andere das zeitgenössische Medium reicher als ihn irgendein anderes ist auch weniger beliebig. nach den Phasen der Illusion in ihrer Sammlung die Pf für das Profil der Medien Sammlung bietet also nicht schaffen, sondern durch einen Einblick in die zeitige wie wir ihn durch das Fernsehen sondern zeitgenössische Medien wohl zu einem Teil der Welt mit der die Welt betrachtet Medien und von der Welt

Das allusive Auge Illusion, Anti-Illusion, Allusion

Peter Weibel

schufen zumindest die Voraussetzungen für das Produkt. Von Avantgardemusik, Fluxus und Happening über Aktionskunst, Body Art und Arte Povera bis zu Land Art, Process Art und Konzeptkunst klopfen die Künstler die Möglichkeiten und Optionen des Materials ab, sei es des Klaviers, des Lichts, der Ölfarbe, des Textes usw., um daraus ihre ephemeren Werke zu schaffen. Diese Materialbesessenheit ging nicht nur einher mit einer Verweigerung der Abbildung und Repräsentation, sondern war insgesamt gezeichnet von der Geste der Aufklärung und der Anti-Illusion. Besonders der Avantgarde-Film ging von den Bedingungen und der Materialität des Films aus, von den Bedingungen der Wahrnehmung, der Projektion, des Kinosaaals, des Zelluloids etc. und entwickelte daraus „structural film“, „material film“ und „expanded cinema“ (Hollis Frampton, Tony Conrad, Paul Sharits, Steina und Woody Vasulka, Birgit und Wilhelm Hein, Michael Snow, Peter Gidal, Ernst Schmidt jun. etc.). Der Avantgarde-Film und somit die Medienkunst bildeten gewissermaßen die Speerspitze dieser Avantgarde der Anti-Illusion, wie sie dann auch in den klassischen Kunstformen Malerei und Skulptur Einzug hielt.

Die 1960er Jahre bildeten also eine Wasserscheide zwischen der Epoche und Praktik der Illusion und der Epoche und Praktik der Anti-Illusion. Die Kunst der Anti-Illusion endete im Bewusstsein der Öffentlichkeit in den 1970er Jahren, denn die 1980er Jahre beherrschte die Malerei der Illusion. Unter dem Druck der Massenmedien, die sich als zentraler Ort der Illusions-

Kunst zur Illusion in der Malerei der 1980er Jahre an den Rand gedrängt, marginalisiert und in vielen Teilen sogar ausgelöscht wurde, hat die junge Generation der Medienkünstler der 1990er Jahre daraus eine Lehre gezogen. Sie hat sich nicht mehr auf die anti-illusionäre Tradition der Medienavantgarde bezogen, weil sie darin die Ursache ihres Scheiterns erblickte, sondern direkt auf die Mainstream-Illusion, beispielsweise auf Hollywoodfilme oder Musikvideos, die die Künstler dann appropriierten oder dekonstruierten mit Verfahren der Verlangsamung, Beschleunigung, des Schnitts und der Ton-technik, übernommen von der Medienavantgarde der 1960er und 1970er Jahre. Namen wie Pipilotti Rist und Douglas Gordon mögen für solche Tendenzen stehen. Diese Tendenz zur Illusion ist die eigentliche Ursache für die narrativen Tendenzen der Medienkunst der 1990er Jahre, für den Triumph des Auges, das sich in den Dienst des Erzählens stellt. Die Rückgriffe auf die Avantgarde, wie auf die Formen der massenmedialen Unterhaltungsindustrie, von Hollywood bis MTV, sind allerdings so zahlreich und gemischt, dass es unrichtig wäre, von einer eindeutigen Zuweisung in das Reich der Illusionsfabrik zu sprechen. Gerade durch die Mischung der Praktiken der Narration und der Illusion, wie wir sie aus den visuellen Massenmedien Film und Fernsehen, von Psychodramen bis zu Talkshows kennen, und der Praktiken der Anti-Illusion und Anti-Narration entsteht in den besten Fällen, beispielsweise bei Gabriel Orozco und Anri Sala, eine neue Praktik, die wir mit dem Begriff der Allusion benennen möchten. Die Mediengeneration der 1990er Jahre geht davon aus, dass jeder Be-



die annimmt und voraussetzt, wird zum zentralen Dogma einer ganzen visuellen Kultur. Vom Betrachter wird im postmodernen Universum der Allusion angenommen, er kenne alle Bilder, und der Reiz der Reaktion liegt in der Referenz auf diese Bilder, in der bewussten Enttäuschung der Erwartung, in der bewussten Parallelität und Konformität oder in der bewussten Auslassung und Ellipse (siehe Pierre Huyghe's Film *L'Ellipse*, 1998). Dieses allusive Verfahren erlaubt, die Skylla und Charybdis von Illusion und Anti-Illusion, von Narration und Anti-Narration zu umschiffen. Der Autor kann erzählen, aber durch die Verfahren der Allusion, Namen nicht zu nennen, indirekte Referenzen und bedeckte Identitäten, die Erzählung brechen. Der Autor kann figurative und konkrete Szenen abbilden, aber durch die Verfahren der Allusion ihnen einen Grad der Abstraktion und Unwirklichkeit verleihen. Die Methoden der Allusion erlauben also dem Künstler, die Grade von Narration und Anti-Narration, von Figuration und Abstraktion nach Belieben zu regulieren. So ist es möglich, Werke zu schaffen von einer unglaublichen Lust am Fabulieren, von einem exzessiven Drang ins Dickicht narrativer Plots, ins Fleisch der Erzählung und gleichzeitig die Knochen der Struktur und die Gitter des Skripts sichtbar zu machen. Die Verfahren der Allusion erlauben Erzählungen über den Zustand der Welt, beispielsweise bei Gillian Wearing, Sam Taylor-Wood, Aernout Mik, die gleichzeitig die anti-illusionären und konzeptuellen Tendenzen der Medienavantgarde fortschreiben. Die 55 MedienkünstlerInnen der Sammlung Goetz, die im ZKM vorgestellt

Weise von der Welt als die und verstörende Bilder in sind Bilder der Kunst, die Komplexität aufweist. Die Gefahr der Anti-Illusion und Gefahren der Allusion sind Fall Flucht vor der Welt, r rationstechnik in den visuellen und fast eine Abkehr von rierung der Erzählung. Die der Bahn der verbalen Erz folgt auch die allusive Erz Medienkunst der 1990er „scripted“. Sie folgt nicht als Skript. Skript heißt nicht nur Kleider, sondern auch Ehrenkodex, sondern vor medien, in der Politik, in Raffinesse und Finessen wird. Wie etwas gesagt wird gerade, wie etwas gesagt scripted, Verhalten ist script Drehbuch, einem allusive

ican Art eine Ausstellung mit
procedures/Materials statt, die
s, Nauman, Reich, Ryman, Serra,
t. Diese Ausstellung summierte
ie, aber vor allem der Avantgarde
ahre vollzogen einen Paradigmen-
Alle Errungenschaften der
bezogen sich auf die Entwick-
imär des künstlerischen, sondern
Jean Dubuffet konnte in den
d und Steine schmieren. Robert
die Landschaft und schufen aus
genwelt des Materials bildete
klung von Prozessen. Prozesse
be, Wasser, Eis, Luft, Feuer, Erde
und Nichtform des Bildes oder der
setzt das Kunstwerk als Produkt,

erzeugung ausgebildet hatten, hatte die Avantgarde umso heftiger die
Destruction, die Dekonstruktion und die Anti-Illusion favorisiert, den
Ausstieg aus dem Bild. Mit der Rückkehr zur figurativen und expressiven
Malerei kehrte die Illusion wieder zurück ins Reich der Kunst. Der Lohn
war ebenso folgerichtig wie erstaunlich: Die Massenmedien applaudierten
heftig und widmeten sich diesem Phänomen exzessiv. Die Boulevard- und
illustriertenmedien dankten der Kunst dafür, dass sie im Theater der Illusion
nicht mehr die alleinigen Player waren, sondern auch die Künstler sich
als Mitspieler auf dieser Bühne erwiesen. Man kann also die Entwicklung
der Kunst des 20. Jahrhunderts nicht nur in die binären Oppositionen
figurativ und abstrakt, materiell und immateriell, repräsentativ und nicht
repräsentativ zwängen, sondern auch in die binäre Opposition Illusion und
Anti-Illusion, wobei die Avantgarde sich als anti-illusionär definierte.

Nach den bitteren Erfahrungen der Medienkunst der 1960er und 1970er
Jahre (Avantgarde-Film und Videokunst), die wesentlich für die anti-illu-
sionäre Mentalität verantwortlich waren, dass sie durch die Rückkehr der

trachter bereits eine Bibliothek visueller Erfahrungen, gespeist aus den
Massenmedien von Film bis zu Werbeplakaten, in seinem Kopf speichert.
Auf diese visuelle Konditionierung beziehen sich die Arbeiten direkt oder
indirekt. Sie brauchen Namen nicht zu nennen, weil die Betrachter wissen,
wer gemeint ist. Sie brauchen Topoi, Orte, Themen nur kurz andeuten und
der Betrachter weiß, wovon die Rede ist. Bloße Verweise, nicht explizite
oder symbolische, elliptische oder verdeckte Referenzen genügen, um die
Bilder mit Bedeutung und Sinn aufzuladen. Wenig wird explizit erwähnt
und die Story ist trotzdem verständlich. Dieses Universum der multiplen
und multipel-kodierten Referenzen ist die berühmte Postmoderne, von
der Architektur zur Musik, von der Kunst bis zum Film. *Pulp Fiction*
(1994) von Quentin Tarantino ist ein Musterbeispiel für diese zahlreichen
Referenzen auf die visuellen Erfahrungen des Kinogängers. Der Reiz dieser
Referenzen liegt darin, dass der Betrachter wie der Autor auf einer ge-
meinsamen Menge von Annahmen sitzt. „Supposé“ ist das Schlüsselwort
für die Ästhetik der Allusion. Man nimmt an, man setzt voraus, dass der
Betrachter dieses und jenes kennt. Eine Ästhetik „des Gegeben-Sei“,

werden; sind eine Reise ins Herz der Gegenwart. Die meisten Arbeiten
stammen aus dem Zeitraum Mitte der 1990er Jahre bis zur unmittelbaren
Gegenwart. Wie keine andere Sammlung bietet sie einen Überblick über
das zeitgenössische Medienschaffen. Dieser Überblick ist nicht nur umfang-
reicher als ihn irgendein anderes Museum in Europa bieten könnte, sondern
ist auch weniger beliebig. Das Verdienst der Sammlung Goetz besteht darin,
nach den Phasen der Illusion und Anti-Illusion auf konzentrierteste Weise
in ihrer Sammlung die Phase der Allusion herausgearbeitet zu haben, die
für das Profil der Medienkunst der Gegenwart ausschlaggebend ist. Die
Sammlung bietet also nicht nur einen Einblick ins zeitgenössische Medien-
schaffen, sondern durch das Fenster dieser Sammlung gewinnen wir auch
einen Einblick in die zeitgenössische Welt. Allerdings nicht einen Einblick,
wie wir ihn durch das Fernsehen, die Presse und den Film gewohnt sind,
sondern zeitgenössische Medienkünstler machen die Massenmedien so-
wohl zu einem Teil der Welt wie zu einem Teil des Auges und der Kamera,
mit der die Welt betrachtet wird. Das allusive Auge erzählt also von den
Medien und von der Welt. Dadurch erzählen die KünstlerInnen auf andere



für das Produkt. Von Avantgarde-
nkunst, Body Art und Arte Povera
t Kunst klopften die Künstler die
is ab, sei es des Klaviers, des
daraus ihre ephemeren Werke
ging nicht nur einher mit einer
antation, sondern war insgesamt
und der Anti-Illusion. Besonders
gungen und der Materialität des
rnehmung, der Projektion, des
keite daraus „structural film“.
(Hollis Frampton, Tony Conrad,
Birgit und Wilhelm Hein, Michael
). Der Avantgarde-Film und somit
die Speerspitze dieser Avantgarde
klassischen Kunstformen Malerei

Kunst zur Illusion in der Malerei der 1980er Jahre an den Rand gedrängt,
marginalisiert und in vielen Teilen sogar ausgelöscht wurde, hat die junge
Generation der Medienkünstler der 1990er Jahre daraus eine Lehre gezogen.
Sie hat sich nicht mehr auf die anti-illusionäre Tradition der Medienavanti-
garde bezogen, weil sie darin die Ursache ihres Scheiterns erblickte, sondern
direkt auf die Mainstream-Illusion, beispielsweise auf Hollywoodfilme oder
Musikvideos, die die Künstler dann appropriierten oder dekonstruierten mit
Verfahren der Verlangsamung, Beschleunigung, des Schnitts und der Ton-
technik, übernommen von der Medienavantgarde der 1960er und 1970er
Jahre. Namen wie Pipilotti Rist und Douglas Gordon mögen für solche
Tendenzen stehen. Diese Tendenz zur Illusion ist die eigentliche Ursache
für die narrativen Tendenzen der Medienkunst der 1990er Jahre, für den
Triumph des Auges, das sich in den Dienst des Erzählens stellt. Die Rück-
griffe auf die Avantgarde, wie auf die Formen der massenmedialen Unter-
haltungsindustrie, von Hollywood bis MTV, sind allerdings so zahlreich
und gemischt, dass es unrichtig wäre, von einer eindeutigen Zuweisung in
das Reich der Illusionsfabrik zu sprechen. Gerade durch die Mischung der
Praktiken der Narration und der Illusion, wie wir sie aus den visuellen Mas-
senmedien Film und Fernsehen, von Psychodramen bis zu Talkshows ken-
nen, und der Praktiken der Anti-Illusion und Anti-Narration entsteht in den
besten Fällen, beispielsweise bei Gabriel Orozco und Anri Sala, eine neue
Praktik, die wir mit dem Begriff der Allusion benennen möchten.
Die Mediengeneration der 1990er Jahre geht davon aus, dass jeder Be-

die annimmt und voraussetzt, wird zum zentralen Dogma einer ganzen
visuellen Kultur. Vom Betrachter wird im postmodernen Universum der
Allusion angenommen, er kenne alle Bilder, und der Reiz der Reaktion
liegt in der Referenz auf diese Bilder, in der bewussten Enttäuschung der
Erwartung, in der bewussten Parallelität und Konformität oder in der
bewussten Auslassung und Ellipse (siehe Pierre Huyghe's Film *L'Ellipse*,
1998). Dieses allusive Verfahren erlaubt, die Skylla und Charybdis von
Illusion und Anti-Illusion, von Narration und Anti-Narration zu umschiffen.
Der Autor kann erzählen, aber durch die Verfahren der Allusion, Namen
nicht zu nennen, indirekte Referenzen und bedeckte Identitäten, die
Erzählung brechen. Der Autor kann figurative und konkrete Szenen
abbilden, aber durch die Verfahren der Allusion ihnen einen Grad der
Abstraktion und Unwirklichkeit verleihen. Die Methoden der Allusion
erlauben also dem Künstler, die Grade von Narration und Anti-Narration,
von Figuration und Abstraktion nach Belieben zu regulieren.
So ist es möglich, Werke zu schaffen von einer unglaublichen Lust am
Fabulieren, von einem exzessiven Drang ins Dickicht narrativer Plots, ins
Fleisch der Erzählung und gleichzeitig die Knochen der Struktur und die
Gitter des Skripts sichtbar zu machen. Die Verfahren der Allusion erlau-
ben Erzählungen über den Zustand der Welt, beispielsweise bei Gillian
Wearing, Sam Taylor-Wood, Aernout Mik, die gleichzeitig die anti-illu-
sionären und konzeptuellen Tendenzen der Medienavantgarde fortschreiben.
Die 55 MedienkünstlerInnen der Sammlung Goetz, die im ZKM vorgestellt

Weise von der Welt als die Massenmedien. Es sind verstörende Einblicke
und verstörende Bilder in die globale Illusion des Neoliberalismus. Es
sind Bilder der Kunst, deren visuelles Vokabular einen hohen Grad an
Komplexität aufweist. Diese Komplexität ist der Kern der Allusion. Die
Gefahr der Anti-Illusion wären die Simplität und die Tautologie. Die
Gefahren der Allusion sind Komplexität und Manierismus, aber auf keinen
Fall Flucht vor der Welt, noch Flucht vor dem Betrachter. Die allusive Nar-
rationstechnik in den visuellen Medien bedeutet eine Weiterentwicklung
und fast eine Abkehr vom literarischen Plot, von der literarischen Struktu-
rierung der Erzählung: Die visuelle Erzählung folgt nicht dem Bogen und
der Bahn der verbalen Erzählung. Sie läuft nicht auf Schienen. Dennoch
folgt auch die allusive Erzählung einem Skript. Man könnte sagen, die
Medienkunst der 1990er Jahre und bis heute folgt einem Skript, ist
„scripted“. Sie folgt nicht dem Plot einer Story. Story ist etwas anderes
als Skript. Skript heißt soviel wie Regeln oder Codes. Es gibt heute nicht
nur Kleider-, sondern auch Verhaltensvorschriften, nicht nur einen obsoleten
Ehrencodex, sondern vor allem Codes der Artikulation. In den Massen-
medien, in der Politik, in den TV-Nachrichten erfahren wir täglich die
Raffinessen und Finessen der Codes der Artikulation, wie etwas formuliert
wird. Wie etwas gesagt wird ist wichtiger als der Inhalt. Der Inhalt ist
gerade, wie etwas gesagt wird und mit welchen Worten. Nachrichten sind
scripted, Verhalten ist scripted, die Welt, besonders der Politik, folgt einem
Drehbuch, einem allusiven Drehbuch, wo Namen nicht erwähnt werden,

wo Referenzen indirekt sind, wo das Wichtigste nicht explizit erwähnt wird, wo Informationen verdeckt sind, vieles nur angenommen wird. Dieser „scripted world“ entspricht in der Kunst die „scripted method“. Eine Ästhetik der Annahme soll eine Welt der Annahme entsprechend dekurvieren. Das Wesen der allusiven Medienkunst besteht also darin, dem Künstler die Möglichkeit zu bieten, das Skript der Welt durch ein eigenes Skript erkennbar zu machen. Das allusive Auge soll im Idealfall das Skript der Welt sichtbar machen. Die allusive Erzählung soll im Idealfall die offiziellen Erzählungen der Welt konterkarieren oder bessere, wahrere, tiefere Erzählungen über die Welt kreieren. Wie keine andere Sammlung von Medienkunst der Gegenwart bietet die Sammlung Goetz die Option für eine erste Begegnung mit dieser Welt des allusiven Auges und der Welt als Skript.

Das allusive Auge
Illusion, Anti-Illusion, Allusion

Peter Weibel

Video
Video
Video
Video



„I am an optimist, believing that video will continue to offer a more and more enlightened machine enhanced perspective of the world we live in.“

Tom Sherman¹

In den späten 1960er Jahren als technisches Dispositiv in den Kunstkontext eingeführt, hat sich das Video heute nahezu global als künstlerisches Medium durchgesetzt. Das Video ist zu einem kulturell prägenden Massenphänomen geworden, dessen Omnipräsenz in allen Lebensbereichen spürbar ist.

Die Ausstellung *fast forward* zeigt eine repräsentative Auswahl von Videoarbeiten und Filmen aus der Sammlung Goetz, einer der international renommiertesten privaten Sammlungen von Medienkunst. Ingvild Goetz hat in ihrer Sammlung ein ebenso umfangreiches wie persönliches Panorama der zeitgenössischen Medienkunst angelegt. Es ist ein besonderes Anliegen der Sammlerin, die Arbeiten einer jungen Künstlergeneration zu zeigen. Der Schwerpunkt unserer Ausstellung liegt entsprechend auf aktuellen Produktionen von den 1990er Jahren bis heute. Video hat sich

der Infor
ersetzt –
tionsges-
von ihne
statt, de
vernetzt

Im Folge
aufgezei
frühen V
ellen We
Medium
härenter
visuelle:
anderset
fragung
beispiel

heute international auf dem Kunstmarkt durchgesetzt und doch bleiben die Distribution und die Sammlung von Medienkunst nach wie vor den großen Institutionen überlassen. Ingvild Goetz war eine der wenigen Privatsammlerinnen, die sich früh und konsequent für das neue Medium begeisterten und einsetzten. Neben dem Sammlerehepaar Pamela und Richard Kramlich aus San Francisco gehört ihre Sammlung zu den bedeutendsten privaten Mediensammlungen in Europa. Mit dieser Position nahm sie eine Vorreiterrolle ein, da es sich bei der Medienkunst um technisch komplexe Arbeiten handelt, die oftmals sehr aufwendig zu warten und installieren sind.

Ingvild Goetz konzentriert sich in ihrer Sammlung auf Medienarbeiten, die sich mit der Problematik unserer Zeit und den immer komplexeren Veränderungen unserer Umwelt beschäftigen. Neue Technologien haben in den letzten fünfzig Jahren unser soziales und gesellschaftliches Leben grundsätzlich verändert. Wir sind in allen Lebensbereichen mit einer massiven Medienpräsenz konfrontiert. Dieser Wandel spiegelt sich in der künstlerischen Praxis, in der video-basierte Arbeiten als Ausdrucksmittel unserer Zeit mehr und mehr an Bedeutung gewonnen haben. Wir leben in einer „beschleunigten Gesellschaft“, in einer Kultur, die vom Motiv des *fast forward*² geprägt ist. Video bietet als technisches Medium die Möglichkeit, aktiv in den Strom der Bilder einzugreifen und der Medienflut eigene ästhetische Konzepte gegenüberzustellen. Video- bzw. Medienkunst – das magnetische Videoband wird in aktuellen künstlerischen Werken als Träger

für unse
weniger
Auge ge
aus den
des Med
des Betr
raumgr
und mul
gesetzte
forschu
Massen
Wirklich
tion in e
mentaris
eine hist
oder inte
lung zu
Frageste
Auslotur
dessen C
drucksm
wurden.
neuen V