

Max Liljefors

Videokonsten

En introduktion

År 2011 återgick upphovsrätten till denna bok till författaren som härmed gör den åtkomlig genom Creative Commons-licens, enligt följande:

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Denna licens ersätter tidigare angivna copyright-anspråk i boken.

2012-02-04 Lund

Max Liljefors
max.liljefors@kultur.lu.se



KOPIERINGSFÖRBUD

Detta verk är skyddat av lagen om upphovsrätt. Kopiering, utöver lärares rätt att kopiera för undervisningsbruk enligt BONUS-Presskopias avtal, är förbjuden. Sådant avtal tecknas mellan upphovsrättsorganisationer och huvudman för utbildningsanordnare t.ex. kommuner/universitet. För information om avtalet hänvisas till utbildningsanordnarens huvudman eller BONUS-Presskopia.

Den som bryter mot lagen om upphovsrätt kan åtalas av allmän åklagare och dömas till böter eller fängelse i upp till två år samt bli skyldig att erlägga ersättning till upphovsman/rättsinnehavare.

Denna trycksak är miljöanpassad, både när det gäller papper och tryckprocess.

Art.nr 31951

ISBN 91-44-03832-1

© Max Liljefors och Studentlitteratur 2005

Omslagsbild: Mona Hatoum. Publicerad med tillstånd av Alexander and Bonin, New York.

Omslagslayout: Henry Sivula

Printed in Sweden

Studentlitteratur, Lund

Webbadress: www.studentlitteratur.se

Tryckning/år 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | 2009 08 07 06 05



Innehåll

Inledning 5

1 Videokonstens förhistoria och början 11

Videomediets förhistoria 12

Videokonstens början 21

2 Videokonsten och mediets särart 43

Bruce Nauman 46

Dan Graham 49

Richard Serra och Nancy Holt 51

Bill Viola 54

Takahiko Imura 56

Rosalind Krauss och narcissismens estetik 58

Video som metafor för perception och medvetande 61

Viola 63

Gary Hill 64

3 Politiskt engagemang i videokonsten 69

Videofreex och TVTV 70

Raindance Corporation 73

Ant Farm 74

T.R.Uthco 75

Historieskrivning 78

Genusperspektiv i videokonsten 83

Martha Rosler 84

Hermine Freed 87

Joan Jonas 89

Dara Birnbaum 92

Övervakning 94

4	Postmodernismens medium	97
	Registrerandet av verkligheten	97
	Videomediet och performancekonsten	101
	Videons inkorporerande av andra bildmedier	104
	Fredric Jameson och videon som postmodernismens dominanta kulturform	110
	Videon och det postmoderna subjektet	115
5	Videokonstens presentationsformer	127
	Temporaliteten	128
	Monitorer och projektioner	130
	Källor	141
	Litteratur	141
	Internetadresser	145
	Namnregister	147

Inledning

Den här boken är en introduktion till videokonstens historia och teori. Sedan videon började tas i konstnärligt bruk för ungefär fyra decennier sedan har den kommit att inta en viktig, för att inte säga dominerande ställning i samtidskonsten. Ändå betraktas videon fortfarande i hög grad som en "alternativ" konstform i förhållande till exempelvis måleri och skulptur. Videokonstens historiografi och teoretisering är inte på långa vägar lika utarbetad som de äldre konstformernas och dess position i det kommersiella konstsystemet av gallerier och samlare är fortfarande inte särskilt stark. Detta är onekligen en smula märkligt då video idag är ett av konstnärernas vanligaste arbetsverktyg.

Förklaringen ligger till stor del i att video skiljer sig från andra konstnärliga uttrycksformer på flera sätt. Dels har ett videokonstverk en utsträckning i tid, vilket sätter särskilda villkor för betraktarens upplevelse av det. Dels finns ett videoverk inte omedelbart *där*, redo att observeras, såsom en målning på väggen gör det. Ett videoverk måste först medieras genom ett teknologiskt system bestående av till exempel en videobandspelare och en monitor. En målnings visuella egenskaper är direkt och oupplösligt förbundna med dess materiella egenskaper. Målningen är alltså alltid närvarande som föremål, till exempel som en duk påstruken med färg, och som bild, exempelvis en landskapsmålning, på samma gång. Så är inte fallet med videon: videobandet som fysiskt föremål låter oss inte vid blotta anblicken veta någonting om bilden vars materiella bas det utgör. Som föremål ser alla videofilmer likadana ut (om de är av samma bandformat), det är först när deras innehåll förmedlas genom en uppspelningsapparat och en monitor som de blir tillgängliga som bild. Därför kan man säga att videobilden saknar den handfasta påtaglighet som kännetecknar den målade eller skulpterade bilden. Vare sig vi vill producera, modifiera eller presentera ett videoverk räcker inte våra blotta händer och ögon till, utan vi måste också kunna kontrollera ett teknologiskt system.

Till detta kommer att videon är ett både visuellt och audiellt medium. Hur betydelsefullt ljudet är blir fullständigt klart om man tillbringar en kväll framför TV:n med ljudet avstängt. En journalist på TV-programmet *Bildjournalen* förklarade en gång för mig varför redaktionen musiksätter alla reportage från konstutställningar: "Vi måste" sa han. "Det finns inget så outhärdligt tyst som en TV-ruta utan ljud." Att vissa videokonstverk saknar ljud, eller rättare sagt avstår från det, förändrar inte detta faktum. Den medvetet valda tystnaden hör som bekant till alla ljudkonstarters mest verkningfulla uttrycksmedel.

En videobild kan enkelt reproduceras elektroniskt i ett i princip obegränsat antal kopior, från ett masterband eller genom digital kopiering i en dator. För videomediet generellt utgör detta nyckeln till dess kommersiella potential. Men eftersom konstmarknaden fortfarande i huvudsak kretsar kring unika original eller upplagor av begränsad omfattning har konstvideon som varuform en obekvämlig ställning på konstmarknaden. Därför sker såväl produktion som bevarande av videokonst i hög grad genom finansiellt stöd från stiftelser, museer och andra instanser utan (omedelbara) vinstsyften. De elektroniska mediernas höga grad av reproducerbarhet kan ses som en fortsättning på fotografiets och filmens mekaniska reproduktion, som den tyske samhällstänkaren Walter Benjamin så inflytelsefullt resonerade kring i sin berömda essä "Konstverket i reproduktionsåldern". Benjamin menade att den mekaniska reproduktionen förde med sig upplösningen av vad han kallade konstverkets *aura*, dess unika och magiska närvaro "här och nu".¹ Den elektroniska reproduktionen, som delvis efterträtt och delvis samverkar med den mekaniska, förefaller vara ytterligare en fas i denna upplösningssprocess av konstverkets materiella identitet. Dock förefaller videokonsten, liksom kanske elektroniskt baserad kultur generellt, inte sällan livnära sig av ett annat slags aura, nämligen ny teknologis egen attraktionskraft, som i så hög grad genomsyrar samhället i stort. För videons del är kompatibiliteten med televisionen särskilt viktig, vår tids utan jämförelse mest dominanta massmedium vars

1 Walter Benjamin, "Konstverket i reproduktionsåldern" ("Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", 1935), i *Benjamin. Bild och dialektik. Essayer i urval och översättning av Carl-Henning Wijkmark*. Stockholm/Skåne: Brutus Östlings Bokförlag, Symposion AB, 1991

teknologi videon i allt väsentligt delar. Om måleriet och skulpturen bygger mycket av sin status på sina egna mångtusenåriga traditioner, beror videokonstens popularitet i lika hög grad på dess nära släktskap med TV.

Kanske förklarar detta varför videomediet fortfarande av många upplevs som en *ny* konstform utan historia och traditioner, trots att flera konstnärsgenerationer arbetat med det: dess status ligger helt enkelt inte i att vara gammalt utan i att vara nytt. Mistänksamheten som inledningsvis drabbade de fabrikstillverkade oljefärgerna och akrylfärgerna har inte riktats mot nyuppfinningarna inom videoteknologin. Istället präglas videokulturen av en fascination inför och beredvillighet att tillgodogöra sig tekniska nyheter, som med närmast automatik uppfattas som förbättringar. Teknisk förnyelse har så att säga blivit videokulturens tradition. Kanske förklarar det också varför nutida videokonst så sällan beskrivs i utställningskataloger och recensioner genom jämförelser med tidigare perioders konst, något som snarast är regel i redogörelser för nutida måleri. Ett av syftena med den här boken är att erbjuda en grund för historisk medvetenhet i betraktandet av videokonsten.

Boken är uppdelad i fem kapitel. Det första, "Videokonstens förhistoria och början", tecknar en översiktlig bild av den moderna historiska utveckling under 1800- och 1900-talen som lett fram till dagens medieimpregnerade samhälle. Videon uppstod inte ur ett intet utan som ett led i en ännu fortgående process av ökad reproducerbarhet där fotografiet, filmen, radion, TV:n och det magnetiska ljudbandet gått före såväl teknologiskt och ekonomiskt som socialt och kulturellt. I detta kapitel redogörs också för TV- och videoteknologins debut som konstnärligt medium runt skiftet mellan 1950- och 1960-tal, och för det konstklimat som dessa första experiment sprang ur.

Kapitel 2, "Videokonsten och mediets särart", tar fasta på ett centralt tema i videokonstens utveckling från slutet av 1960-talet och framåt, nämligen utforskandet av videosystemets egna tekniska villkor, i synnerhet realtiden som de flesta såg som videons definierande egenskap. Många konstnärer med förankring i postminimalismen och konceptkonsten riktade uppmärksamheten mot videomediet självt, i självrefererande verk som ofta inkluderade betraktaren eller konstnären själv. Denna inriktning utgör det bäst doku-

menterade inslaget inom videokonsten och har i allmänhet fått en privilegierad plats i historieskrivningen.

Tredje kapitlet, "Politiskt engagemang i videokonsten", tar upp en annan sida av videokonsten som var synnerligen stark under 1970-talet. Många konstnärer uppfattade videon som ett redskap för att skapa ett nytt alternativ till både den etablerade konsten och till den kommersiella televisionen. Genom att med billig videoutrustning dokumentera kulturella och sociala fenomen som de etablerade medierna struntade i, och genom försök med oberoende TV-utsändningar, strävade många konstnärer efter att skapa en elektronisk gräsrotskultur för och av folket. Fortfarande utgör dokumentation av olika samhällsfenomen en av videokonstens viktigaste uttrycksformer.

I fjärde kapitlet, "Postmodernismens medium", redovisas några av resonemangen bakom utpekandet av videon som det medium som i sig självt bäst uttrycker tillståndet i det postmoderna bildsamhället. På grund av det obegränsade flödet av bilder som sköljer över oss från TV och andra medier har flera tänkare konstaterat att representationerna av verkligheten har ersatt verkligheten själv som grund för vår kunskap och erfarenhet av världen. Många ser också en upplösning av betydelsebandet mellan representation och verklighet, på så sätt att bilderna "flyter omkring" frikopplade från verkligheten i kortlivade och ständigt växlande kombinationer med varandra. Varje etablerad innebörd hos ett bildtecken skulle därigenom förflyktigas i ett regellöst spel av tillfälliga referenser mellan tecknen själva. Verkligheten bakom bilden, som bilden ursprungligen pekade tillbaka på, skulle ha försvunnit från vår livsvärlds horisont och bilderna själva därmed ha blivit vår verklighet. I detta kapitel redovisas hur detta postmoderna tillstånd har setts överensstämmande med videomediets egen struktur och hur olika konstnärer tematiserat det i sina verk.

Det femte kapitlet, "Videokonstens presentationsformer", tecknar avslutningsvis en elementär karaktäristik av de sätt på vilka videokonsten kan presenteras i en utställningssituation. Här redovisas villkoren som utsträckningen i tid och den audiella dimensionen ställer för videokonstens perception, liksom de möjligheter och begränsningar som monitorn och projektionen som bärare av videobilden erbjuder konstnären.

Boken har ett internationellt perspektiv. De svenska exemplen lyser med sin frånvaro, med några få undantag. Den svenska videokonstens historia – som går tillbaka till senare hälften av 1960-talet – återstår i väsentliga delar att skriva trots att otaliga svenska konstnärer arbetar med video idag. Man får hoppas att någon snart griper sig an denna angelägna forskningsuppgift med den entusiasm och nit den förtjänar. Föreningen Filmform, som sedan 1950-talet understött produktion och spridning av svensk experimentfilm, kommer då att vara en värdefull kunskapskälla. Under 1990-talet arrangerades en del ambitiösa utställningsprojekt för att lyfta fram videon som konstform. *Interface: Nordic Video Art* visades till exempel på Nordiskt konstcentrum i Helsingfors 1990 och på Moderna museet och Kulturhuset i Stockholm samt på Frölunda Kulturhus året därpå. Videokonstfestivalen *Shoot* visades på Malmö konsthall 2000 med efterföljare på andra orter. Liknande initiativ i större och mindre skala har tagits i andra europeiska länder. I Paris började Musée national d'art moderne 1976 bygga upp en samling med internationell videokonst som visades i en stor utställning 1992, *Vidéo et après*. I Tyskland har Goethe-institutet och Zentrum für Kunst und Medientechnologie i Karlsruhe stött produktion och bevarande av videokonst, vilket har manifesterat sig i ett flertal utställningar och publikationer. Det är dock i USA som de största ansträngningarna har gjorts för att stödja och dokumentera videokonsten. Flera institutioner har där gjort pionjärinsatser för att bevara och tillgängliggöra äldre videokonst. (Några av dem presenteras i kapitel 2 och deras hemsidor finns upptecknade i källförteckningen.) Den främsta orsaken är att videokonsten fick en tidig förankring och snabb utveckling på den amerikanska konstscenen, vilket kan förklaras dels med den amerikanska dominansen inom konsten generellt efter andra världskriget, dels med att televisionen från och med 1950-talet utvecklades snabbast där. Därav den tonvikt på tidig amerikansk videokonst som präglar föreliggande bok.

Boken har inga anspråk på att utgöra en komplett historisk eller teoretisk granskning av videon som konstnärligt medium. Den syftar till att vara en allmän introduktion till de viktigaste förutsättningarna för och historiska inriktningarna inom den internationella videokonsten och till de olika teoretiska perspektiv som anlagts på den. För varje konstnär och verk som inkluderats har

tjogtals måst lämnas utanför av utrymmesskäl. Urvalet har dikterats av den dubbla målsättningen att både redovisa en slags allmänt accepterad kanon och att uppmärksamma vissa viktiga men relativt okända verk. Oundvikligen har författaren därvid följt sina personliga preferenser.

1 Videokonstens förhistoria och början

Videokonstens historieskrivning sträcker sig sällan längre tillbaka i tiden än till omkring 1960 då de första konstverken baserade på TV- och videoteknik såg dagens ljus. Kanske är detta rimligt ur ett snävt konsthistoriskt perspektiv men man glömmer då att videomediet har en betydligt längre förhistoria i vilken de teknologiska, ekonomiska och sociala aspekterna är mer framträdande än de estetiska. Dessa aspekter sammanfaller med framväxten av det moderna mediasamhället. På ett mycket tydligare sätt än äldre bildformer, som måleri och skulptur, är videomediet nämligen ett integrerat element i en övergripande teknoekonomisk samhällsutveckling.

Utan att dess hantverksmässiga produktionsmetoder förändrades på något avgörande sätt förblev måleriet den viktigaste uttrycksformen genom den konstnärliga modernismen. Den moderna konsten kom därmed – som den amerikanske kulturteoretikern Fredric Jameson anmärkt – att i hög grad fungera som ett slags reservat för förmoderna element i ett samhälle vars övriga sektorer underkastades en alltmer långtgående modernisering.¹ Masstillverkning, standardisering och anonymisering av arbetskraften präglade de industriella produktionsmetoderna, medan konsten höll fast vid och förstärkte betoningen av det unika tinget och dess oersättliga upphovsman.

All standardiserad tillverkning bygger på möjligheten att billigt och i stort antal producera likvärdiga kopior av ett original eller en modell. Massreproducerbarheten är därför det mest karaktäristiska draget hos all modern produktion och också den egenskap som tyd-

1 Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London och New York: Verso, 1991, s. 307

ligast skiljer moderna representationsformer från äldre. Detta är skälet till att videokonsten inte enbart bör beaktas ur ett inomkonsthistoriskt perspektiv, som exempelvis ett brott mot tidigare konsttraditioner eller kanske som ännu ett led i en modernistisk tradition av sådana brott. En vidare förståelse av videokonsten nås mot bakgrunden av den teknologiska och ekonomiska mediehistoria ur vilken dess särpräglade drag har sprungit. Den historien utspelade sig utanför konstsfären och för oss tillbaka till en tid långt innan videotekniken och än mindre videokonsten hade uppstått. Ett sådant perspektiv på videokonsten, som inkluderar en vidare visuell och audiell kultur, har också fördelen att ge en mer komplex syn på förhållandet mellan modernism och postmodernism. Jameson har påpekat att postmodernismen innebar moderniseringens fullbordande i den meningen att även de sektorer av samhället som under den moderna epoken avvisade moderniseringens (re)produktionsmetoder till sist öppnade sig för massreproducerbarhetens princip. I detta avseende har videomediet fungerat som en bro över klyftan mellan konsten och den bredare kulturen, med ena fästet förankrat i televisionen och det andra i avantgardet. Dessutom möjliggör ett bredare mediehistoriskt perspektiv en mer nyanserad bild av problematiken kring videons mediespecificitet – den aspekt som har stått i centrum för många konstnärers och teoretikers funderingar kring video.

Videomediets förhistoria

För en ingående redogörelse för videomediets förhistoria hänvisas läsaren till medieforskaren Roy Armes utmärkta bok *On Video*, där såväl mediehistoriens teknologiska som ekonomiska villkor belyses.² Här kan bara några grova drag i denna utveckling skisseras. Dessa är dock nödvändiga för att man ska förstå vilka faktorer som framfört videomediet och dess konstnärliga förutsättningar.

Armes ser videon som arvtagaren till tre revolutioner inom mediehistorien som var och en inneburit radikalt ökade möjligheter till massproduktion av ljud och bild på kommersiell basis. Den första

2 Roy Armes, *On video*. London och New York: Routledge, 1988

revolutionen åstadkoms av de mekaniska teknologierna för bild- och ljudreproduktion som utvecklades under 1800-talet – fotografiet, den rörliga bilden (det vill säga filmen) och grammofonskivan. Ofta fokuseras på *representationsförmågan* hos dessa medier när deras enastående genomslag ska förklaras: kameraoptikens fångst av verklighetens synavtryck på en ljuskänslig yta, filmprojektorns illusion av rörliga bilder genom en hastig sekvens av stillbilder samt den övertygande imitationen av den mänskliga rösten som förmedlas via grammofonskivans ingraverade spår. Man bör dock inte glömma bort att det i samtliga dessa fall var *reproducerbarheten* – möjligheten till snabb och billig produktion av likvärdiga kopior – som var den oundgängliga förutsättningen för deras kommersiella framgång. Det möjliggjorde i sin tur systemens teknologiska vidareutveckling. Det var också reproduktionspotentialen som var avgörande för vilken av de konkurrerande teknologierna som skulle leva vidare. Det var inte bättre bildkvalitet som gjorde att William Henry Fox Talbots fotografiska negativ/positiv-metod med pappersbilder – den så kallade Talbotypen eller calotypen uppfunnen 1841 – visade sig överlägsen Louis Daguerras två år äldre metod med glasplåtar – daguerrotypen. Det var istället det faktum att Talbots metod tillät framställningen av flera kopior av samma bild medan Daguerras bara kunde framställa ett exemplar. I den efterföljande perioden urskiljer Armes tre avgörande tekniska faktorer bakom fotografins utveckling till var mans medium: celluloid som material för filmremsan, den torra ljuskänsliga gelatinemulsionen samt filmrullen med flera bilder, som de två förstnämnda möjliggjorde. Därmed fanns de nödvändiga förutsättningarna för kommersiell expansion: genom patenten på lyckosamma varianter av dessa uppfinningar erövrade den amerikanske affärsmannen och uppfinnaren George Eastman raskt marknadsdominans åt sitt företag Eastman Kodak, som alltjämt idag är världens största tillverkare av kamerafilm. Eastman är därigenom ett perfekt exempel på mediehistoriens utvecklingstrend från ett pionjärskede med många små enmansföretag till en industriell epok med ett fåtal multinationella medieföretag som dominerar branschen i en kombination av konkurrens och samarbete. Likaså ersattes de första cylinderbaserade apparaterna för ljudupptagning av den mekaniskt reproducerbara grammofonskivan och de titthålsbaserade teknologierna för rörlig bild, som praxinoskopet, av Louis Lumières storbildsprojektor. Armes sammanfattar:

Impulsen bakom denna utveckling är varken humanitär, vetenskaplig eller konstnärlig – det är strävan efter ständigt större vinster i det kapitalistiska systemet. [...] System som daguerrotypen, cylinderinspelaren och praxinoskopet kasseras inte för att de nödvändigtvis är tekniskt eller konstnärligt underlägsna, utan för att de inte lånar sig till massproduktion.³

Den andra medierevolutionen utgjordes av radion och televisionen, alltså de elektroniska systemen för trådlös massdistribution av ljud och bild till ett i princip obegränsat antal mottagare. Med Alexander Graham Bells uppfinning av telefonen 1876 kunde ljudvågor konverteras till elektriska oscillationer som färdas tusentals gånger snabbare än ljudet. Tjugo år senare lyckades den italienske ingenjören Guglielmo Marconi åstadkomma trådlös överföring av elektriska ljudsignaler, men förutsåg bara dess användning i kommunikationen mellan en sändare och mottagare, till exempel mellan skepp och kust. Det dröjde ända till 1920-talet innan massutsändning av radiosignaler i större skala började i USA. Experiment med elektronisk överföring av bilder genomfördes under 1930-talet i flera länder och det var i Tyskland som de första reguljära televisionssändningarna realiserades 1935. Kriget lade dock hämsko på utvecklingen och TV-utsändningar i större skala kom igång hos segarmakterna USA och Storbritannien först efter krigsslutet. Radio- och TV-teknikens förstadier sträcker sig tillbaka till 1800-talet men det var alltså inte förrän vid 1900-talets mitt som deras spridning som massmedier förverkligades på allvar.

Även för radion och televisionen var det möjligheten att nå ut med en standardiserad produkt till många konsumenter som var nyckeln till framgång. Medan fotografiets och grammofonskivans kommersiella potential grundade sig på deras mekaniska reproducerbarhet erbjöd radions och TV:ns elektroniska reproduktionsmetod en ännu effektivare distribution till konsumentledet. Att kunna nå ut till ett i princip oändligt antal enskilda mottagare är förstås den optimala förutsättningen för branscher som satsar på hushållsmarknaden. Radio- och TV-mottagare har framför allt lanserats som

3 Op. cit., 36. De första teknologierna för att registrera och bevara ljud, fonografen, som patenterades av Thomas Edison 1878, och grafonen, patenterad av densamme tio år senare, ristade in ljudspåren i cylindrar av metallfolie respektive vax. Praxinoskopet var en teknologi som uppfanns av Emile Reynaud 1892 för projektion av rörliga animerade bilder.

konsumentprodukter. Detta har gjort radio- och TV-utsändningar till attraktiva kanaler för hushållsorienterad produktreklam, vilket lockat kommersiella finansörer. I inriktningen mot hushållen uppvisar radio och TV en likartad distributionsstruktur som grammofo- nen och kameran. Med undantag av biograffilmen, som underhål- ler grupper i samlingslokaler vilka modellerats efter i första hand teatern men också sportarenan, har alla framgångsrika moderna bild- och ljudmedier varit inriktade mot hemmen. Det är ett gott mått på den kommersiella effektiviteten hos den elektroniska mass- förmedlingen av bild och ljud att TV har kommit att bli en pseudo- verklighet som kan engagera oss mer än vår egen fysiska och sociala omgivning. Av samma skäl har både radio och TV varit föremål för särskilda statliga kontrollåtgärder i såväl krigstid som fredstid, i form av licensavgifter, censurregler och public servicesändningar.

Den tredje medierevolutionen var en följd av de magnetiska ban- den för upptagning, lagring och återuppspelning av ljud och bild. Den första apparaturen för ljudupptagning på band, i form av en stålva- jer, patenterades visserligen av den danske uppfinnaren Val- demar Paulsen redan 1898. Men både den och efterföljande varian- ter med metall som lagringsmedium gav dåligt resultat och var så otympliga att de i stort sett bara användes som diktafoner på kon- tor. Dessutom medförde riskerna med deras handhavande – ett snabbt roterande stålband som brister kan orsaka otrevliga skador – att de ofta placerades i särskilt avsedda rum. Det dröjde ända tills uppfinnandet av plastbandet på 1930-talet innan ett ljudinspel- ningsband hade sådana egenskaper att ett kommersiellt genomslag var möjligt i radio- och musikbranschen. De tidigaste varianterna utvecklades i Tyskland. BASF, ett dotterbolag till Siemens, tog fram det första plastbandet och AEG den första bandspelaren, den så kal- lade magnetofonen. Efter krigsslutet övertogs emellertid dessa upp- finningar av segrarmakterna och det var i USA som teknikens kom- mersiella potential förverkligades fullt ut. Den första professionella inspelningsapparaturen för radioindustrin utvecklades av Radio Corporation of America i samarbete med företaget Ampex och togs i bruk 1947. Ljudbanden togs fram av 3M. Det var också Ampex och 3M som nio år senare lanserade den första videoinspelaren med till- hörande band, kallad "quadroplex" eftersom den använde fyra videohuvuden. Tekniken fick ett snabbt genomslag i TV-branschen

eftersom den innebar högre bildkvalitet och lägre produktionskostnader än tidigare, filmbaserade tekniker.

De magnetiska audio- och videobanden medförde två fundamentala förändringar av villkoren för ljud- och bildproduktion. Dittills hade både radio och TV framför allt varit "levande medier", som rapporterade nyheter och sportevenemang eller sände underhållning från studion i realtid. Branschens bild av radion som ett genuint livemedium var så starkt förankrad att bolagen inledningsvis avvisade möjligheten att sända material som var inspelat i förväg. Det var påtryckningar från artister, i synnerhet Bing Crosby, som under andra hälften av 1940-talet genomdrev utvecklandet och införandet av tekniken i radioproduktionen. Att i förväg kunna spela in musikshower innebar stora lättnader i artisternas arbetsvillkor, i synnerhet med tanke på att samma program kanske skulle sändas i flera tidszoner så att artisterna måste uppföra den två gånger per dygn. Detta visar att genomslaget för nya teknologier inte bara dikteras av tekniska faktorer utan också av ekonomiska och sociala omständigheter.

Även televisionen uppfattades från början som ett utpräglat live-medium, vars viktigaste funktion var att tillåta ett stort antal människor att i realtid följa geografiskt avlägsna händelser. Den 2 juni 1953 kunde exempelvis 20 miljoner briter bevittna kröningen av Elizabeth II i direktsänd television (även om bara två miljoner TV-apparater fanns i bruk i samväldet). TV:s inriktning mot direktsändning hade sin orsak i avsaknaden av en effektiv metod för inspelning. Före videon var den vanligaste metoden att filma in ett program med filmkamera direkt från TV-monitorerna i kontrollrummet och därefter filma in med TV-kamera den projicerade filmbilden (efter att filmen framkallats). Detta omständliga förfarande förändrades totalt med videon, vars användning befrämjades av både förbättrad bildkvalitet och produktionsekonomi. Det fanns emellertid också bromsande faktorer för teknikens genomslag. Fackföreningarna fruktade nedskärningar av antalet anställda och de breda 2-tumsbanden gjorde portabla enheter tämligen svårmanövrerade. Därför har inspelningar utanför studion fortsatt att göras med filmteknik ända in på 1990-talet. Idag präglas dock televisionen av videoteknikens möjligheter till inspelning och omedelbar uppspelning, utan filmens tidsödande framkallningsprocedur, exempelvis i snabba repris av dramatiska ögonblick i direktsända sportevene-

mang, samt av dess lätthanterliga effekter som slow-motion och omvänd uppspelningsriktning.

Den andra stora förändringen som audio- och videobanden förde med sig var att hela produktionskedjan, från inspelning till lagring, kopiering, redigering och uppspelning sattes i brukarnas händer i mycket högre grad än vad som tidigare var möjligt. I och med ljudkassettbandet, som det holländska företaget Philips presenterade vid mitten av 1960-talet, uppnåddes detta på ljudsidan. Tack vare detta billiga och lätthanterliga system för både in- och uppspelning kunde nu ljud spelas in, dupliceras och förflyttas med en helt ny smidighet, vilket verksamt bidrog till spridandet av västerländsk populärmusik över världen och även gav nya möjligheter till distansundervisning. Inspelningsmöjligheten för konsumenten hade funnits hos de tidigaste mekaniska ljudmaskinerna från 1800-talets sista decennier, som använde plåt- och vaxcylindrar som lagringsmedium, men försvann när dessa tekniker vid sekelskiftet utkonkurrerades av grammofonskivan med sin överlägsna reproducerbarhet.

Den första fullt portabla apparaturen för in- och uppspelning av video var det japanska företaget Sonys närmast legendariska Portapaksystem, ett set med kamera och bandspelare för svartvit inspelning på halvtumsband, som släpptes i USA 1965. Därefter lanserades flera olika format med varierande framgång, bland dem Sonys U-matic, Betacam och Betamax. Till sist var det japanska JVC:s system VHS, introducerat 1976, som kom att etablera sig som världsledande konsumentstandard och sedan dess har japanska företag dominerat världsmarknaden för videoteknologi. Videons lätthanterlighet och låga pris har inneburit att individer och grupper har kunnat tillägna sig alla länkar i produktionskedjan för rörlig bild, med undantag av massdistribution – dock har även detta i viss mån förändrats genom möjligheten till förmedling av digital video via Internet. Liksom en gång kameran har alltså videon fört med sig en möjlighet till demokratisering av bildskapandet, i skarp kontrast mot de stora filmbolagens kontroll över inte bara produktionen utan i lika hög grad distributionen och presentationen av spelfilmer. Naturligtvis är denna demokratisering ytterst beroende av videomediets kommersiella potential för elektronikföretagen, men har likväl varit en av de viktigaste faktorerna för videons genomslag som konstnärligt medium.

Videomediets förhistoria som här i korthet skisserats visar tydligt i hur hög grad videon inte bara är ett bild- utan också ett ljudmedium. Bortsett från fotografen, vars patent köptes av franska staten och släpptes fritt 1839, har teknologierna för ljudinspelning föregått de för bildframställning i den tekniska och ekonomiska utvecklingen. Man bör komma ihåg att inte ens den så kallade stumfilmen uteslutande var ett bildmedium, eftersom visningarna regelmässigt ackompanjerades av musikuppföranden – det stumfilmen saknade var en *mekanisk* synkronisering av ljud och bild. Radion utvecklades före televisionen och det magnetiska plastbandet användes för inspelning och lagring av ljud innan det kom att tjäna som materiell bärare av videobilden. Enda tillfället då ett kombinerat ljud- och bildmedium föregått ett renodlat ljudmedium var talande nog ett ekonomiskt fiasko. Sonys optiska "videoskiva" Laser Video Disc, som lanserades 1975 och var stor som en LP-skiva, slog aldrig igenom trots en mycket hög bildkvalitet. Kanske fanns det då ännu ingen vana hos konsumenterna att köpa "färdigförpackad" spelfilm för hemmabruk. I början av 1980-talet lanserades emellertid systemet igen i form av en mindre skiva, men då bara med utnyttjande av dess kapacitet för ljudlagring. Det var CD-skivan, som idag i stort sett konkurrerat ut LP:n och kassettbandet.

Armes bok *On Video*, från vilken åtskilligt i denna översikt av videons förhistoria är hämtat, är utgiven 1988, alltså drygt 30 år efter att den första videomaskinen såg dagens ljus. Trots att Armes följer medieutvecklingen fram till den tid han själv skriver i och även gör vissa kvalificerade förutsägelser om framtiden, slår det en när man idag läser hans bok att han inte kunde förutse vissa senare inslag i utvecklingen. Exempelvis uppger han att Sony och Philips vid tidpunkten för hans bok förberedde en återlansering av laservideoskivan i samma format som CD-skivan (12 centimeters diameter) och med lagringskapacitet för fem minuter analog video med digitalt ljud samt ytterligare 20 minuter digitalt ljud utan bild. Den produkten slog dock aldrig igenom i större skala. Armes förutspår också att det elektromagnetiska videobandet sannolikt kommer att svara upp mot alla förutsebara tekniska krav inom överskådlig framtid, speciellt i det då nya kassettformatet med 8-millimetersband. Idag kan man konstatera att 8-millimetersformatet förvisso blivit standard i både analoga och digitala konsumentvideokameror, men också att det aldrig ersatte VHS-formatets halvtumsband som standard för

bandspelare och färdiginspelade band. Istället användes som regel konsumentkameran som uppspelningsapparat, direkt kopplad till TV:n, eller passades 8-millimetersbandet in i en särskild VHS-adap- ter. Vad som emellertid framför allt lyser med sin frånvaro i Armes framställning, när den läses ur dagens perspektiv, är DVD-skivan – Digital Versatile Disc (tidigare uttytt Digital Video Disc) – som nu tycks vara på väg att helt konkurrera ut VHS-standarden. Bransch- organisationen DVD Consortium enades i december 1995 om en gemensam standard och bara ett år senare började de första DVD- spelarna säljas i Tokyo. Med påtagligt bättre bildkvalitet och pris- sänkningar på DVD-inspelare för konsumenter tyder allt på att DVD blir den närmaste framtidens dominerande videoformat. DVD-ski- van är ett effektivt lagringsmedium för all slags digitaliserad infor- mation (därav V för *versatile*) och datorer är numera ofta utrustade med både DVD-spelare och -brännare. Video- och datorteknik har alltså idag vuxit samman och övergången från analog till digital television är under genomförande. DVD-formatets framgång kan dock inte bara förklaras med dess överlägsna ljud- och bildkvalitet, utan framför allt med de ledande storbolagens samarbete. DVD Consortium, senare omdöpt till DVD Forum, har vuxit från 10 ursprungliga medlemsföretag till 220.

Digitaliseringen innebär ett nytt steg i videomediets utveckling på flera sätt. Tidigare har ljud- och videobandtekniken, trots att informationen kodats elektromagnetiskt, varit beroende av en mekanisk teknologi med rötter i 1800-talet. Så länge de magnetiska mönstren som är bärare av videobilden lagras på band krävs en mekanik med rörliga delar som kan mata in och ut bandet samt spela eller spola det i rätt riktning och hastighet. Detta gäller i vissa avseenden också CD- och DVD-skivan. Inte minst har den meka- niska hanteringen av bandet satt gränser för smidigheten med vil- ken det inspelade materialet har kunnat redigeras. Det är först med digitaliseringen av videon, som tillåter redigering på datorns hård- disk, som dessa gränser radikalt har förflyttats. Videoredigering i datorn tillåter samma enkla och snabba klipp-och-klistra-teknik som när skriven text hanteras i ett ordbehandlingsprogram. Dess- utom ges överlägsen överblick i en tidslinje eller storyboard. Man bör dock inte bortse från att videoredigering i datorn, trots nämnda förenklingar av proceduren, har sina egna problem. Den ryske medie- vetaren Lev Manovich har förvisso rätt när han påpekar att entu-

siasmen över den digitala bild- och videohanterings fördelar är berättigade – i princip. I verkligheten kräver emellertid bildmässigt högkvalitativ digital video så mycket datorminne att filerna oftast måste komprimeras för att vara hanterbara, med märkbart försämrad bildkvalitet som följd. Manovich går så långt som att konstatera, att komprimering inte bara är en skönhetsfläck på, utan en förutsättning för vår tids digitala bildkultur:

[S]å snarare än att vara en avvikelse, en fläck i den annars rena och perfekta digitala världen där inte en enda bit information någonsin förloras, är informationsförlust genom komprimering [lossy compression] själva grunden för datorkulturen, åtminstone hittills.⁴

Med datorernas ökande kapacitet ökar förstås möjligheterna att arbeta med utrymmeskrävande videofiler med hög bildkvalitet (även om vad "hög kvalitet" innebär hos en stilla eller rörlig bild är långt ifrån självklart).

I varje fall innebär videons alltmer ökade lätthanterlighet en fortsättning på dess utveckling till ett medium i var mans hand, med en fortsatt marknadsorientering mot hushållen som en förutsägbar effekt. Vidare medför digitaliseringen att video förenas med stillbilder, text och ljud som "information" på en basal nivå i datorn. Fenomenet att gamla medier inordnas som underavdelningar inom ett nytt har kallats "remediering" av medievetarna Jay David Bolter och Richard Grusin i en intressant bok med just detta ord som titel.⁵ Denna tendens befrämjar en diversifiering av de elektroniska storföretagens verksamhet, vilket är en logisk fortsättning på medieindustrins ekonomiska utveckling sedan sent 1920-tal. Då utvidgade exempelvis Radio Corporation of America sin verksamhet, som från början endast bestod i produktion av radioprogram, till att också omfatta tillverkning av radioapparater, produktion av musik och film samt utveckling av TV-mediet.

Den ovan skisserade mediehistorien, i dess teknologiska, ekonomiska och sociala aspekter, har i allt väsentligt utvecklats sig utanför konstsfären men utgör likväl videokonstens historiska kontext och

4 Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts och London: The MIT Press, 2001, s. 55

5 Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999

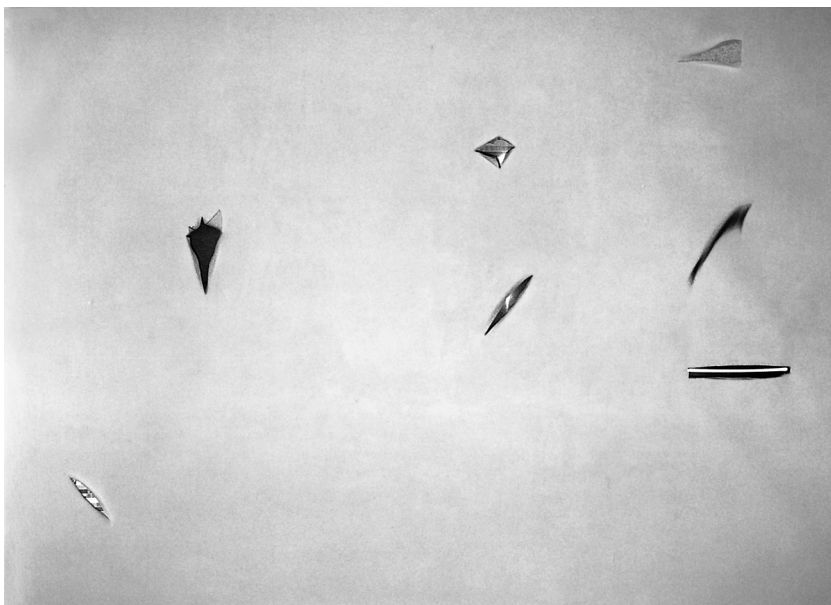
förutsättning. I många fall kan den tjäna som en klangbotten för olika slags videokonstverk och belyser därigenom såväl videokonstens intresse för sin egen teknologiska bas som dess tvetydiga ställning mellan avantgarde och massmedium.

Videokonstens början

Året för videokonstens födelse brukar ofta anges som 1963. Det var nämligen i mars det året som den koreanske konstnären Nam June Paik utnyttjade TV-apparater i sin första separatutställning, "Exposition of Electronic Music – Electronic TV", på Galerie Parnass i Wuppertal i dåvarande Västtyskland. I verket *Distorted TV* visade 13 apparater olika "versioner" av samma TV-program, genom att Paik på magnetisk väg störde bilden på varje apparat. Samma år ställde den tyske konstnären Wolf Vostell ut modifierade TV-apparater i utställningen "TV Trouble" på Smolin Gallery i New York. Vostell hade emellertid redan så tidigt som 1958 inorporerat TV i sin happening, *Le théâtre est dans la rue* i Passage de la Tour i Paris, och fortsatte att göra så i happenings och installationer de följande åren. I *TV Dé-coll/age No.1* från 1958 skar Vostell sönder en uppspänd målarduk med kniv och lät flimret från sex TV-skärmar framträda genom revorna. (Bild 1 på nästa sida)

I strikt teknisk bemärkelse bör kanske inte dessa första konstnärliga användningar av TV kallas videokonst, eftersom de inte inbegrep ett inspelningsmoment. Å andra sidan gäller detsamma för en lång rad senare verk som brukar ges detta epitet. Veterligen var det först den 4 oktober 1965 som en konstnär presenterade ett egenhändigt inspelat videoband. Det var Nam June Paik som denna dag hade införskaffat ett exemplar av Sonys Portapakutrustning och invigde den samma dag genom att från baksätet i en taxi filma uppståndelsen och trafikstockningarna under påven Paulus VI:s besök i New York. Senare på kvällen visade han det oredigerade materialet för sina vänner på konstnärskaféet Café au Go-Go.

Förhoppningarna på televisionen som konstnärligt medium går dock längre tillbaka än så. Ledaregestalten inom den italienska futurismen, Filippo Tommaso Marinetti, omfattade redan i början av 1930-talet den nya tekniken i sina visioner om en totalteater



1 Wolf Vostell, TV-dé-collage nr. 1, 1958 (Rush, 2003, 53).

(*teatro totale*). I manifesten "Il teatro futurista aeroradiotelevisivo" från 1931 och "La Radia" från 1933 beskriver Marinetti stora TV-skärmar som beståndsdelar i detta överväldigande allkonstverk. Helt i linje med futuristernas teknikentusiasm förutspådde Marinetti att televisionen skulle göra den sedan länge etablerade biograf-filmen obsolet.⁶ En ännu tidigare beskrivning av något som motsvarar TV eller video finner vi i den brittiske författaren Herbert George Wells bok *Kommande dagar* från 1897. Wells, som brukar betitlas science fictiongenrens fader, skildrar London som han tänker sig det år 2100. Då transporteras människor på rullande trottoarer genom staden, på alla håll omgivna av reklambudskap som trumpetas ut från högtalare, regnar ned över deras huvuden som flygblad eller visas på "en rad väldiga vita glasskärmar på vilka man [projicerar] gigantiska rörliga bilder av välkända vackra damer iförda det senaste hattmodet".⁷ Wells skildring är en extrapolering av den nya urbana

6 Michael Rush, *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2003, s. 14

7 H. G. Wells, *Kommande dagar*. Övers. Sam J. Lundwall. Bromma: Fakta & Fantasi, 1987, s. 51

miljö som växte fram under andra hälften av 1800-talet med boulevarder, caféer och jättelika varuhus med skyltfönstren fyllda med oräkneliga konsumtionsvaror. Vad som skiljer både hans och Marinettis visioner från hur verklighetens TV- och videoteknologi kom att användas är att de beskriver dem som ett inslag i det offentliga rummet medan televisionens största genomslag skedde i de privata hemmen.

När Paik, Vostell och andra konstnärer började använda TV och video som konstnärligt material var televisionens roll i den moderna människans livsvärld inte längre en fantasi utan en påtaglig verklighet. I USA hade antalet TV-licenser stigit från 0,7 miljoner 1949 till 10 miljoner 1951.⁸ År 1953 ägde 66 procent av alla amerikanska hushåll en TV-apparat, nio år senare gjorde 90 procent det.⁹ Televisionens spridning under denna period var ett internationellt fenomen. Endast fem länder hade regelbundna TV-sändningar 1950 men den siffran hade tio år senare stigit till 69 länder och år 1969 till 148.¹⁰ TV hade med andra ord utomordentligt snabbt, på inte mycket mer än ett decennium, utvecklats till ett massmedium med rikstäckande utsändningar och världsomspännande teknologi, vars förgreningar nådde in i lejonparten av de privata hushållen i den industriella världen. TV-apparatens närvaro i ett hem är dessutom mycket påtaglig. Dels är den en konkret möbel som bestämmer det övriga möblemangets arrangemang, dels är programmets schemaläggning och längd en reglerande faktor för planeringen av familjens måltider, umgänge, et cetera. Den hypnotiska effekten av en primär ljuskälla som visar rörliga bilder och som ger sken av att vara ett öppet fönster mot en på samma gång autentisk och dramatiserad verklighet yttrar sig i "lusten att se på TV" oavsett vad som visas. Det oerhörda genomslaget för televisionen som ett bild- och ljudmedium förankrat i både det mest offentliga och det helt privata var utgångspunkten för det konstnärliga intresset för TV och video.

Både Paik och Vostell var verksamma inom Fluxusrörelsen, en internationell löst sammanhållen rörelse som präglades av teknisk och konstnärlig experimentlusta, en utpräglad motvilja mot elitism

8 Armes, s. 60

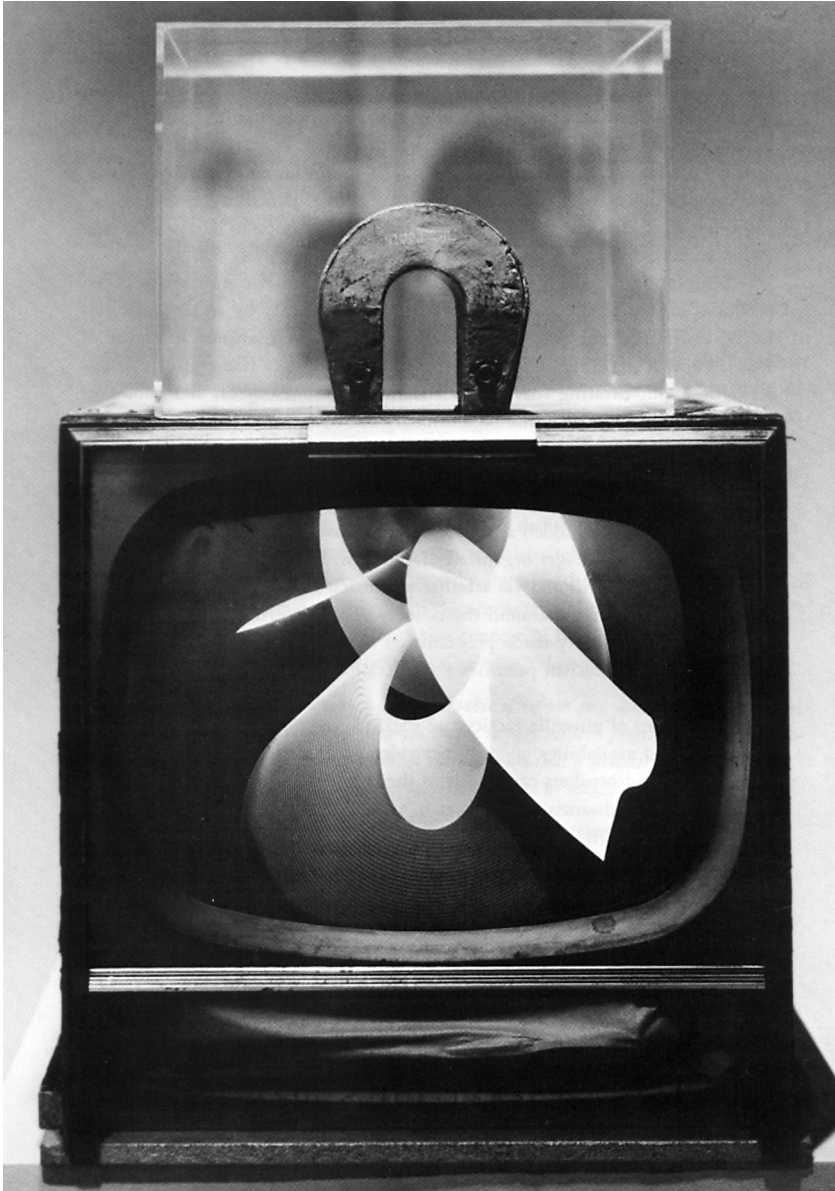
9 Rush, 2003, s. 16

10 Armes, s. 60f

och kommersialism och ett förkastande av hierarkierna ”högt” och ”lågt”. Provokativa och humoristiska brott mot all slags konventionalism och etablerade genregränser samt ett betonande av den kreativa processen framför det avslutade verket var kännetecknande för alla Fluxusaktioner. Efter att ha studerat musik i Korea och senare Tokyo flyttade Paik till Tyskland där han fortsatte sina studier vid universiteten i München och Köln samt vid musikkonservatoriet i Freiburg. Mellan 1958 och 1963 samarbetade han med Karlheinz Stockhausen vid WDR Studio für elektronische Musik i Köln. År 1961 träffade han Fluxus grundare George Macuinan och kom att medverka i åtskilliga Fluxusaktioner i Europa. Han samarbetade också med Vostell, den amerikanske kompositören John Cage och den tyske konstnären Joseph Beuys.

Paiks och Vostells tidiga verk innebar ett förfrämmande av TV-apparaten från dess vardagliga kontext. Före sin utställning i Wuppertal 1963 hade Paik i flera aktioner attackerat pianot som den traditionella finkulturens främsta ikon, genom att ”preparera” det på olika vis eller helt enkelt förstöra det. Nu var det TV:ns tur, som den främsta symbolen för en alltmer påträngande kommersiell masskultur. ”TV har attackerat oss hela livet. Nu slår vi tillbaka”, uppger Paik ha sagt.¹¹ På Galerie Parnass placerade Paik TV-apparaterna upp och ned och på sidan och bildskärmarna fylldes med visuellt brus och mönster medelst magnetisk manipulering. Både genom hans behandling av TV-apparaterna som fysiska föremål och genom sabotaget av innehållet i utsändningarna underminerade Paik den gängse förståelsen av TV som en kanal för information och underhållning och som ett föremål hemmahörande i den privata sfären. I verket *Magnet TV* från 1965 placerade Paik en stor magnet ovanpå en TV-apparat, som störde signalen och skapade märkliga mönster i bildrutan. (Bild 2) Beträktaren av verket inbjöds att röra på magneten och kunde på så sätt själv påverka bilden. Därmed bröt Paik åskådarens traditionella passivt mottagande roll som kännetecknar televisionens enkelriktade förmedling av information. Genom att fokusera på den elektroniska signalen och på olika sätt manipulera den underminerade Paik också den gängse föreställningen om TV:s genomskinlighet, dess status som friktionsfri kanal för information

11 Paik citerad i Michael Rush, *New Media in Late 20th Century Art*. London: Thames & Hudson, 1999, s. 117



2 Nam June Paik, Magnet TV, 1965 (Hall & Fifer, 70).

om världen. Han synliggjorde det faktum att det inte är "verkligheten därute" som bestämmer TV-bildens utseende, utan mediets teknologiska konstruktion.

Vostell hade tidigare utvecklat en konstnärlig metod som han benämnde *dé-coll/age* och som gick ut på att lösgöra föremål ur deras vanliga kontext genom att införa dem i ett konstnärligt sammanhang. Metoden innebar att avlägsna element från materialet, i motsats till collage som adderar olika element till varandra. Exempelvis kunde Vostell riva loss delar av affischer som hade klistrats ovanpå varandra och låta de kvarvarande resterna utgöra konstverket. Hans inkorporerande av TV-apparater i sin konstutövning såg han som en variant av denna metod. På en performance som han utförde på The Yam Festival, som organiserades 1963 av bland andra Allan Kaprow på den amerikanske konstnären George Segals farm i New Jersey, genomförde Vostell ett rituellt sönderdelande i flera steg av TV:ns roll i det moderna samhället. Först täckte han över en TV-apparat med taggtråd, en tavelram och andra föremål, varpå han störde sändningsbilden, slog sönder apparaten och till sist begravde den under ceremoniella former på ett fält.¹² (Bild 3 på s. 27 och 4 på s. 28)

Särskilt Paik har i efterhand tillskrivits rollen som videokonstens fader. Efter de första årens experiment med att störa TV-signalen med magneter ägnade han senare delen av 1960-talet åt att utveckla metoder för en mer kontrollerad form av signalmanipulering. Tillammans med ingenjören Shuya Abe utvecklade han 1970 den så kallade Paik/Abe Synthesizer Scan Modulator, genom vilken TV-skärmens linjeraster, som ritar upp skärmbilden 50 eller 60 gånger per sekund beroende på TV-system, kunde påverkas på olika sätt. Samtidigt arbetade många andra konstnärer, som Peter Campus, Stan VanDerBeek och Ed Emschwiller, i samarbete med tekniker för att utveckla liknande apparater. Före 1975 såg en lång rad av sådana handbyggda instrument dagens ljus, som Bill Hearns Vidium, Eric Siegels Electronic Video Synthesizer, Dan Sandins Digital Image Processor, George Browns Video Sequencer and Multikeyer, Bill Etras och Steve Rutts The Rutt/Etra Scan Processor och Stephen

12 Se John Hanhardt, "Dé-Collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990, s. 77



3 Wolf Vostell, *Dé-coll/age performance*, 1961 (Hall & Fifer, 78).



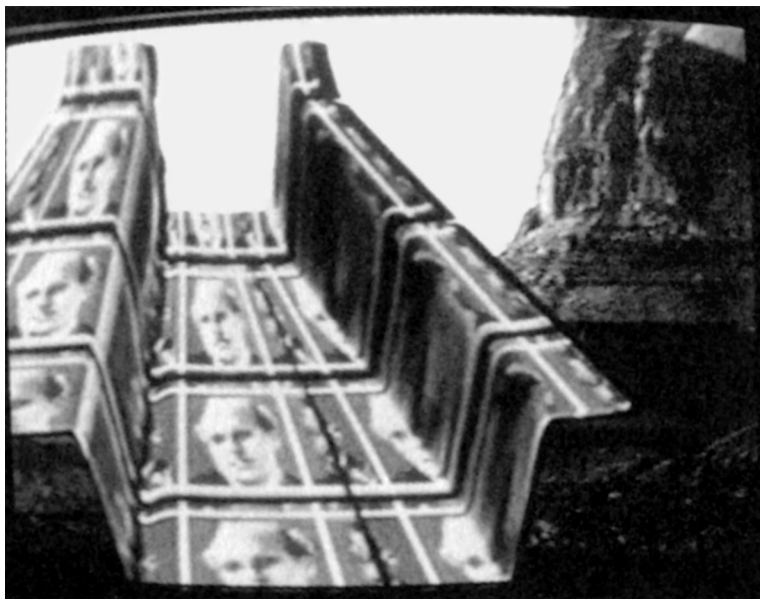
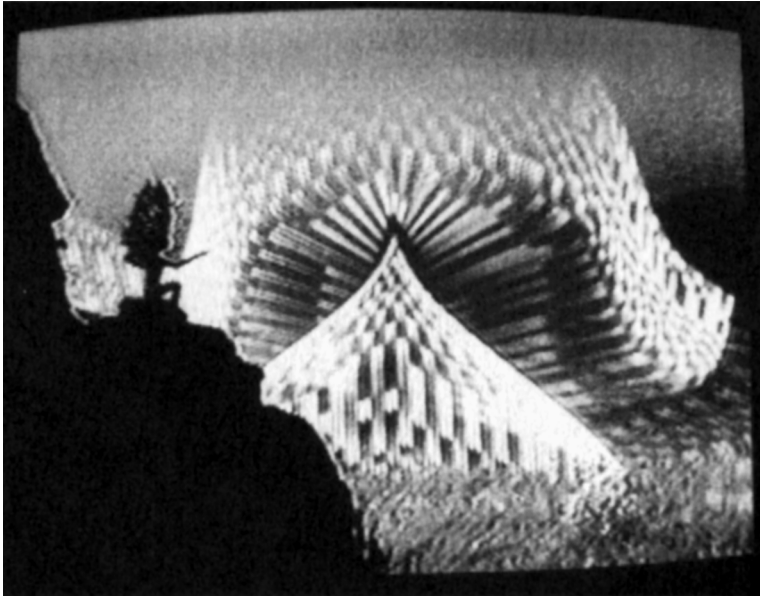
4 Wolf Vostell, Elektronischer dé-coll/age Happening Raum, 1968 (*Hamburger Bahnhof*, 65).

Becks Direct Video Synthesizer.¹³ Det mest systematiska utforskandet av interaktionsmöjligheterna med TV:ns skanningfunktion utfördes av den isländska konstnärinnan Steina Vasulka och den tjeckoslovakiske konstnären Woody Vasulka, ett konstnärspär som immigrerade till USA 1965 och från 1969 började arbeta med elektroniska media. Tillsammans med Jeffrey Schier och Don MacArthur utvecklade de 1976 sin Digital Image Articulator, som möjliggjorde digital bearbetning av video i realtid. År 1971 var paret Vasulka med och grundade The Kitchen, ett viktigt center för alternativ och elektronisk konst i New York. Under första hälften av 1970-talet skapade de gemensamt ett flertal pionjärverk baserade på modifieringar av videosignalen. Därefter har båda fortsatt med sådana undersökningar i individuella verk. (Bild 5 på nästa uppslag)

Video synthesizer är samlingsbegreppet för de apparater med vars hjälp en videobild kan genereras utan kamera eller en existerande kamerabild förändras i efterhand. Den enklaste och först utnyttjade metoden var att åstadkomma rundgång i systemet genom att rikta videokameran mot monitorn som den var uppkopplad till, varvid suggestivt virvlande mönster skapas i linjerastret som kan blandas med exempelvis bilden av en hand som hålls upp mellan kameran och skärmen. Successivt lärde sig de tidiga videokonstnärerna att generera nya bilder och mönster, att mixa olika bilder med varandra och att förändra deras utseende på olika vis. Genom sitt forskningsarbete skapade de en ny estetik, en ny vokabulär för videomediet, som senare helt enkelt har fått namnet "videoeffekter" eller "specialeffekter" och har kommit att adopteras av de stora elektroteknikföretagen. Luminance and chroma keying, solarizing, mosaic, colorizing och signal mixing hör till standardfunktionerna hos dagens konsumentvideokameror och videoredigeringsprogram i datorn och utgör del av den självklara repertoar av verktyg som sedan 1980-talet står videokonstnärerna till buds. För de tidiga videokonstnärerna som utvecklade dem var emellertid videomediet självt, dess elektroniska materialitet, det nav kring vilket deras verksamhet kretsade. Genom att skaffa sig kontroll över de elektriska spänningar och frekvenser som bestämmer ljusstyrkan och färgin-

13 Chris Hill (red.), *Rewind: Video Art and Alternative Media in the United States 1968–1980*. Chicago: Video Data Bank, 1996 s. 59





5 Woody Vasulka, *The Art of Memory*, 1987 (Renov & Suderburg, 160–163).

tensiteten hos ljuspunkterna, pixlarna, vilka bygger upp TV-bilden kunde de dra in mediets elementära tekniska struktur i det konstnärliga arbetet. Därmed bidrog de till att förskjuta förståelsen av TV- och videomediet från betoningen av dess förmåga att sanningsenligt registrera och representera verkligheten framför kameran till dess potential att skapa en ny visuell verklighet. För många av dessa konstnärer var den främsta inspirationskällan den kanadensiske medieteoretikern Marshall McLuhan. Hans böcker *Understanding Media: Extensions of Man* (1964) och *The Medium is the Massage* (1967, tillsammans med Quentin Fiore) hade ett enormt inflytande på de konstnärer och intellektuella som engagerade sig i elektroniska media.¹⁴ McLuhans optimistiska visioner av hur världen höll på att förvandlas till en "global by", genomkorsad och förenad av teknologierna för telekommunikation, bar i mångas ögon på ett löfte att konsten genom att tillägna sig de elektroniska medierna skulle kunna bidra till byggandet av en ny och bättre värld.

Det var i denna tidiga fas av videokonsten, med sin fokusering på generering, syntetisering och manipulering av videosignalen, som det mest banbrytande svenska bidraget till videokonsten gjordes – i form av vissa inslag inom den konstnärliga verksamhet som har beteckningen datorkonst och som omfattar bild- och ljudverk som beräknats eller genererats med hjälp av datorteknik. Den tidiga experimentella svenska datorkonsten har dokumenterats i Gary Svenssons avhandling *Digitala pionjärer* från 2000. Med början i det sena 1960-talet arbetade svenska konstnärer som Lars Bodin, Ann-Charlotte Johannesson och Sture Johannesson, Sten Kallin, Sven Inge de Monér (tidigare Sven Höglund), Jan W. Morthenson, Torsten Ridell och Ture Sjölander med att utveckla metoder att framställa estetiska verk genom datorteknik. Exempelvis framställde kompositören Morthenson TV-filmen *Supersonics*, influerad av den konkretistiska traditionen, i samarbete med Datasaab i Linköping och Deutsches Fernsehen. *Supersonics* vann pris i Prix Italia 1970.¹⁵ Sjölander och Lars Weck framställde 1967–1968 TV-projektet *Monument* med porträttbilder som abstraherats genom syntetisering i

14 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Signet Press, 1964; Marshall McLuhan & Quentin Fiore, *The Medium is the Massage*. New York: Bantam Books, 1967

15 Gary Svensson, *Digitala Pionjärer. Datakonstens introduktion i Sverige*. Stockholm: Carlssons, 2000, s. 101–104

datorn. (Bild 6) I samband med införandet av färg-TV i Sverige fick de Monér, Sjölander och Bror Wikström 1969 i uppdrag av SR/TV att skapa en "rymdopera" som fick titeln *Space in the Brain*. Filmen innehöll sekvenser inifrån en människas öga, tagna av fotografen Lennart Nilsson, dokumentära NASA-bilder och abstrakta videobilder av rörliga prismor. Det sistnämnda avsnittet kom senare att fungera som ett självständigt videoverk, *Fem minuter lång rörlig målning*.¹⁶ Svensson noterar att Sjölander, Weck och de Monér ägnas ett kapitel i medieteoretikern Gene Youngbloods bok *Expanded Cinema* från 1970. Youngbloods bok var en banbrytande kombination av manifest för och inventering av den elektroniska mediekonsten.¹⁷

Det var emellertid inte bara genom de effekter som uppnåddes tack vare syntetisering av monitorbilden som en egen estetik för videomediet växte fram. Lika viktigt var de nya sekventiella strukturer som upprättades och som drastiskt bröt mot det episka berättande som karakteriserade den etablerade spelfilmen. Förvisso hade de tidiga videokonstnärerna härvidlag sina förebilder i den experimentella filmen, till exempel den ryske regissörens Dziga Vertovs



6 Från arbetet med *Monument*, 1968. Från vänster: Bengt Modin, Ture Sjölander, Lars Weck, Sven Inge de Monér. (Svensson, 106).

16 Op. cit., s. 107

17 Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970, s. 334

banbrytande avantgardefilm *Mannen med filmkameran* från 1929, som med sin fragmenterade klipptechnik och sina hastiga växlingar mellan övertoningar, stillbilder, montage och säregna kameravinklar har karaktäriserats som "en sammanfattning av stumfilmens resurser och tekniker".¹⁸ (Utrymmet tillåter dessvärre inte någon redogörelse för den experimentella konstfilmens utveckling, men omfattar experiment av såväl konstruktivisterna, expressionisterna och surrealisterna som av det sovjetiska avantgardet, den amerikanska independentfilmen och den nya franska och italienska filmen.) I början av 1970-talet utvecklade i synnerhet Nam June Paik vad som kan sägas vara en ny variant av den experimentella filmens upphackade estetik, uppdaterad i enlighet med videomediets förutsättningar. I början av det knappt halvtimmestlånga bandet *Global Groove*, som Paik framställde tillsammans med John F. Godfrey 1973, tilltalas betraktaren med orden: "Detta är en glimt av morgondagens videolandskap, då du kommer att kunna växla till vilken TV-station som helst på jorden och TV-tidningen kommer att vara lika tjock som Manhattans telefonkatalog." Sedan följer ett frenetiskt collage av elektroniska bilder utan synbart sammanhang: fragment av reklam och andra TV-inslag varvas med bilder från performances av John Cage, Merce Cunningham och Paik själv. De växlas också med bilder av president Nixon och av Paiks samarbetspartner Charlotte Moorman, et cetera, i ett oavbrutet bildflöde, ofta syntetiserat och förvrängt – en uppskruvad postmodern medvetandeström präglad av den allnärvarande televisionen. (Bild 7) Den videosyntax som Paik utarbetade i *Global Groove* utgör kanske hans mest betydelsefulla inflytande på den efterföljande videokonsten och har dessutom starkt påverkat andra mer populärkulturella uttrycksformer, som exempelvis musikvideon. Paik kombinerade denna TV-skärmens estetik med utnyttjandet av TV-apparatens tredimensionella skulpturala egenskaper i stora videoinstallationer och videoskulpturer med många monitorer. (Bild 8 på s. 36)

Många andra konstnärer än de ovan nämnda började också tidigt utforska videomediets konstnärliga potential. Andy Warhol började dokumentera New Yorks avantgardescen från 1965, uppmanad därtill av tidskriften *Tape Recording*. Den första renodlade videokonstut-

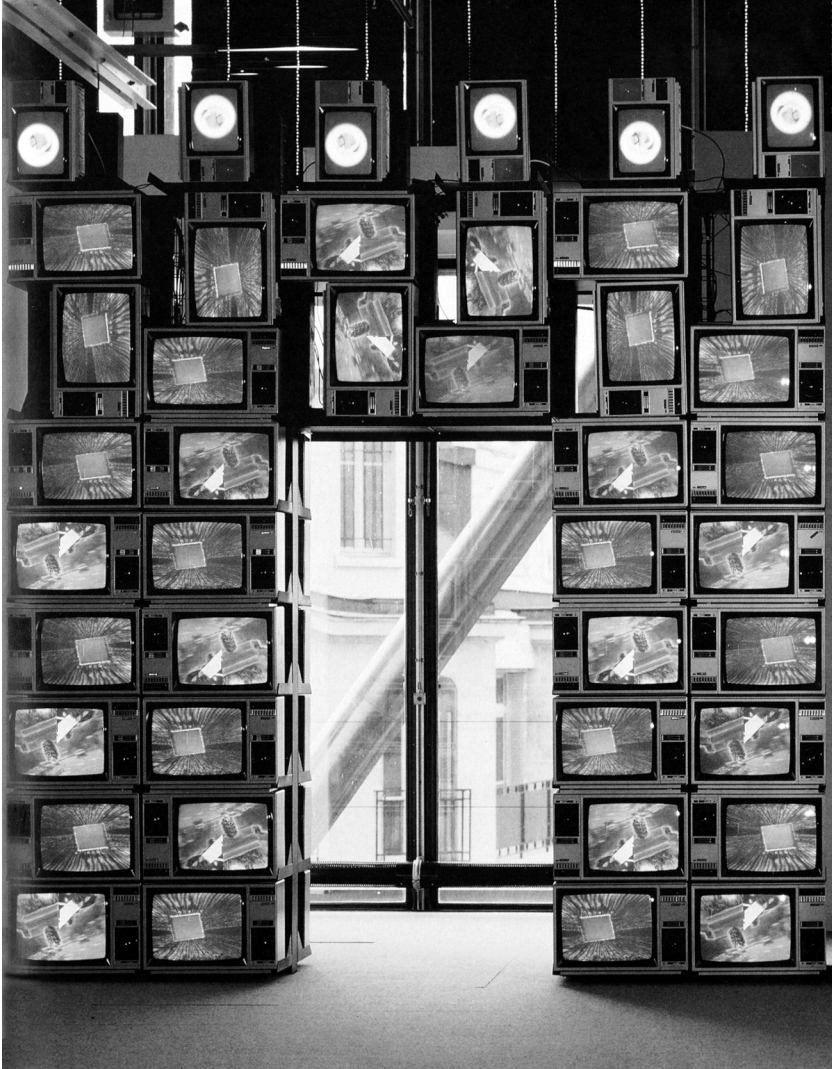
18 Filmvetaren Annette Michelson citerad i Manovich, s. 242. Dzigas film fungerar som en resonansbotten genom hela Manovich bok.

ställningen, "TV as a Creative Medium", arrangerades mellan den 17 maj och den 14 juni 1969 på Howard Wise Gallery i New York, och inkluderade konstnärer som Paik (*TV Bra for Living Sculpture*, med hans samarbetspartner cellisten Charlotte Moorman), Frank Gillette och Ira Schneider (*Wipe Cycle*), Paul Ryan (*Everyman's Möbius Strip*), Aldo Tambellini (*Black Spiral*), med flera. Videomediet fick vid denna tid också genomslag i den europeiska konsten. Samma år som utställningen på Howard Wise Gallery grundade den tyske galleristen Gerry Schum de första utställningsrummen i Europa för videokonst, TV-galerie i Berlin och Videogalerie i Düsseldorf. Året därpå arrangerade Schum utställningen "Identifikationer", där bland annat en version presenterades av Joseph Beuys *Filt-TV (Filtz-TV)*, som kombinerade TV-apparater med konstnärens karaktäristiska filttyg. (Bild 9 på s. 37) I Frankrike började under 1970-talet den välkände regissören Jean-Luc Godard använda video jämtes med sitt filmskapande, och i Storbritannien grundade John Hopkins 1969 TVX, ett forskningscenter för nya media.¹⁹



7 Nam June Paik, *Global Grove*, 1973 (*Zippai*, 158).

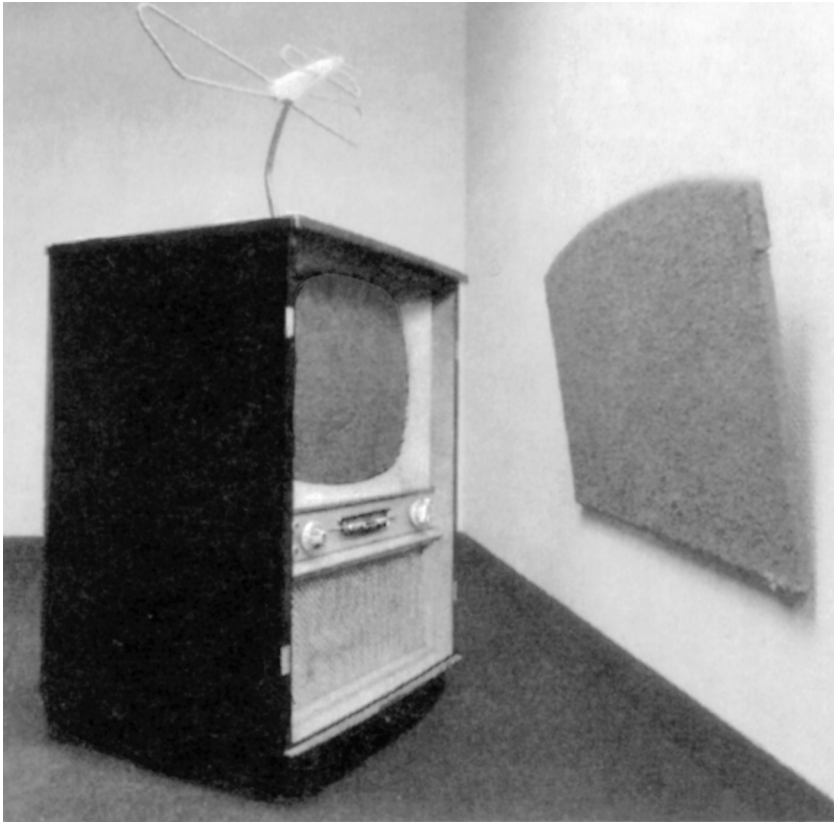
Efter att den blivit kostnadsmässigt och praktiskt hanterbar vid mitten av 1960-talet blev alltså videomediet föremål för ett inten-



8 *Nam June Paik, Arc Double Face, 1985 (Van Assche, 43).*

19 Rush, 2003, s. 38–52

sivt konstnärligt intresse på båda sidor Atlanten. Men det var inte bara tekniska och ekonomiska förutsättningar som krävdes, utan det behövdes också en viss mentalitet hos tidens konstnärer för att urskilja videomediet potential och aktualitet. 1960-talet präglades av en ny vänsterpolitisk radikalitet som genomsyrade samhället generellt likväl som konstvärlden. Studentrevolten som svepte genom universitet i Europa och Amerika, kvinnans och de etniska minoriteternas emancipationsrörelser, hippievågen, ungdomsrevolten med rockmusiken och den sexuella frigörelsen samt proteströrelsen mot Vietnamkriget paradades med misstro och kampvilja mot vad som upplevdes som den äldre generationens trångsynthet, det



9 *Joseph Beuys, Filz-TV, 1968 (Frieling & Daniels, 99).*

politiska etablissemangets cynism och kommersialismens alienerande ytlighet. Strävan efter politisk förändring kombinerades med ett intresse för alternativa medvetandetilstånd och solidaritet med förtryckta och förbisedda samhällsgrupper. Hos den unga konstnärsgenerationen yttrade sig denna tidstypiska hållning i en motvilja mot det etablerade konstsystemet, som uppfattades som ett elitistiskt elfenbenstorn isolerat från samtidens politiska engagemang. Samtidigt ansågs den påträngande massunderhållningskulturen dikterad av kommersialismens ideologi. Många konstnärer valde därför att arbeta kollektivt i konstnärskooperativ och att bygga upp alternativa utställnings- och distributionskanaler i syfte att nå grupper som normalt inte hade tillträde till eller intresserat sig för konst. Nya (och nygamla) konstformer som installationer, environments, aktioner, happenings och performances utvecklades som alternativ till den konventionella repertoaren av konstnärliga uttrycksformer. Det var förvisso inte fråga om en samlad organiserad rörelse, utan olika sammanslutningar och strömningar, som neo-dada, konceptkonsten, popkonsten, NO!-art, Wieneraktionisterna, Fluxus och andra hade mer som skiljde dem åt än som förenade dem, men gränserna mellan dem var inte heller definitiva och konstanta. Snarast var det avsteget från konstmarknaden och traditionen som de hade gemensamt än någon övergripande vision eller strategi, även om många av dem så småningom integrerades i det etablissemang de från början vände sig mot.

Videomediet hade bäring för de flesta riktningar inom den nya konsten. För aktions- och performancekonstnärer på båda sidor Atlanten blev det ett redskap för bild- och ljuddokumentation av konstverk som annars skulle ha gått förlorade för eftervärlden eller bara bevarats i form av stillbilder, som inte kan återge den temporala dimensionen. Gatuteater och alternativa politiska manifestationer, som den etablerade televisionen vanligen ignorerade, kunde fångas på band av de inblandade konstnärerna/aktivisterna själva. Genom att tillåta konstnärerna att kontrollera hela produktionsprocessen, från inspelning och redigering till presentation, samt genom sitt tekniska släktskap med televisionen, tycktes videon erbjuda möjligheten att skapa en politiskt medveten alternativkultur. Målet var att genom oberoende TV- och videoproduktion åstadkomma nya kulturella former, skapade av och avsedda för folket. Många av dessa strävanden bars fram av en teknikoptimism som

bottnade i McLuhans teorier om medierna som förlängningar av människan själv, vilka i sin nya elektroniska form tycktes omintetgöra geografiska begränsningar. Vidare stod möjligheten att genom synthesizers generera eller manipulera videosignalen i samklang med aspirationerna på nya psykedeliska medvetandetilstånd som präglade ungdomskulturen. Först och främst var emellertid videon befriad från alla de tyngande kopplingar till konsthistorien som ohjälpligt vidhäftade måleriets och skulpturens traditioner. För dem som sysselsatte sig med att frilägga den estetiska potentialen hos de elektroniska medierna framstod tavelmåleriet och skulpterandet som hopplöst föråldrade sysselsättningar, hantverksmässigt primitiva och dessutom impregnerade med förflutna epokers antikerade föreställningar om skönhet och moral. Därför framstod videon som det idealiska mediet för en ny och av traditionen obunden konst. Konstnären Frank Gillette har beskrivit denna förhoppning:

Videon var lösningen därför att den inte hade någon tradition. Den var den exakta motsatsen till måleriet. Den hade ingen formell belastning alls. Faktiskt hade den en slags pervers aura omkring sig, på grund av dess grova tillämpning dittills, dess krassa kommersiella utnyttjande i massmedia.²⁰

Dessutom tycktes videon erbjuda ett alternativ till det ekonomiska vinsttänkande som till syvene och sist behärskade konstetablissemanget med dess slutna nätverk av museer, gallerier, samlare och mecenater. I och med den elektroniska reproducerbarheten, manifesterad både i möjligheten till obegränsad kopiering från ett masterband och i möjligheten till TV-utsändningar, trotsade videomediet konstvärldens fixering vid det unika originalet och dess ägandeförhållande. Kort sagt sågs videon som ett medium som det var relativt svårt för etablissemanget att tjäna pengar på, vilket på den tiden av många betraktades som en obestridd fördel. De annorlunda villkoren för att köpa och presentera videokonst har förlänat den en relativt obekvämlig position hos de kommersiella gallerierna och i motsvarande grad gjort videokonstens utövare bero-

20 Frank Gillette citerad i Marita Sturken, "Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990, s. 107

ende av stipendier och andra former av stöd från museer, stiftelser, stat eller företag.

Under de fyra decennier som förlupit sedan videokonstens början har den erövrat en central plats i den samtida konsten. Ingen blir idag överraskad av att stöta på ett videokonstverk på ett museum eller galleri. Det är idag ingenting alternativt med videon, utan den utgör ett av många självklara redskap för dagens konstnärer. Ett sådant bestående genomslag är omöjligt att tänka sig utan TV- och videoteknikens dominans i den visuella kulturen generellt, från televisionen och videofilmsmarknaden till bandspelarna, kameran och på senare tid mobiltelefonerna med videofunktion för privatkonsumenter. Videon har av den amerikanske kulturteoretikern Fredric Jameson till och med utsetts till den postmoderna epokens dominanta kulturform, som det medium som genom sin själva struktur effektivast uttrycker vår tids förståelse av sig själv.²¹ Vägen från de första experimenten under 1950- och 1960-talet till idag har emellertid inte varit enkelspårig, utan ett flertal olika tendenser och riktningar kan urskiljas tidigt, som stundtals utvecklats parallellt och stundtals korsats och förenats. Ännu kan det knappast heller sägas ha upprättats någon konsthistorisk konsensus om hur videokonstens historiografi bör skrivas. Snarare har historieskrivningen problematiserats i samma stund den har formulerats, något som vi ska återkomma till längre fram. Hur bör man då dela in videokonsten i hanterliga kategorier och underavdelningar? Problemet är tvåfaldigt. Dels har videokonstens praktik aldrig följt några tematiska gränser och många konstnärer har växlat mellan, eller arbetat parallellt inom flera olika problemområden. Dels skulle en kategorisering, i den mån en sådan kan upprättas för äldre videokonst, ha liten bäring på videokonsten idag som kännetecknas av stor heterogenitet. Man bör också komma ihåg att medan vissa konstnärer valde att arbeta exklusivt med enbart video så var den redan från början och är fortfarande för många bara ett i raden av uttrycksmedel. I många fall kombineras video med andra former, från performance och installation till måleri och skulptur. Sammantaget gör dessa förhållanden att man frestas konstatera, att det är större skillnad mellan videokonst och videokonst än mellan videokonst och annan konst.

21 Jameson, s. 67ff

I *Surveying the First Decade*, en videoantologi från Video Data Bank i Chicago med sjutton timmar amerikansk videokonst från 1968 till 1980, delas materialet in i åtta olika kategorier: dokumentation av performancekonst, narrativitet, feministiskt perspektiv, syntetisering, fenomenologiskt fokus, kulturaktivism, kritik av mediasamhället och oberoende TV-produktion. Antologin är det hittills mest ambitiösa försöket att redovisa den tidiga videokonstens olika utvecklingsvägar i USA och utgör en värdefull tillgång för den som vill bekanta sig med periodens mångfacetterade produktion. Men som konsthistorikern Marita Sturken har påpekat, spelade sådana kategorier knappast någon roll för videokonstnärerna själva på 1960- och 1970-talet. För dem var, som Sturken säger, allting helt enkelt bara "tape", band.²² För denna boks syfte har det förefallit önskvärt att undvika en alltför katalogartad uppställning av kategorier och istället använda färre, mer övergripande teman. I det följande kommer videokonsten därför att diskuteras under tre kapitelrubriker: "Videokonsten och mediets särart", "Politiskt engagemang i videokonsten" och "Postmodernismens medium". Det ska dock framhållas att dessa teman varken betecknar någon naturlig indelning eller självständiga traditioner inom videokonsten. Snarast bör de ses som provisoriska tematiseringar som har abstraheras ur videokonstens brokiga historia i syfte att ge en överskådlig men av nödvändighet mycket förenklad bild av densamma.

22 Sturken, s. 107

2 Videokonsten och mediets särart

Även om vissa utsett videon till postmodernismens privilegierade medium saknas inte attityder i videokonsten som är nära förknippade med formalismen hos den period som ibland betecknas högmodernismen. Detta gäller särskilt intresset för mediespecificiteten, som utgjorde kungstanken hos formalismen så som den formulerades av den inflytelserike amerikanske konstteoretikern Clement Greenberg på 1950- och 1960-talet. Greenberg menade att varje medium har sin egen särart och att det är den moderna konstens uppgift att inom respektive medium utforska och renodla denna essens. Måleriets specifika särart såg han som fördelandet av färg över en platt yta och det var därmed detta som ett sant modernt måleri måste välja som sitt ämne. Greenberg kunde urskilja en progression i detta utforskande av mediet, som gick från Jackson Pollock över Clyfford Still, Barnett Newman och Helen Frankenthaler till Kenneth Noland. För varje steg i denna kedja hade en ny aspekt av måleriets essens blottlagts och undersökts medan ovidkommande element hade förkastats, såsom figuration och expressiv gestik. Mediespecificitetens doktrin formulerade i Greenbergs egna ögon en lagbunden utveckling som av nödvändighet ledde till en allt högre grad av självrening och fokusering på det essentiella. Det var en process mot självkänedom, jämförbar med Immanuel Kants filosofiska projekt att underkasta förnuftet en analytisk kritik från förnuftet självt. Greenberg var övertygad om att

modernismens väsen [ligger] i användandet av en given disciplins karaktäristiska metod i syfte att kritisera disciplinen själv [...] Den självkritiska uppgiften blev att från varje specifik konststarts verkningar, utesluta de verkningar som hämtats från andra konststarters medier. Därigenom skulle varje konststart kunna bli "ren", och i sin

”renhet” finna det som garanterade dess kvalitativa måttstock och oberoende.¹

Greenbergs stora inflytande på konstvärlden motsvaras av den energi med vilken en yngre generation på 1960-talet sedan vände sig mot hans formalistiska doktrin. Formalismen, som hade gjort anspråk på att uttrycka en sanning om konsten bortom den förvirrande mångfalden av stilar, uppfattades nu som enbart en stil bland andra och dess utpräglade världsfrånvändhet och resulterande isolering (som Greenberg var väl medveten om) var den diametrala motsatsen till den nya konstnärsgenerationens politiska omvärldsengagemang. Videon brukar förknippas med postmodernismen – och Greenberg lär ha sagt att postmodernismen ”är motsatsen till allt jag älskar”. Ändå kan man se ett arv från Greenbergs betoning av mediespecificiteten i en betydelsefull inriktning inom videokonsten, som ägnade sig åt utforskningar av mediets förutsättningar och i hög grad kom att prägla den teoretiska förståelsen av videokonsten.

Vilken är då videons specifika särart, dess *eidos*? Det kan inte vara själva avbildandet eftersom videon delar denna egenskap med alla andra bildmedier från teckningen till fotografiet. Inte heller kan det vara registrerandet av omvärlden genom en linsoptik, eftersom både stillbildskameran och filmkameran använder samma teknik. Inte heller är det återgivandet av rörelse i bild, eftersom videon delar den temporala dimensionen med filmen. Ofta heter det att videons särart istället ligger i *realtiden*, alltså i det samtidiga optiska registrerandet av omvärlden och uppvisandet av den resulterande bilden i en monitor eller projektion. Därför har videon kommit att kallas ”nuets medium”.² Detta får dock anses vara en sanning med modifikation. Visserligen är det korrekt att en monitor kopplad till en videokamera visar upp kamerabilden omedelbart, i realtid, utan den fördröjning som tecknandets och målandets långsamma procedur utgör och utan den framkallningsprocess som de traditionella fotografiska teknikerna är underkastade. Men det är också sant att televisionen uppnådde detsamma redan tre decennier innan videon såg dagens ljus

- 1 Clement Greenberg, ”Det modernistiska måleriet”, (orig. 1961) i *Konsten och konstbegreppet*. Skriftserien Kairos, nr. 1. Stockholm: Kungl. Konsthögskolan och Raster förlag, 1996, s. 27, 28
- 2 Jan-Gunnar Sjölin, ”Video – nuets medium”, i Hans Lund (red.), *Intermedialitet. Ord, bild och ton i samspel*. Lund: Studentlitteratur, 2002, s. 109

i form av magnetisk lagring av bildsignalen på plastband. I själva verket är video inte beteckningen på ett eget, självständigt medium utan en vidareutveckling av TV-mediet, ett komplement som i så hög grad kommit att omforma sitt modermedium att det kan framstå som dess centrala element. Om videon kan sägas vara "nuets medium" är det i så fall inte enbart för att den kan avbilda världen i realtid utan tvärtom för att den kan *hejda* realtidsåtergivningen, ögonblicksnabbt lagra nuet och leka med det, försinka det en smula, eller återuppspela det igen med förändrad hastighet eller modifierat utseende. Om TV:ns stora landvinning – förutom den trådlösa massdistributionen – bestod i direktsändningen, att vara direkt uppkopplad till nuet, så var detta också dess stora begränsning. Videon lösgjorde nuet från dess stränga inordning i tidens flöde – vars enkelriktade förlopp realtidsåtergivningen är obevekligt underkastad att följa – och tillät att nuet kunde hanteras omedelbart och självständigt. Därigenom kan videon sägas ha förenat egenskaperna hos två rörliga bildmedier som varit varandras motsatser: filmen som fångar och konserverar den flyende tiden och den direktsända televisionen som troget följer tiden i ett ständigt nu.

Man kan tillägga att det finns äldre teknologier som också tillät visuell avbildning i realtid, till exempel spegeln (om vi nu vill kalla den för en "teknologi") och röntgentekniken. Dessa har emellertid knappast kommit att identifieras som konstnärliga medier, även om spegeln haft ikonografisk betydelse i bildkonsten och ingått som element i installationer. Röntgentekniken, som offentliggjordes av Wilhelm Konrad Röntgen 1896, influerade konstnärer som František Kupka, Francis Picabia och Marcel Duchamp.³ Spegeln är för övrigt videons vanligaste jämförelseobjekt: "Monitorn är en pågående spegel", har konstnärinnan Joan Jonas sagt.⁴ Även detta är dock en sanning med modifikation. I sin enklaste tekniska form, en kamera direkt kopplad till en monitor, låter videotekniken förvisso betraktaren se sin egen bild i realtid. Det finns dock en väsentlig skillnad mot spegeln (förutom att denna alltid spegelvänder bilden). I spegeln kan man möta sin egen blick, något som i normala fall inte är möjligt med videotekniken. Betraktar man videobilden

3 Se Linda Dalrymple Henderson, "X Rays and the Quest for Invisible Reality in the Art of Kupka, Duchamp and the Cubists", i *Art Journal*, vol. 47, nr. 4 1988

4 Jonas citerad i Sjölin, s. 110

av sig själv i monitorn vänder man nämligen samtidigt bort blicken från kameran och ens egen bild "besvarar" då inte ens blick. Försök finns dock att tillsluta denna "spricka" i videons kretslopp genom att placera kameran mycket nära intill eller till och med inne i monitorn. I spegeln kan man däremot inte undgå att möta sin egen blick när man betraktar sina ögon, såvida bilden inte reflekteras via två eller flera speglar, som i klädesbutikernas provhytter.

Många av de tidiga videoverken bygger just på undersökandet av möjligheten att visa en bild i realtid. Oftast är det konstbetraktaren eller konstnären själv som får möta sin egen bild, ibland har konstnären dokumenterat sig själv eller någon annan inför den egna bild- eller röståtergivning i realtid. Det är mer regel än undantag i videokonsten att realtidfunktionens slutna cirkel mellan kamera och monitor inte konstrueras hel och obruten utan snarare undermineras på olika sätt eller framställs som redan ofullständig och avbruten.

Bruce Nauman

Innan han började arbeta med video hade den amerikanske konceptkonstnären Bruce Nauman skulpturen som sitt främsta uttrycksmedel men hade också gjort ett antal konstfilmer. Sitt första videoverk producerade han 1968 och gjorde de följande åren ett drygt tjugotal videofilmer som visar honom själv under utförandet av repetitiva vardagliga handlingar i sin ateljé.⁵ Banden, som har titlar som *Wall Floor Positions* (1968) och *Pacing Upside Down* (1969), dokumenterar ett slags lågmälda avskalade performances där konstnärens kropp står i fokus och där repetitionen har en både förfrämmande och förklarande effekt på så basala aktiviteter som att sitta, stå, springa och så vidare. För *Stamping in the Studio*, ett timslångt band från 1968, placerade Nauman en kamera uppochned under taket, som registrerade hur han enformigt stampande marscherade fram och tillbaka i ateljén. Den rituella upprepningen av en banal handling utan syfte skänker en skulptural framtoning åt konstnärens kropp och betonar samtidigt den konstnärliga processen fram-

5 Rush, 2003, s. 72

för det avslutade verket. Många konstnärer som likt Nauman när-made sig videomediet från konceptkonsten och postminimalismen arbetade gärna med upprepning och monotoni som konstnärliga medel. Nauman har beskrivit hur mycket mer flexibelt han tyckte det var att arbeta med video jämfört med film, tack vare videomediets låga kostnader och lätthanterlighet:

Med filmerna arbetade jag med en idé tills det fanns något jag ville göra, sen hyrde jag utrustningen för en dag eller två. Så det var mer troligt att jag hade en specifik idé om vad jag ville göra. Med videobanden hade jag utrustningen i ateljén under nästan ett år; jag kunde göra testband och titta på dem, se mig själv på monitorn eller ha någon annan som hjälpte mig.⁶

Naumans mest omskrivna verk är *Live/Taped Video Corridor* (ofta refererad som bara *Video Corridor* och ibland som *Performance Corridor*), en videoinstallation från 1969–1970 som utnyttjar videomediets kapacitet till realtidsåtergivning. (Bild 10 på nästa sida) Installationen består av en tio meter lång men endast en halv meter bred korridor, i vars ände två TV-monitorer är placerade ovanpå varandra. På den undre monitorn visas ett inspelat band av den tomma korridoren. På den övre visas bilden av korridoren i realtid, så som den registreras av en videokamera placerad ovanför korridorens mynning på cirka tre meters höjd. När en betraktare träder in i korridoren registrerar kameran honom så att hans bild visas i den övre monitorn, men (i motsats till i en spegel) bakifrån, ur kamerans synvinkel. Ju längre in i korridoren betraktaren går och ju närmare han kommer TV-monitorerna, desto längre bort avlägsnar sig hans TV-bild från honom. Det är först när han vänder sig om och börjar gå tillbaka mot korridorens mynning och därmed vänder ansiktet mot videokameran, som hans avbild i monitorn vänder sig mot honom och börjar närma sig honom bakifrån – men då är han själv på väg bort och kan inte se det. Skulle han vända sig om och se tillbaka vrider förstås hans avbild bort sitt ansikte från honom. I *Live/Taped Video Corridor* utnyttjar Nauman alltså videons realtidsmöjlighet, men bara för att sabotera den unika upplevelse som denna funktion tycks utlova – att försjunka i betraktandet av sin egen levande avbild. Den amerikanska konstvetaren Margareta Morse har beskri-

6 Nauman citerad i Hill (red.), s. 135

vit sin alienerade upplevelse av sig själv i Naumans verk: "För mig var det som om min kropp lösgjort sig från min egen avbild, som om grunden för min orientering i rummet hade ryckts bort under mig."⁷



10 Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor*, 1969–1970 (Hall & Fifer, 152).

- 7 Margareta Morse, "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space in Between", i Hall & Fifer (red.), s. 153

Dan Graham

Den amerikanske konstnären Dan Graham har sedan mitten av 1960-talet genom sin konst och sitt skrivande utforskat ett fält som spänner över arkitektur och television, med ett särskilt intresse för deras sociala och ideologiska bestämningar av betraktarens position. Till hans mest kända verk hör de arkitektoniska strukturer som han framställt av transparenta och semitransparenta glasytor med varierande reflekterande egenskaper, som omsluter betraktaren och underminerar perceptionens tillförlitlighet. Graham började arbeta med video under 1970-talets första år, både i form av installationer och inspelade band och ofta med betraktarens egen delaktighet i fokus. Hans 23 minuter långa band *Performer/Audience/Mirror* från 1975 dokumenterar en performance han utförde på Video Free America, ett centrum för videokonst i San Fransisco. Framför en spegelvägg uppträder Graham som föreläsare inför en sittande publik, som kan iaktta sin egen spegelbild i väggen bakom honom. Han beskriver först publikens beteende och sedan sin egen aktivitet som föreläsare, vilket publiken redan har kunnat observera i spegelväggen bakom Graham. Åskådarna görs på detta vis medvetna om sig själva som kollektiv och om de betydelseförskjutningar som uppstår genom olika representationsformers eftersläpning. Videodokumentet av Grahams performance utgör ytterligare ett representationslager som läggs till de övriga. Konstnären har sagt om detta verk:

Genom användandet av spegeln kan publiken ögonblickligen varsebli sig själv som en kollektiv massa (som en enhet), vilket utgör bakgrunden för konstnären(s) diskurs. Publiken ser sig själv reflekterad av spegeln omedelbart medan konstnärens kommentarer är något förse-nade.⁸

Graham har i flera sammanhang refererat till videomediet som en spegel. Tidsförskjutningen, som är central i ovannämnda verk, är lika betydelsefull i en installation som också involverar både speglar och video men nu med videomediets realtidsfunktion som en verksam faktor, om än i "saboterad" form. Videoinstallationen *Present Continuous Past(s)* från 1974 består av ett rum med två spegelväggar i vilka betraktaren kan iaktta sig själv och övriga besökare. I en

8 Graham citerad i Hill (red.), s. 39

annan vägg sitter en TV-monitor infattad, som tar emot signalen från en videokamera som är placerad precis ovanför skärmen. Monitorn visar emellertid inte bilden i realtid, utan med åtta sekunders eftersläpning. Om betraktaren framför monitorn till exempel för handen genom håret gör hans TV-bild samma sak, men först åtta sekunder "försent", i motsats till spegelbilden som naturligtvis följer rörelsen omedelbart. (Bild 11) Genom att framkalla denna diskrepans mellan två representationsformer som ofta förstås som varandras motsvarigheter, riktar Graham uppmärksamheten mot hur individens självförståelse regleras av på vilket sätt hennes avbild matas tillbaka till henne själv. Installationens komplexitet ökas av att TV-monitorn är placerad mittemot en av spegelväggarna, så att kameran ovanför skärmen också registrerar spegelbilden av monitorn och sänder den till TV-mottagaren, som visar spegelbilden av sig själv med åtta sekunders försening. Därmed uppstår samma slags oändliga sekvens av ömsesidig reflektion som sker om två speglar vänds mot varandra, en så kallad *infinite regress*, men nu

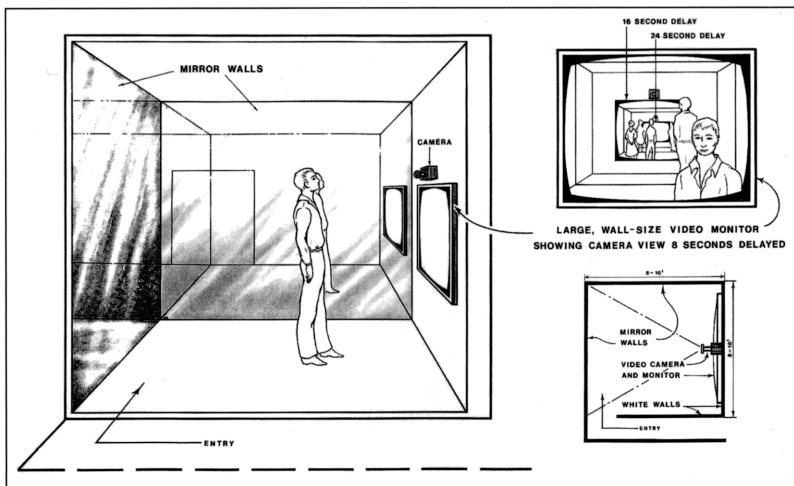


11 Dan Graham, Present Continuous Past(s), 1974 (Hall & Fifer, 140).

med eftersläpningen av videosignalen som en extra faktor. Tidsförskjutningen adderas med ytterligare 8 sekunder för varje skikt i spegeltunneln, så att monitorbilden samtidigt återges med 16 sekunders och 24 sekunders försening och så vidare i oändlighet. (Bild 12) Denna förvirrande effekt på betraktarens perception har Graham utnyttjat i många installationer från 1970-talet och framåt, bland annat på Documenta 10 i Kassel 1997.

Richard Serra och Nancy Holt

Richard Serra är en annan konstnär i samma generation som Nauman och Graham, födda i slutet av 1930-talet eller början av 1940-talet, som var aktivt involverad i framväxten av postminimalismen och processkonsten under andra hälften av 1960-talet. Mest välkända är hans skulpturer och installationer av stelnat bly som i flytande form har stänkts på väggar och golv eller på annat sätt formats av konstnären. Serra experimenterade i slutet av 1960-talet också med film, exempelvis i tre korta verk från 1968 som skildrar



12 Ritning över Dan Grahams *Present Continuous Past(s)*, 1974. (Rush, 2003, 79).



13 Richard Serra med Nancy Holt, *Boomerang*, 1974 (Van Assche, 247).

händer inbegripna i olika verksamheter: *Hands Catching Lead* (3 min.), *Hands Tied Together* (6 min.) och *Hands Scraping* (3 min. 33 sek.). Filmerna utgör oredigerade dokument av monotont upprepade aktiviteter, inte olika de ovan nämnda banden av Nauman. I den förstnämnda syns en utsträckt hand som försöker gripa fallande stycken av bly – en referens till Serras skulpturala verk – forma dem genom sitt grepp och sedan låta dem falla vidare. Filmen innehåller endast denna monotona aktivitet. Ibland lyckas handen fånga blybiten, men oftast inte. Bakom filmernas enkla utförande finns teorier av Serra om relationen mellan olika medier och deras villkor för perceptionen.

Serra började arbeta med video i början av 1970-talet. Ett av hans mest välkända verk är *Boomerang* (1974) som Serra framställde i samarbete med Nancy Holt, en annan konstnär verksam inom post-minimalistisk skulptur och video. (Bild 13) *Boomerang* involverar inte betraktaren på samma vis som Naumans *Video Corridor* eller Grahams *Present Continuous Past(s)*, utan är ett inspelat band som

visar Holt sittande i en inspelningsstudio med hörlurar på sig. I hörlurarna hör hon sina egna ord med en knapp sekunds eftersläpning, genom ett elektroniskt framställt eko. Medan hon lyssnar på sin egen röst beskriver hon den märkliga effekt som tidsfördröjningen har på henne, på samma gång en inkapsling och alienation av jaget:

Ibland upptäcker jag att jag inte kan säga ett ord helt och hållet därför att jag hör en första del komma tillbaka och jag glömmer den andra delen, eller mitt huvud stimuleras i en ny riktning av den första halvan av ordet. [--] Jag är omringad av mig och mitt medvetande omringar mig [...] det finns ingen utväg [--] Jag slungar ut saker i världen och de återvänder som en bumerang... bumerang... bumerangerang... rangerangerang.⁹

Betraktaren av bandet hör samma sak som Holt, både hennes röst som talar in i mikrofonen och ordens fördröjda uppspelning i hörlurarna. Hennes försök att koordinera ord och tanke blottlägger – inte utan humor – en splittrad självuppfattning när rollerna som talare och lyssnare separeras genom den lilla eftersläpningen. Vid ett tillfälle tystnar ekot i hörlurarna på grund av ett tekniskt avbrott i signalöverföringen. Då blir Holts vilshenhet ännu större, som om det normala förhållandet att orden hörs samtidigt som man framsäger dem nu har blivit onaturligt. När Holt i denna passage tvekar om vad hon ska göra svarar Serra utanför bild att hon ska fortsätta genom att beskriva just sin upplevelse av tvekan – helt i enlighet med den självrefererande princip som kännetecknar realtidens problematik. Plötsligt dyker logotypen för en TV-station upp i rutan samt texten "Please Stand By", en infogad kommentar till televisionen.

Nancy Holt började använda video 1969 i ett improviserat verk som hon utförde tillsammans med konstnären Robert Smithson, när de utan förberedelser fick chansen att prova den nya tekniken. Holt anade omedelbart de nya möjligheter som videon förde med sig och som hon sedan dess skulle ägna sin kreativitet åt att utforska. Så här beskriver hon upplevelsen av videons flexibilitet:

9 Holt citerad i Rosalind Krauss, "Video: the Aesthetics of Narcissism" (org. 1976), i John Hanhardt (red.), *Video Culture. A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop, 1986, s. 181

Det fanns en oerhörd känsla av upptäckt därför att [video] var så tillgänglig, så Bob och jag gjorde omedelbart ett konstverk. Vi bjöd in en stor grupp människor till vår ateljévåning, inklusive Richard Serra, Michael Heizer, Nancy Graves och Keith Sonnier för att se det. Det var mycket ovanligt att upptäcka ett medium, göra ett konstverk och visa det samma dag.¹⁰

Bill Viola

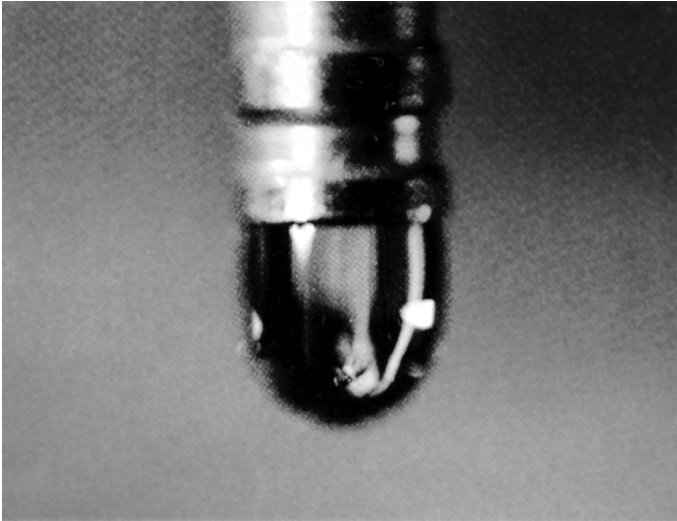
Den amerikanske konstnären Bill Viola hör till videokonstens största namn. Född 1951 är han ett decennium yngre än Naumans, Grahams och Serras generation. Viola närmade sig inte videomediet från konceptkonsten eller postminimalismen utan genom ett intresse för performance och elektronisk musik. (Viola spelade trummor i ett rockband mellan 1968 och 1972.) Sitt första videoverk framställde han 1972. Viola har beskrivit sin upptäckt av videomediet på följande vis:

Det viktigaste för mig var processen att gå genom ett elektroniskt system. Att arbeta med de här standardkretsarna blev en perfekt introduktion för en generell elektronisk teori. Det gav mig en känsla för att den elektroniska signalen var ett material man kunde arbeta med. [...] När elektroniska energier till sist blev konkreta för mig, som ljud för en kompositör, började jag verkligen lära mig. Snart gjorde jag vad som för mig var ett lätt skifte till video. Jag tänkte aldrig på [video] i termer av bilder lika mycket som elektroniska processer, en signal.¹¹

I en rik produktion av band och installationer har Viola under tre decennier systematiskt kartlagt videomediets teknologiska möjligheter och har samtidigt, genom hela sitt övre, utvecklat en raffinerad och drömlig – stundtals kanske manierad – estetik som bottnar i hans djupa intresse för människans existentiella villkor, perceptionens förutsättningar och alternativa medvetandetillstånd. Den sidan av hans konstnärskap berörs kortfattat längre fram i detta kapitel, i samband med den roll som videomediet har kommit att spela som metafor för det mänskliga medvetandet. Här ska dock

10 Holt citerad i Hill (red.), s. 132

11 Viola citerad i op. cit., s. 145



14 Bill Viola, *He Weeps for You*, 1976 (*Hamburger Bahnhof*, 111).

istället presenteras en installation som bygger på videons realtidsfunktion, *He Weeps for You*, som konstnären färdigställde 1976 och som visades på Documenta 6 i Kassel året därpå. En permanent version av verket finns numera installerad i Berlin, på det tyska statliga museet för samtidskonst Hamburger Bahnhof. (Bild 14)

He Weeps for You drar in betraktaren i realtidens cirkel på ett mer dramatiserat vis än de tidigare beskrivna konstverken. Visserligen kunde knappast Naumans, Grahams och Serras verk tänkas utan den brytning med formalismen som ägde rum under 1960-talet, men likväl bär de genom sitt asketiska förhållningssätt till uttrycksmedlen på ett arv från högmodernismens dagar. Det estetiska imperativet "*Less is more*" är den bästa sammanfattningen av denna inställning. Violas verk demonstrerar däremot, liksom Paiks (om än på ett mycket annorlunda vis), den definitiva övergången till en postmodern estetik som istället adderar uttrycksmedlen till varandra, enligt en princip som formulerats i ett typiskt postmodernt ironiskt diktum – "*Less is no more.*"


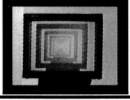


Betraktaren av *He Weeps for You* träder först in i ett mörkt rum. Till vänster sticker en långsamt droppande vattenkran ut från väggen. I droppen som långsamt sväller i kranens mynning reflekteras bilden

av betraktaren, uppochnedvänd och alltför liten för att den ska kunna urskiljas med blotta ögat från betraktarens position. En videokamera utrustad med en speciallins är placerad strax bakom kranen, registrerar den växande droppen och kablar ut bilden till en videoprojektor som i sin tur projicerar den i storformat på väggen framför betraktaren. Denne står alltså – i samma stund som han inträder i rummet – framför bilden av en jättelik vattendroppe i vilken hans egen förvrängda och uppochnedvända spegelbild reflekteras. Långsamt sväller droppen och får betraktarens anletsdrag att tänjas ut – tills med ens droppen faller och bilden blir tom. Strax börjar en ny droppe växa fram med en ny spegelbild tills också den försvinner, varpå en ny droppe framträder, och så vidare i ett cykliskt förlopp. Avbrottet när droppen faller dramatiseras av att den landar på ett trumskinn, vars ljud förstärks elektroniskt till ett våldsamt BOM! Detta bör dock inte hindra betraktaren från att lägga märke till en mindre påfallande aspekt av verket: för att videokameran ska kunna registrera vattenkranen är denna belyst av en liten spotlight som gör att kranens skugga avtecknar sig distinkt på väggen till höger om betraktaren. Den enda fysiskt påtagliga beståndsdel i installationen, kranen med den speglade droppen, är den visuellt minst påfallande. Den representeras dock dubbelt i realtid på två motsatta vis: dels i videoprojektionens ljusbild, dels i skuggbildens skiagrafiska projektion.

Takahiko Iimura

Den japanske film- och videokonstnären Takahiko Iimura har sedan första hälften av 1960-talet systematiskt kartlagt den rörliga bildens struktur från ett semiotiskt perspektiv som influerats av minimalism och konceptkonst. Redan under 1960-talet var han verksam på New Yorks konstscen men har likväl bevarat en självständig position gentemot dess tongivande grupperingar och i hög grad framhärdat i en både personlig och mycket saklig undersökning av videomediets inneboende egenskaper. Till hans viktigaste verk hör den videotrilogi som han utförde 1975–76, vars tre delar kallas *Camera, Monitor, Frame* (1976), *Observer/Observed* (1975) och *Observer/Observed/Observer* (1976). (Bild 15) Varje del fokuserar på en

picture plan

	A	B	C	D
picture				
description	title on paper "This is a monitor"	monitor in feedback	title on paper "This is a monitor"	title within monitor
cable connections	C.1-VTR	C.1-VTR 1-M	C.2-VTR 2	C.2-VTR 2 (C.1-M)

15 Takahiko Imura, *Skript för This is a camera 1*, 1976 (Imura, 29).

grundläggande relation mellan teknologin och det observerande/observerade subjektet och utgör tillsammans ett försök att formulera en heltäckande semiotik för videon genom videomediet självt. Det semiotiska perspektivet visar sig både genom den viktiga roll som vissa lingvistiska tecken intar i verket och genom Imuras sätt att beskriva sin konst i termer av syntax, grammatik, et cetera. Konstnären har elaborerat verkets innebörd vidare i en essä skriven 1998.¹²

Trilogin kännetecknas av en klar strukturell hierarki. Del nummer 1, *Camera, Monitor, Frame*, som färdigställdes året efter del nummer 2, är uppbyggt av fem underavdelningar – "This is a camera 1", "This is a camera 2", "This is a monitor 1", "This is a monitor 2" samt "To see the frame". Dessa består i sin tur av ett antal kortare, tydligt åtskiljda segment. Vart och ett av dessa fokuserar på en viss aspekt av videomediet genom att demonstrera en elementär konstellation av verkets tekniska element: två videokameror, två monitörer, Imura själv och den vita studioväggen. Varje sådan konstellation sammanställs med en talad eller skriven sentens som kommenterar det betraktaren percipierar på skärmen, exempelvis "This is a camera" eller "This is not Takahiko Imura". Utrymmet tillåter inte en detaljerad beskrivning av de olika segmenten, men tillsammans utgör de en minimalistisk men uttömmande kartläggning av relationsmöjligheterna mellan teknologi och subjekt. Samtidigt är verket också, genom sammanställandet av ord och video-

12 Takahiko Imura, "A Semiology of Video", i *Takahiko Imura at the Lux: Film, Video, CD-rom, Installation*. Utställningskatalog. London: The Lux Centre, 1998

bild, en undersökning av språkets och bildens semiotik. Iimura har kommenterat relationen mellan språk och bild i verket på följande vis:

Jag har använt en lingvistisk approach genom hela trilogin. Jämfört med en serie bilder i vilken en bild antar karaktären av ett tecken, besitter ett språk en mycket mer logisk struktur. Detta är inte att underordna ett språk under en bild eller tvärtom, utan istället att skilja mellan två tecken som har olika karaktäristika. [...] men jag söker en approach som refererar till både språk och bild samtidigt. Sättet att göra detta är att artikulera bilden likaväl som språket medan man betraktar bilden syntaktiskt som ett språk. Man bör inte undersöka en enskild bild för sig utan istället "läsa" bildens syntax och morfologi.¹³

Iimura har senare inkluderat de digitala bearbetningsmöjligheterna av videobilden i sin repertoar, dock med bevarande av den semiotiska approach som kännetecknar redan hans tidiga verk.

Rosalind Krauss och narcissismens estetik

De ovan beskrivna videoverken som på olika sätt sysselsätter sig med undersökningar av videomediets inneboende egenskaper – i synnerhet realtidsfunktionen – är exempel på en av de viktigaste utvecklingslinjerna inom videokonsten och har fått otaliga senare efterföljare. Realtidsfunktionen intresserade också vissa av de konsthistoriker som tidigt försökte sig på att analysera videomediet teoretiskt. Den enskilda text som mest inflytelserikt tagit fasta på realtiden är utan tvekan den amerikanska konstteoretikern Rosalind Krauss essä från 1976, "Video: the Aesthetics of Narcissism."¹⁴ I denna ofta refererade text utgår Krauss från sina analyser av en rad videoverk som just utnyttjar videoteknikens realtidsfunktion, bland annat den ovan omtalade *Boomerang* av Serra och Holt. Inte sällan ser man Krauss synpunkter förenklat återgivna, som hos konstvetaren Michael Rush, vilken anser att Krauss i sin essä helt

13 Op. cit., s. 25

14 Krauss, 1986 (1976)

enkelt påstår att de videokonstnärer som vänder kameran mot sig själva hänger sig åt osund narcissistisk självbespeglning.¹⁵

Krauss är emellertid inte alls ute efter att analysera den ena eller andra konstnärens psykologiska dispositioner. Istället försöker hon utifrån en betydande tendens inom den tidiga videokonsten formulera en teoretisk förståelse av videomediet som sådant – vilket förstås inte innebär att man måste instämma i hennes slutsatser. Denna ansats är tydligt färgad av Greenbergs tonvikt vid mediespecificitetens problematik – även om Krauss i olika sammanhang senare starkt kritiserat Greenberg. Krauss utgår från realtidsfunktionen som videomediets speciella särart och menar att denna skriver in betraktarens kropp (det kan vara utställningsbesökaren eller konstnären själv) i en "parentes", där kameran utgör den ena parentesklammern och monitorn den andra:

Till skillnad från de andra visuella konstarterna är videon kapabelt att registrera och sända ut samtidigt – att producera ögonblicklig feedback. Kroppen är därför så att säga centrerad mellan två maskiner som är början och slutet på en parentes. Den första av dessa är kameran; den andra är monitorn, som projicerar tillbaka konstnärens bild med omedelbarheten hos en spegel.¹⁶

Mellan kamera och monitor finner sig alltså individen fångad i ett slutet kretslopp av självbespeglning, där hon så att säga är omringad av bilden av sig själv. Detta tillstånd motsvarar för Krauss den psykopatologiska självinkapsling som fått namnet narcissism, efter den grekiska myten om ynglingen Narkissos som förälskade sig i sin egen spegelbild och förvandlades till blomman som sedan dess bär hans namn. Krauss hämtar sin förståelse av narcissismen från Freuds psykoanalys, enligt vilken en narcissistisk personlighet kanalisera sin libido mot sig själv istället för mot omvärlden och sålunda blir sitt eget kärleksobjekt till priset av ett totalt ointresse för andra. Krauss menar att eftersom så många videoverk kretsar kring den egna reflektionen i realtid kan narcissismen ses som den definierande betingelsen för hela genren.

Hon menar emellertid inte att videokonsten därmed per automatik skulle vara inkrökt eller självcentrerad. Tvärtom menar hon att

15 Rush, 2003, s. 10

16 Krauss, s. 181

den inbyggda potentialen för narcissism hos videomediet är just det som konsten måste förhålla sig till medvetet och aktivt, i analogi med hur den psykoanalytiska processen syftar till att bryta analysandens hypnotiska intresse för sin egen bild. Sedan redovisar Krauss ett antal videoverk, varav några av de konstnärer som presenterats ovan, i vilka realtidsfunktionen används så att det slutna kretsloppet av självspjeling bryts upp och videomediet därmed kritiserar genom sig självt.

Oavsett vad man anser om Krauss tankegångar förbiser hon den betydande del av den tidiga videokonsten som inte alls intresserade sig för realtidsfunktionen utan riktade sitt öga mot omvärlden och dess politiska aktualiteter – det är den konsten nästa kapitel handlar om. Innan dess finns det dock skäl att lite närmare diskutera Krauss jämförelse mellan videon och spegeln, som hon i allt väsentligt tycks se som varandras motsvarigheter. Videon skiljer sig från spegeln genom att betraktaren inte kan möta sin egen blick i realtid i videobilden – en liten spricka i narcissismens cirkel kan alltså sägas finnas från början. Takahiko Iimura har påpekat en annan olikhet mellan videon och spegeln, med avseende på den tunneleffekt som uppstår om två speglar vänds mot varandra eller om en videokamera vänds mot sin egen monitor. För Krauss tycks speglarnas och videosystemets tunnlar vara ett och samma fenomen, men Iimura observerar en skillnad mellan dem som gör dem radikalt annorlunda. Olikheten är denna: för att kunna se spegeltunneln måste betraktaren placera sitt huvud mellan speglarna, medan videotunneln inte kräver ett sådant ingripande från betraktarens sida – i videotunneln finns inget utom tunneln själv, som konstvetaren Fred Andersson formulerat det.¹⁷ Detta är förvisso riktigt, men orsaken är ett grundläggande förhållande som skiljer spegeln från alla andra bildmedier (om vi kan kalla spegeln för ett sådant), inte bara från videon. Spegeln ger nämligen en tredimensionell bild i den bemärkelsen att vi ser olika saker om vi står rakt framför eller vid sidan av den. Videobilden i en monitor eller en projektion är däremot precis som en målning en tvådimensionell bild, vilket betyder att vi ser samma sak oavsett ur vilken vinkel vi betraktar

17 Fred Andersson, "Takahiko Iimura: Video and Semiology. Concluding report from Takahiko Iimura's screenings and seminar at Lund University, Dec. -03" Nätartikel, 2003, www.arthist.lu.se/konstvet/projekt.php?fid=124

den. (De små förvrängningar som en oblik observationsvinkel medför kompenserar vår perceptionsapparat normalt för utan att vi är medvetna om det.) Liksom videotunneln finns spegeltunneln där, men vi kan inte se den om vi står vid sidan av speglarna. Slutligen kan man tillägga att spegeltunneln är beroende också av att betraktaren *inte* placerar sitt huvud mellan speglarna eftersom han då skymmer själva tunneleffekten. I själva verket måste man för att uppfatta tunneln hålla sitt huvud i utkanten av spegelbilden och dessutom hålla speglarna i en inte helt rät vinkel mot varandra. (Pröva gärna detta hemma.)

Video som metafor för perception och medvetande

Ordet video är latin för "jag ser". Mediets själva namn antyder därmed en särskild koppling till den mänskliga perceptionsapparaten, vilket konstvetaren Jan-Gunnar Sjölin har påpekat skiljer det från andra, jämförbara termer. Ordet fotografi, anmärker han, betyder "ljusskrift" och anknyter till spåren som ljusstrålarna vilka passerar genom kameranlinsen lämnar på en ljuskänslig yta. Även termen film tar fasta på mediets teknologiska aspekter, nämligen den transparenta hinna som är bildernas materiella bas, snarare än på perceptionen.¹⁸ Engelskans *cinema*, franskans *cinéma* och tyskans *kino* härstammar alla från det grekiska ordet *kinema* som betyder "rörelse" och anknyter alltså till perceptionens innehåll, de rörliga bilder som syns på filmduken. Ordet television är latin för "fjärrsyn" eller "fjäärseende" och betecknar både distributionsarten och seendeakten, men det är svårt att hitta en motsvarighet till det ensidiga betoandet av den subjektiva perceptionen i begreppet video.

När Krauss definierar videomediet i psykologiska istället för teknologiska termer applicerar hon alltså en infallsvinkel som tycks inskriven redan i mediets namn. Häri skiljer sig hennes fokusering på mediespecificiteten från Greenbergs, som utgår från mediets fysiska egenskaper. Detta är Krauss väl medveten om:

18 Sjölin, s. 109

[M]edan vi är vana att tänka på psykologiska tillstånd som möjliga ämnen för konstverk, så tänker vi inte på psykologi som utgörande deras medium. Snarare har måleriets, skulpturens eller filmens medium mycket mer att göra med de objektiva, materiella faktorer som är specifika för en viss form: pigmentbärande ytor, materia med utsträckning i rummet, ljus som projiceras genom en rörlig celluloidremsa. Det vill säga att föreställningen om ett medium innefattar idén om ett objektillstånd, separerat från konstnären själv, genom vilket hans intentioner måste passera.¹⁹

När videons feedback kanaliseras tillbaka in i systemet trängs omvärlden bort och subjektet, som är inneslutet i realtidens "parentes", blir sin egen visuella omvärld. Därför, menar Krauss, är tekniken i videomediet bara ett bihang till ett psykologiskt tillstånd, som är dess verkliga essens och som karaktäriseras precis av bortträngningen av den objektiva världen till förmån för den egna avbilden – narcissismen.

Oavsett hur man bedömer Krauss resonemang bygger många videoverk och uttolkningarna av dem på uppfattningen av en parallellitet mellan videotekniken och människans inre. Kameran som med en lins av söker och registrerar sin omvärld har uppenbara likheter med det mänskliga synorganet, vilket ju märks redan i ett uttryck som "kameraögat". Kodningen av den inkommande visuella informationen som magnetiskt mönster på ett videoband låter sig gärna jämföras med de ännu ej helt kartlagda processerna i öga, synnerv och hjärna som utgör grunden för den mänskliga perceptionen. Det omedelbara uppvisandet av en igenkännbar bild i monitorn, som realtidfunktionen medger, tycks också överensstämma väl med vår vardagliga erfarenhet av att genast och naturligt se vad våra ögon registrerar. Videobilden framstår därför gärna i grunden som samma sak som vårt eget seende.²⁰

Stillbilds- och filmkameran bär också på dessa konnotationer till det mänskliga psyket, vilka för övrigt kan härledas tillbaka till renässansens centralperspektiv och dess postulerande av *en* observationspunkt som representationens grundval. Dessutom har spelfilmen för länge sedan utvecklat olika koder för att gestalta mentala

19 Krauss, s. 180

20 För ytterligare synpunkter på förutsättningarna för denna analogi, se Max Liljefors, "Kameran kan inte se", i katalogen för Fotofestivalen i Malmö och Lund. Malmö, 2003

tillstånd och processer, såsom så kallad subjektiv kameraföring där kameraögat representerar seendet hos en karaktär i filmen, oskärpa eller någon färgton för att signalera att det som visas är en minnesbild eller dröm, närbilder av ansikten tillsammans med ljudet av andetag eller hjärtslag för att förmedla rädsla eller någon annan känsla – och givetvis musik. Alla dessa koder har det stått videokonsten fritt att inkorporera.

Viola

Bill Viola hör till de konstnärer som mest konsekvent upprättat ett betydelsesamband mellan videosystemet och människans medvetande och perception, både genom videobildens utseende och genom verkens utsträckning i tid. Redan i sina tidiga verk under 1970-talet utnyttjade han de olika bearbetningsmöjligheterna av videobilden som fanns till hans förfogande för att gestalta alternativa medvetandetillstånd. I bandet *The Reflecting Pool* (1977–79) hoppar en man ut över en vattendamm men hejdas i språnget och hänger fastfrusen i luften. Ingen rörelse syns i bilden utom i vattentytan under mannen där olika reflektioner avlöser varandra. Denna effekt kunde Viola åstadkomma genom multi-keying, en metod där flera signalkällor kan förenas till en sammanhållen bild. Verket gestaltar, enligt Viola själv, "individens framträdande i naturens värld – ett slags dop."²¹ I många av hans verk är ljuset och tiden de viktigaste faktorerna, ofta artikulerade i extremt långsamma kamerarörelser. I bandet *Sweet Light* från 1977 kombineras kamerans rörelser med olika ljuskällor – dagsljus, lampljus, levande ljus, eldsken – på ett sätt som skapar en analogi mellan malens (insektens) tvångsmässiga attraktion till ljuskällor, som till slut förtär den, och konstnärens strävan efter inspiration. Violas band och installationer har blivit alltmer tekniskt raffinerade och visuellt överväldigande. I hans nästan timplånga band *The Passing* från 1991, som kretsar kring existentiella teman som liv och död, utnyttjar Viola en

21 Bill Viola, citerad i Lorry Zippai (red.), *Artists' Video: An International Guide*. New York, London och Paris: Cross River Press & Electronic Arts Intermix, 1991, s. 200

av militären utvecklad specialoptik för att filma under vatten och i mörker. (Bild 16) Genom slow motion, extrema närbilder, förstärkta andningsljud, med mera demonstrerar Viola att verket syftar mot det omedvetnas djup. Under 1990-talet har Viola också framställt installationer där betraktaren omges av stora videoprojektioner med närbilder av små föremål, som genom sin skala tänks överväldiga betraktarens perception.

Gary Hill

Den amerikanske konstnären Gary Hill har utnyttjat videoteknikens analogi med den mänskliga perceptionen i kombination med reflektioner över språket. I sin *Site Recite (a Prologue)*, ett fyra minuter långt band från 1989, rör sig kameraögat mycket långsamt och nära runt ett stilleben bestående av benbitar, fjärilsvingar, kranier av människa och djur, löv, stenar, trasiga snäckor, hopskrynkade pappersbitar, et cetera. De utgör, med Hills ord, "små dödar som



16 Bill Viola, *The Passing*, 1991, 54 min. (Rush, 2003, 134).

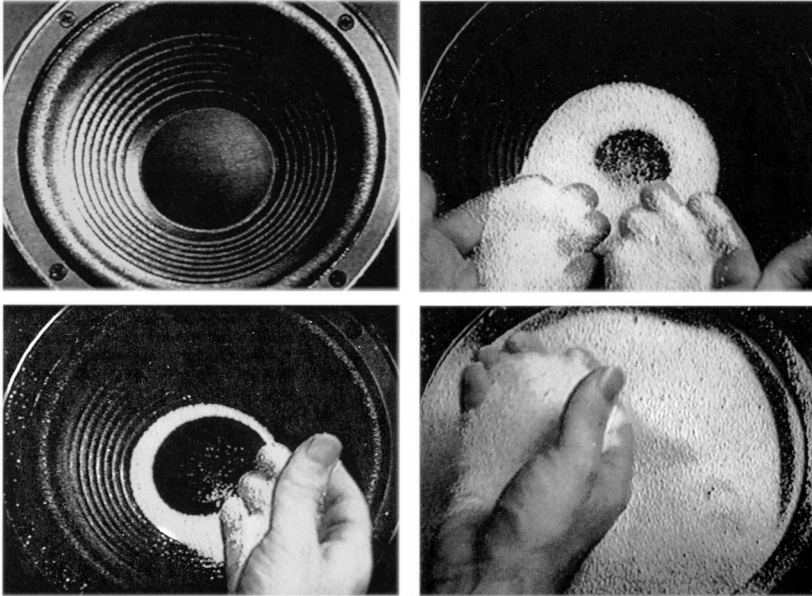
hopar sig"²² – en poetisk exposé över förgängligheten. (Bild 17 på nästa sida) Tack vare kameranlinsens närhet till föremålen blir skärpedjupet kort och Hill låter skärpan ständigt förflyttas mellan detaljer på olika avstånd. Objekten syns därför för det mesta bara som suddiga former i det omgivande dunklet för att under ett par ögonblick, när Hill modifierar fokus, framträda med knivskarp skärpa. Sålunda får betraktaren inte överblick över hela konstellationen av föremål utan slussas ryckigt och utan särskild riktning mellan olika detaljer – i analogi med perceptionens uppfattande av världen och medvetandets flackande mellan minnen, tankar och intryck. Under tiden viskar Hill lågmält en monolog om medvetandets beroende av språket för erfandet av världen. Nära bandets slut glider kameran bort och stillebenet visas upp i sin helhet samtidigt som det uppslukas av det omgivande mörkret. Allra sist kommer ett klipp till en kamera som placerats inne i den mun som uttalar monologen och betraktaren tittar ut mellan tandraderna som rör sig medan de sista orden yttras. Därmed sker ett dramatiskt perspektivskifte: först förvandlas föremålen i yttervärlden, stillebenet, till artikulationer av människans medvetandeprocesser; sedan visas "det inre" upp i sin fysiologiska aspekt som gom, tunga och tänder. Denna exteriorisering av kommunikationen oroar mer än den föregående interioriseringen av tingen.

Hill studerade först måleri och skulptur i New York innan han 1973 började experimentera med video. Genomgående har hans verk kretsat kring medvetandets, språkets och kommunikationens problematik parat med ett intresse för syntetisering av videobilden. I *Soundings*, ett band från 1979, experimenterar Hill med rösten som kunskapsförmedlare och med ljudets visuella spår genom att utföra olika ingrepp i en högtalare. Högtalaren utsätts för eld och vatten, blir spikad i och begravs så att rösten som framgår ur den förändras och till sist omintetgörs. I en remake av *Soundings* från 1986 har Hill förstärkt det självrefererande inslaget på så sätt att rösten ur högtalaren beskriver just det som vi ser i videobilden. (Bild 18 på s. 67) En hand kommer in i bildfältet – "A hand enters the picture..." säger högtalarrösten – och börjar strö vit sand över det svarta högtalar-membranet. Till en början studsar sandkornen omkring av vibrationerna och utgör därmed en synlig manifestation av röstens ljud-

22 Hill citerad i Zippai (red.), s. 109



17 Gary Hill, *Site/Recite (A Prologue)*, 1989 (Van Assche, 161).



18 Gary Hill, *Mediations* (Excerpts form a Remake of *Soundings*), 1979–1986 (Van Assche, 159).

vågor medan orden beskriver sandkornens beteende. Allteftersom sandmängden ökar och täcker membranet dämpas rösten tills orden blir omöjliga att urskilja. Till sist har högtalaren helt försvunnit under sanden och rösten tystats fullständigt. Den enda förnimbbara manifestationen av ljudet är några sandkorn som rubbas av vibrationerna från högtalaren som nu varken syns eller hörs.

3 Politiskt engagemang i videokonsten

Många videokonstnärer fokuserade inte på mediets tekniska och estetiska potential för dess egen skull utan såg videon som ett verktyg för att nå ut i och förändra samhället. Videokonsten uppstod i en turbulent tid som präglades av stark samhällskritik och vilja till politisk förändring. Under slutet av 1960-talet och början av 1970-talet gick många amerikanska videokonstnärer samman i arbetskollektiv med namn som Videofreex, Raindance Corporation, Global Village och People's Video Theater i New York och Ant Farm, Video Free America och Optic Nerve på den amerikanska västkusten. Syftet med den kollektiva arbetsformen var flerfaldigt. Dels ville man ta avstånd från det individualistiska och kommersiella karriärstänkande man ansåg genomsyrade det etablerade konstsystemet, dels sågs kollektiv verksamhet som den bästa vägen för att påverka samhället i önskvärd riktning. Dessutom kunde man skapa gemensamma teknikpools för mer kostnadskrävande utrustning. Ett särskilt omhuldat mål hos flera av dessa kollektiv var skapandet av en alternativ television som motvikt till det kommersiella TV-utbudet som fick allt större inflytande över medborgarnas liv och världsbild. Verksamheten hos videokollektiven präglades som regel av en kritisk inställning till de statliga och kommersiella institutionerna samt av optimistiska förhoppningar, inte sällan med utopiska övertoner om de förändringar som den nya videoteknologin skulle möjliggöra. Folket skulle nu erövra kontrollen över televisionen från de stora medieföretagen, en ny politisk medvetenhet spridas genom TV och gränsen mellan konst och samhälle, mellan konst och liv, äntligen suddas ut.

Videofreex och TVTV

Videofreex grundades redan sommaren 1969 i New York av konstnärerna David Cort, Curtis Ratcliff och Parry Teasdale. Kollektivet ägnade sig framför allt åt att med de billiga Portapak-kamerorna dokumentera den amerikanska alternativkulturen som den etablerade televisionen ignorerade – från Black Panthers och Abbie Hoffmans yppierörelse till Hells Angels. Genom reportage och intervjuer som genomgick ett minimum av redigering skulle en oförfalskad bild av verkligheten garanteras. Videofreex motarbetade aktivt den traditionella fokuseringen på en individuell upphovsman och rapporterats ha vägrat uppge namnet på någon produktionsmedlem till den intresserade pressen – utom huskattens.¹

Videofreex var det första videokollektiv som inledde samarbete med ett kommersiellt TV-bolag. CBS intresserade sig i ett tidigt skede för deras verksamhet och erbjöd dem att producera ett pilotprogram om den alternativa kulturscenen. Innan projektet hade fullbordats avbröt emellertid CBS samarbetet. För de pengar CBS anslagit hade dock Videofreex hunnit köpa in dyrbar redigeringsutrustning och bättre linser till Portapak-kamerorna, vilket underlättade deras fortsatta arbete. År 1972 flyttade kollektivet till en farm i Lanesville, New York, där de satte upp en egen oberoende TV-sändare för att kunna distribuera sitt material. Detta brukar kallas USA:s första piratTV-station. Sändningarna pågick varje vecka mellan 1972 och 1977 med en repertoar av konstvideo, liveframträdanden och reportage, totalt 258 utsändningar. Videofreex samlade produktion är mycket omfattande: en långt ifrån komplett verkförteckning som upprättats av Video Data Bank omfattar över 500 bandtitlar.²

Videokollektivets sammansättning var flytande och många konstnärer var aktiva i flera olika konstellationer. Exempelvis medverkade konstnärer från Videofreex tillsammans med medlemmar i andra kollektiv i ett gemensamt projekt, initierat av gruppen TVTV (Top Value Television) som grundats 1972 av bland andra författaren och journalisten Michael Shambert. Projektets syfte var att

1 Paul Ryan, "Video Journey through Utopia", www.davidsonfiles.org/videojourneythroughutopa.html

2 www.davidsonfiles.org/tape%20lists.html

åstadkomma en alternativ TV-bevakning av 1972 års presidentvalskampanjer. Gruppens motto löd *guerrilla television*, vilket Shamborg definierade på detta sätt:

Guerrilla Television är gräsrotstelevision. Den arbetar med folket, inte ovanifrån. På ett enkelt plan är detta inget mer än "gör-det-självtv". Men kontexten kring den idén är att överlevnad i en informationsmiljö kräver informationsverktyg.³

Shamborg använde också detta begrepp som titel på en manifesterad bok han gav ut 1971.⁴ TVTV framställde två band från nomineringskonventen, *The World's Largest TV Studio* och *Four More Years*, varav det förra dokumenterar demokraternas konvent, det senare republikanernas. (Bild 19 på nästa sida) TVTV:s respektlösa humor, befriad från varje spår av vördnad för det politiska etablissemanget, resulterade tillsammans med den portabla Portapak-utrustningens mobilitet i en närgången och improviserad rapportering som markant skiljde sig från de konventionella stationernas. Banden hör till de första verk som sändes i TV och ledde till att TVTV fick kontrakt för ytterligare program åt den ickekommersiella stationen WNET i New York. Idag kan man konstatera att TVTV:s mobila och informella reportagestil i hög grad influerat senare TV-journalistik.

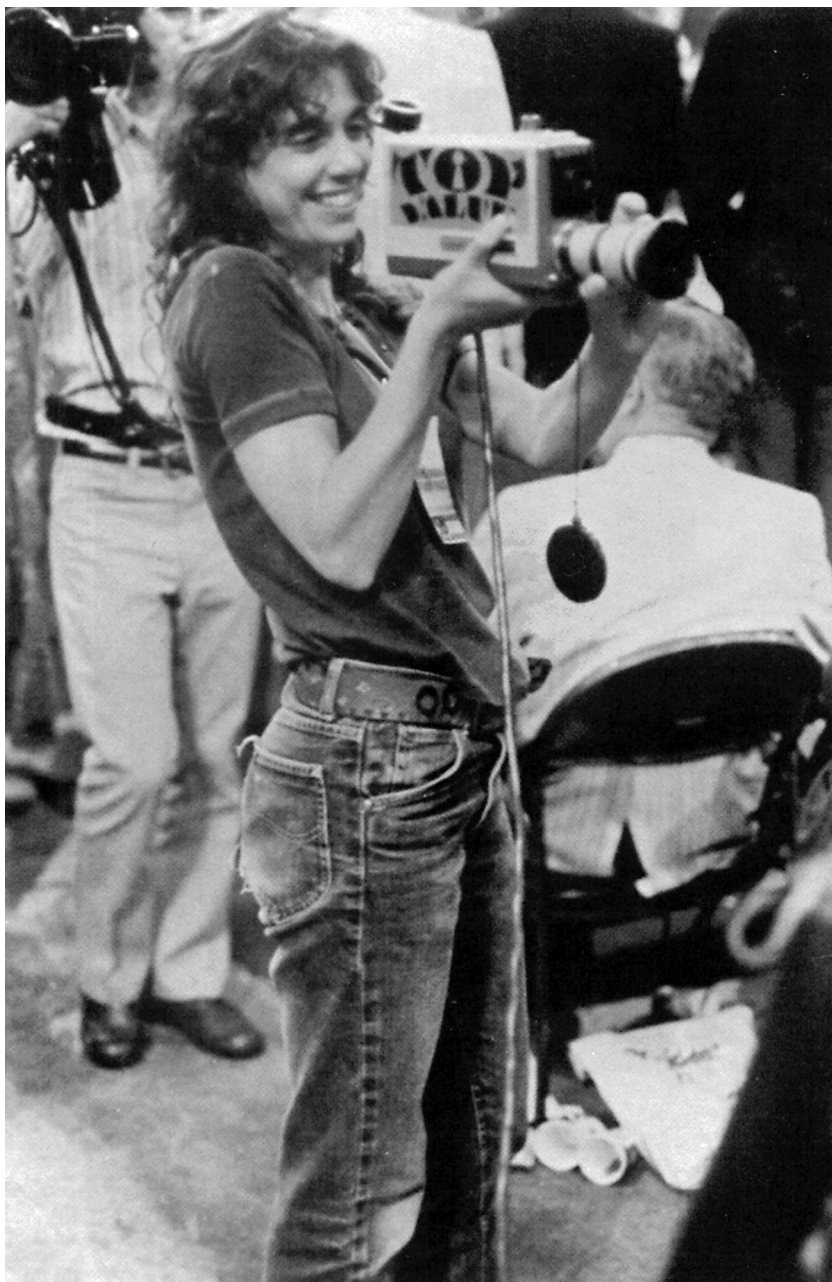
Under slutet av 1960- och början av 1970-talet pågick även andra samarbetsprojekt mellan videokonstnärer och den etablerade televisionen. The Rockefeller Foundation bekostade laboratorier vid WNET och den likaledes ickekommersiella stationen WGBH i Boston. Särskilt laboratoriet vid WNET, instiftat 1972, spelade en viktig roll för utsändningar av band av bland andra Nam June Paik och Bill Gween och kollektiv som Downtown Community Television Center och TVTV. Genom det återkommande videomagasinet *Video and Television Review* bidrog man verksamt till att skapa en publik för experimentell video.⁵

Det bör nämnas att experiment med alternativ television även företogs på andra håll. I Frankrike bedrevs på 1970-talet försöksverksamhet med alternativa, lokala TV-utsändningar: år 1973 erhöll sju franska städer statligt tillstånd att bedriva sådan verksamhet,

3 Michael Shamborg citerad i Sturken, 108

4 Michael Shamborg och Raindance Corporation, *Guerrilla Television*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1971

5 Hill (red.), s. 141f



19 Nancy Cain från TVTV filmar för Four More Years, 1972 (Hall & fifer, 100).

varav den mest utarbetade bestod av staden Grenobles *Video gazette* som spreds via ett lokalt kabelnät och användes för att diskutera lokala politiska frågor. Fyra år senare drog dock de franska myndigheterna emellertid tillbaka sändningstillstånden, bland annat på grund av risken för subversiv verksamhet.

Raindance Corporation

Raindance Corporation grundades 1969 av bland andra konstnärerna Frank Gillette, Ira Schneider och Michael Shamberg. Namnet var en ironisk anspelning på Rand Corporation, en inflytelserik tankesmedja för regeringen och industrin. Influerade av optimismen hos medieteoritiker som Marshall McLuhan, Gregory Bateson och Buckminster Fuller ägnade sig Raindance Corporation åt att bygga upp en databank med texter och videoinspelningar kring tidsaktuella ämnen som cybernetik, nya media och ekologi. Man videodokumenterade alla upptänkliga aspekter av alternativkulturen i så kallade *street tapes*, från vilka olika segment plockades ut och kombinerades i "Media Primers", ett slags ironiska videokommentarer till aktuella skeenden i samhället. Intervjuer med nyckelpersoner i alternativkulturen blandades på dessa band med spontana möten med okända, barn som leker framför kameran och andra improviserade upptagningar.

Till gruppens mest betydelsefulla åstadkommanden hör tidskriften *Radical Software*, som utgavs i elva nummer mellan 1970 och 1974. Den utgjorde den första regelbundet återkommande publikationen för den växande alternativa mediekulturen, med artiklar av tongivande namn som Gene Youngblood, Paul Ryan, Paik och en lång rad andra skribenter. Idag pågår ett projekt att publicera samtliga nummer i faksimil på Internet, i regi av den kanadensiska organisationen Fondation Daniel Langlois, Ira Schneider och Davidson Gigliotti, de två sistnämnda själva viktiga gestalter inom den tidiga amerikanska videokonsten. Gigliotti förestår också den innehållsrika webbsajten "The Early Video Project".⁶

6 Radical Software: www.radicalsoftware.org. Early Video Project: <http://davidsonfiles.org>

Omslaget till det första numret av *Radical Software* pryddes av rubriken "The Alternate Television Movement". En central målsättning var att bryta de stora TV-bolagens monopol på information och informationsspridning. Ordet *alternate* syftade på en pluralistisk television som skulle tillåta att flera röster gjorde sig hörda och bryta upp den enkelriktade relationen mellan sändare och mottagare. Videotekniken sågs som ett viktigt redskap för detta syfte. På ledarsidan formulerades tidskriftens målsättning i manifestartade ordalag:

Makt mäts inte längre i mark, arbete eller kapital utan i tillgång till information och redskap att sprida den. [---] Vi är inte bara en datoriserad version av någon korrupt idealkultur från det tidiga 1900-talet utan ett helt nytt samhälle därför att vi är datoriserade. Televisionen är inte bara ett bättre sätt att sprida den gamla kulturen på, utan ett element i grundandet av en ny kultur.

Videobandet kan bli för televisionen vad skriften är för språket. [---] Snart kommer tillgängliga VTR-system [*video tape recorder*] och videokassetter [...] att göra växelvisa [*alternate*] sändningar till en verklighet.

De av oss som gör egen television vet att mediet kan vara mycket mer än bara "en radio med skärm" som det fortfarande används som av TV-bolagen vilka förstärker produktorienterade och föråldrade idéer om fastlagt fokus, ställningstagande, innehåll, ämne, och bekräftar sin egen passivitet, och vår, genom att ge oss feedback på feedback på information hellre än att bejaka videons inneboende omedelbarhet, och gör oss immuna mot informationens genomslagskraft genom att be oss se fram emot vad som redan kan förutses – de dagliga Vietnamrapporterna till kvällsmaten som följetång i ett standardiserat programformat. Om information är vår omgivning, varför anses inte vår omgivning vara information?⁷

Ant Farm

Ett av de mest omskrivna videokollektiven på den amerikanska västkusten var Ant Farm, som grundades 1968 i San Fransisco av arkitekterna och mediekonstnärerna Chip Lord och Doug Michels och senare kom att inkludera ytterligare medlemmar. Gruppen som verkade fram till 1978 sysselsatte sig särskilt med publika perfor-

7 *Radical Software*, nr. 1 1970, s. 2

mances, i vilka de med respektlös humor attackerade amerikanska kulturikoner. Bland deras mest spektakulära verk måste räknas *Media Burn*, en våldsamt performance som iscensattes på Independence Day den 4 juli 1975 och dokumenterades av gruppen med video. (Bild 20 på nästa sida) En 1959 års El Dorado Cadillac kördes rakt igenom en vägg av brinnande TV-apparater i en kollision mellan det moderna Amerikas två viktigaste kulturartefakter: bilen och TV-apparaten. På det resulterande videobandet blandas gruppens egen dokumentation med de lokala TV-stationernas rapportering från händelsen. Doug Hall uppträder i rollen som president Kennedy med ett tal om de stora mediebolagens inflytande på medborgarnas liv:

Vem kan förneka att vi är en nation beroende av televisionen och det konstanta medieflödet? Har du aldrig velat sparka sönder din TV?⁸

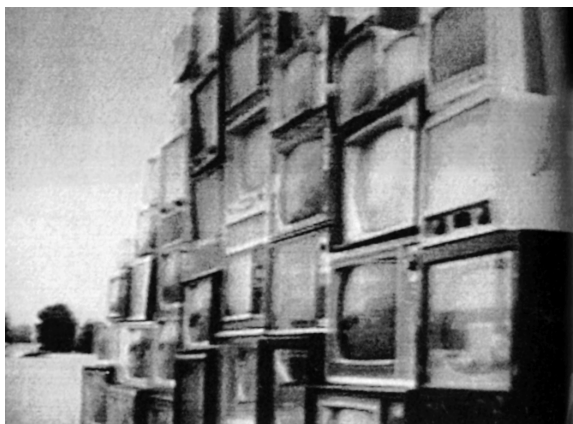
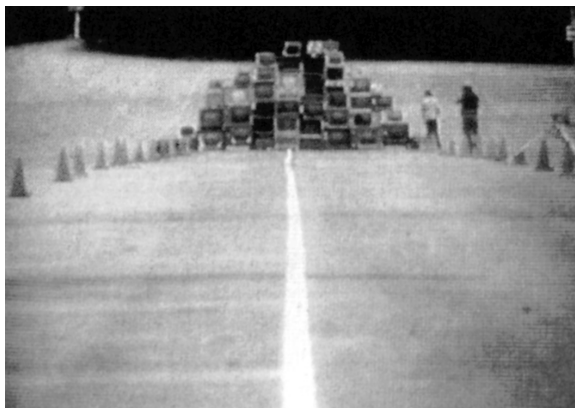
Ett besläktat verk utgör den permanenta installationen *Cadillac Ranch* som gruppen utförde året före *Media Burn*. Inbjudna av industrimagnaten Stanley March III att göra ett platsspecifikt verk på hans ägor lät Ant Farm begrava tio Cadillacs, från en 1949 års Club Coupe till en 1963 års Sedan, med de karaktäristiska fenprydda bakändarna uppstickande ur jorden. Ironiskt nog har installationen gått från att vara ett respektlöst skämt om en prestigeladdad statussymbol till att bli populärt turistmål och har under åren figurerat i diverse annonser och TV-reklamer.⁹

T.R.Uthco

Doug Hall grundade 1970 också kollektivet T.R.Uthco i San Francisco tillsammans med Diane Andrews Hall och Judy Procter. Tillsammans med Ant Farm genomförde T.R.Uthco år 1975 ett verk kallat *Eternal Frame* som liksom *Media Burn* bestod av en performance som dokumenterades med video. I det resulterande bandet som är daterat 1976 har studioinspelade avsnitt och bilder från TV redigerats ihop med dokumentationen av aktionen.

8 Doug Hall citerad i Zippai (red.), s. 25

9 Se www.libertysoftware.be/cml/cadillacranch/crmain.htm



20 Ant Farm, Media Burn, 1975
(Van Assche, 62).

Eternal Frame problematiserar mediebilderna av mordet på den amerikanske presidenten John F. Kennedy den 22 november 1963. (Bild 21) Konstnärerna utförde en rekonstruktion av mordet på den ursprungliga mordplatsen, Dealey Plaza i Dallas. Noggrant utklädda och sminkade till presidenten, hans hustru Jackie Kennedy, delstaten Texas guvernör John Connally, korthagebilens chaufför och en av livvakterna genomförde de först ett antal repetitioner och sedan själva iscensättningen av mordet som en art performance. Videofilmen dokumenterar förberedelserna och genomförandet av aktionen samt den närvarande publikens starka reaktioner. Dessutom uppträder Doug Hall återigen som den mördade presidenten som håller ett TV-tal till nationen och besöker – samt avvisas från – Kennedymuseet i Dallas. Titeln *Eternal Frame* syftar på den berömda filmsnutten av dödsskjutningen, som åskådaren Abraham Zapruder råkade fånga med sin super8-kamera och som oräkneliga gånger har spelats upp i amerikansk TV. Zapruders sekvens ingår i videooverket och fungerade även som förlaga för rekonstruktionen av mordet.



21 T.R.Uthco & Ant Farm, *Eternal Frame*, 1975 (Zippai, 185).

Det är svårt att sätta fingret på varför det här konstverket väcker så starka och motstridiga känslor. Å ena sidan präglas det av en respektlös munterhet som kan tyckas opassande för ett ämne som presidentmordet. Å andra sidan blottlägger den skoningslöst de djupa spår som mordet satt i det amerikanska medvetandet, inte minst genom skildringen av publikens reaktioner – tårar blandas med entusiastiska applåder i vad som uppenbarligen är en kathartisk upplevelse för åskådarna. En gråtande och leende kvinna förklarar: "Jag mår dåligt, ändå mår jag bra!". Under hela förloppet rullar publikens egna filmkameror oavbrutet medan åskådarna utbrister: "Det är precis som på TV!". Filmens udd är riktad just mot televisionens roll som pseudoverklighet och uppenbarar på ett slående sätt hur trauma och ytlighet är sammanlänkade i det postmoderna mediasamhället. Doug Hall kommenterade några år efter konstverkets tillblivelse:

Avsikten med det här verket var att undersöka och avmystifiera föreställningen om presidentskapet, särskilt Kennedy, som arketypisk bild. [...] Detta verk tycks särskilt träffande idag när man betänker att bildens politik [*image politics*] har raffinerats till den punkt att vi kan välja en skådespelare till att bli vår president.¹⁰

Historieskrivning

De flesta videokollektiven upphörde med sin verksamhet före 1970-talets slut. Ant Farm och T.R.Uthco upplöstes 1978, och Top Value Television (T VTV) året därpå. National Center for Experiments in Television vid TV-stationen KQED i San Fransisco var aktiva mellan 1967 och 1976, och Optic Nerve i samma stad mellan 1970 och 1979. Några kollektiv har dock fortsatt sin verksamhet som arkiv för videokonst och/eller oberoende medieproduktion. Till dessa hör Raindance Foundation (fristående efterföljare till Raindance Corporation som upplöstes vid mitten av 1970-talet), Experimental Television Center i Binghamton i staten New York samt Downtown Community Television Center, som grundades 1972 i New York av Jon Alpert och Keiko Tsuno.

¹⁰ Doug Hall, uttalande från 1984, citerat i Hill (red.), s. 76

Videokollektiven har fått en undanskymd roll i videokonstens historieskrivning som istället har fokuserat på enskilda konstnärskap och på det slags videokonst som har ägnat sig åt att utforska videoteknikens estetiska uttrycksformer och relationerna mellan konstnär, verk och betraktare. Konsthistorieskrivningens inneboende dynamik, med betonandet av det konstnärliga geniet och av individuella verk som lämpar sig för presentation i gallerier och museer, har gjort att videokonsthistorien i hög grad kommit att utformas som ett pärlband av stora namn, som exempelvis Dan Graham, Vito Acconci, Bill Viola och – i synnerhet – Nam June Paik.

All historieskrivning är av nödvändighet selektiv. Bilden av det förflutna som en framåtskridande process, en berättelse med en början, ett förlopp och ett slut, är i själva verket snarare ett resultat av att något utelämnats från berättelsen än av vad som har inkluderats i den. Detta är självklart om vi betänker att en fullständigt komplett redogörelse av vad som sker på en plats under en enda sekund aldrig skulle kunna nå fram till en slutpunkt. Hur noggrann beskrivningen än vore skulle det alltid återstå en myriad av mikroskopiska detaljer att redovisa. Skildringen skulle därför inte kunna röra sig framåt, få progression och utvecklas till en berättelse. Det är därför den mest elementära grundregeln för allt berättande lyder: *you can't have a story, if you don't leave anything out*. Naturligtvis gäller detta i ännu högre grad för skildringar av historiska perioder. Av nödvändighet måste tidens flod silas genom ett perspektiv, en synpunkt, för att bli begriplig för oss som en berättelse.

Vad som utsluts från och vad som inlemmas i historieskrivningen är emellertid inte godtyckligt. Det brukar sägas att det är segrarna som skriver historien och det stämmer också för konsthistorien. Det är de konstnärer som fått framgångsrika karriärer inom det etablerade konstsystemet vars namn nu lyser klarast i skildringarna av den tidiga videokonsthistorien. Detta förhållande har kritiserats av bland andra Marita Sturken som verksamt bidragit till att kartlägga videokollektivens alternativa historia, och av Martha Rosler, själv en av den amerikanska videokonstens viktigaste konstnärer med feministisk inriktning. Rosler spårar i utnämningen av Paik som "videokonstens fader" och de legendartade skildringarna av hans pionjärinsatser både ideologiska och religiösa övertoner. Hon har sammanfattat sin åsikt i en sarkastisk formulering av mytologin om Paik, som förtjänas att återges i sin helhet:

Mytens element inkluderar en östlig besökare från ett land härjat av kriget (vårt krig) som vaccinerades av USA: s ledande avantgardemästare medan han var i teknologihimlen (Tyskland), och när han väl anlånt till Staterna upprepade gånger kränkte den centrala helgedomen, TV, och sedan gick för att möta Guds representant på jorden, fånga hans bild och föra den till avantgardet, och som sedan övergav detsamma för att föra samman de två motpolerna i Amerikas kulturella spektrum genom att symboliskt inkorporera medvetandeindustrin i kulturens repertoar av metoder och idéer – alltid med stöd från regeringen, museerna, TV-bolagen eller andra institutioner.

Och – just det! – han är en man.¹¹

Sturken konstaterar att ett behov av att skapa en historieskrivning för videokonsten uppstod redan i början av 1970-talet. Ett bidragande skäl var att videokonsten inte kunde (och att dess upphovsmän ofta inte ville) inordnas i den kommersiella konstmarknaden utan istället blev beroende av finansiering från myndigheter, organisationer och museer. För att underlätta bidragsansökningar organiserades videokonsten i separata avdelningar på museerna, vilket bidrog till att cementera synen på video som ett medium åtskillt från och i grunden annorlunda än traditionella konstnärliga uttrycksmedel. Formulerandet av en historia för videokonsten blev därför ett sätt för museernas videoavdelningar att motivera sin verksamhet och sitt behov av pengar, vilket yttrade sig i ett antal utställningar på tongivande amerikanska museer under 1980-talets första hälft om just videokonsthistorien. Som tidigare påpekats var det i enlighet med den rådande konstsynen att då privilegiera sådana konstnärer som sysselsatte sig med videoestetikens och mediaspecificitetens problematik, snarare än de som arbetade kollektivt med ett socialt och politiskt perspektiv. Sturken skriver:

Det marginella sätt på vilket kollektiven behandlas i videohistorien är en indikation på hur socialt engagerade verk helt enkelt utslöts ur den konsthistoriska dagordning för videon som upprättades i och med dess musealisering [---] De övertygelser som reglerar konsten i den västliga kulturen ger företräde åt den individuella upphovsmannen och föreställningen om ett mästerverk som medel för att fastställa det finansiella värdet hos ett konstverk; de öppnar sig inte i första taget för kollektivistiska idéer.¹²

11 Martha Rosler, "Video: Shedding the Utopian Element", i Hall & Fifer (red.), 1990, s. 45

12 Sturken, s. 113f

Man bör dock inte betrakta kollektivens produktion som någon marginell verksamhet vid sidan av videokonstens egentliga huvudfåra – ett sådant synsätt är bara produkten av de mekanismer i historieskrivningen som hastigt berörts ovan. Det är fråga om många tusentals band som ofta ännu är i behov av katalogisering och renovering eller kopiering till dagens bandformat. Trots insatserna från organisationer som Electronic Arts Intermix i New York och Video Data Bank i Chicago, två ickekommersiella organisationer som grundades på 1970-talet och som idag bevarar och förmedlar konstvideo, återstår här ett stort arbete. Förutom alla de band som ligger lagrade i olika arkiv och depåer finns ett okänt antal i privatpersoners ägo. Under arbetet med föreliggande bok har jag själv kontaktats av ett par framträdande namn i den tidiga amerikanska videokonsten som berättat att stora mängder band från 1970-talet ligger osorterade i deras privata förråd.

Arbetet att bevara gamla videoband är en kamp mot tiden. Det har nämligen visat sig att elektromagnetiska band åldras snabbt i flera bemärkelser. Dels har nya bandtyper i rask takt ersatt de äldre med följderna att tidiga typer av uppspelningsapparatur har slutat att tillverkas och blivit allt svårare att få tag på eller reparera. Exempelvis har Sonys U-Maticsystem som lanserades för konsumentbruk 1972 och under en period var standardformat idag i stort sett tagits ur bruk. Dessutom slits bandens magnetiserade skikt både när de spelas och när de lagras. Videokonservatorn Maria Troy rekommenderar att videoarkiv alltid håller sig med två masterkopior av originalband, det ena för kopiering och det andra som en säkerhetskopia som aldrig spelas utan bara spolas fram och tillbaka med jämna mellanrum för att förhindra att bandrullarna klistrar ihop.¹³ Vidare kan hög fuktighet i lagringsutrymmena påverka banden kemiskt med risk att det magnetiserade lagret lossnar från polyesterbandet. Band bör lagras stående istället för liggande för att förhindra kantskador och att bandslingorna separeras från varandra. Men även exemplariskt skötta band åldras och inget bandformat har visat sig stå emot tidens tand längre än högst ett par decennier. Förhoppningsvis kommer digitala kopior av videobanden att kunna erbjuda en mer långsiktig lösning, men även där finns problemet med kon-

13 Maria Troy, "A Report from the Trenches: Video Preservation", i Hill (red.), s. 92–98

vertering från obsoleta analoga format till digitalt format. Dessutom är åldersbeständigheten hos lagringsmedierna för digital video ännu oprövad vare sig det är fråga om digitala band, hårddiskar eller CD- och DVD-skivor. Till detta kommer att de nya generationerna av digital teknologi och programvara ersätter de äldre i ännu snabbare takt än de olika videobandformaten gjort.

Problemen kan exemplifieras med restaureringen av T.R.Uthcos verk *Eternal Frame*. I början av 2000-talet beslöt Bay Area Video Coalition (BACV), ett mediecenter i San Fransisco som grundades 1976, att överföra masterbandet för *Eternal Frame* till digitalt format i bevaringssyfte. Chip Lord från Ant Farm och Doug Hall från T.R.Uthco lyckades få fram 31 kopior med råmaterial i olika bandformat, men det visade sig att samtliga var i dåligt skick. Merparten hade i två decennier förvarats i en källare där de utsatts för både kyla och brand och bindemedlet som håller ihop de magnetiserade partiklarna på plastbandet hade börjat falla sönder. Man lokaliserade också ett redigerat masterband samt ett par kopior av det, även dessa med skadade partier och märkbara kvalitetsförluster. I ett första steg måste banden rengöras genom att upprepade gånger spolas genom flera för ändamålet särskilt modifierade apparater. Därefter kunde banden överföras till det professionella formatet Betacam SP. I den processen måste dock materialet tidkodas, vilket krävde tre olika maskiner av äldre och nyare typ för de olika bandtyperna. (Tidkodning av video infördes på 1970-talet som hjälp vid redigering. Det är en hjälpsignal som numrerar bildrutorna, som ju inte är synliga för ögat som på en filmremsa.) Efter tidkodningen kunde digitaliseringen av användbara segment från de olika källbanden påbörjas. Allt som allt skapades 93 sådana segment. Under redigeringen av dessa till en sammanhängande kopia krävdes färg- och valörkorrigeringar för att skapa enhetlighet i utseendet, om än med stor varsamhet för att så lite som möjligt förändra verkets originalutseende – i den mån detta kunde fastställas. Fortfarande uppvisade dock den nysammansatta och färgkorrigerade versionen avsevärda bortfall, varför varje enskild ruta av de skadade partierna måste granskas och behandlas digitalt med olika metoder. Till exempel kunde delar av en oskadad ruta kopieras till en annan ruta med samma område skadat, förutsatt att inte motivet förändrats mellan rutorna. Denna beskrivning av processen är i högsta grad summarisk. Sammantaget arbetade ett team bestående av Lord och

Hall samt tekniker och konservatorer från BAVC och Tate Museum i tio månader med att framställa en godtagbar 22-minuters Digital Beta-master, från vilken nya kopior kunde göras. Denna tålmodiga process som kräver tid, specialistkunskaper, avancerad teknologi och ett stort mått uppfinningsrikedom ger en aning om vilket sisyfosarbete bevarandet av den tidiga videokonsten utgör.¹⁴

Genusperspektiv i videokonsten

Videomediet kom att ha särskild relevans för konstnärer kopplade till den feministiska rörelsen. Konsthistorien har systematiskt utslutet kvinnliga konstnärer, vilket kan exemplifieras med önskvärd tydlighet av H.W. Jansons volym *Konsten* från 1962: den nämner inte en enda kvinnlig konstnär.¹⁵ I senare upplagor av boken har visserligen några kvinnor plockats in men det framstår snarast som eftergifter för politisk korrekthet medan normen har förblivit densamma. Denna exkludering är lika giltig för modernismen som för den äldre historien. Både den abstrakta expressionismen och färgfältsmåleriet, som båda understöddes av Clement Greenberg, dominerades av manliga konstnärer och uppfattades i allmänhet som uttryck för en maskulin mentalitet.

När konstnärer började experimentera med videomediet under 1960-talet var en av dess mest tilltalande egenskaper frånvaron av traditionens belastning. Detta gällde också genusperspektivet – videon hade ingen historia av att utesluta kvinnor och uppfattades därför av många som ett användbart medium för att artikulera en feministisk diskurs. Till detta kommer videons lämplighet att dokumentera och förmedla performancekonsten, den andra nya konstform som särskilt lockade kvinnliga konstnärer som ett alternativ till måleriets och skulpturens "manliga" uttrycksformer. Genom performance och video kunde kvinnor bryta sig loss från den passiva roll som modell som konsthistorien tillskrivit dem och erövra

- 14 Heather Weaver & Kirsten Menger-Anderson, "Restoring The Eternal Frame", nätadress www.bavc.org/meet/news/articles/restoring.htm
- 15 Melanie Corn, "Wonder Woman and Material Girls. Performing Gender in Video", nätartikel, opaginerad. http://time.arts.ucla.edu/projects/98-99/HAC/HACgrad_web/corn/melanie.html, 1997

positionen som aktiv konstnär, samtidigt som de på scenen eller framför kameran kunde dekonstruera de dominanta kvinnliga stereotyperna. Dessutom möjliggjorde teknikens tillgänglighet en produktion oberoende av gallerier och TV-stationer, vars hierarkier som regel var kraftigt mansdominerade. Kort sagt tycktes performance och video helt enkelt utlova kvinnliga konstnärer möjligheten att själva ta kontrollen över representationen av kvinnan.

Lite förenklat kan man säga att det var två teman som framför allt genomsyrade den feministiskt orienterade videokonsten under 1970-talet: kritik av hemmet som den föregivet naturliga kvinnliga sfären och kritik av de feminina kulturstereotyper som internaliseras av både kvinnor och män och hindrar deras frigörelse. Under devisen "Det privata är politiskt" angrep feminismen den uppdelning av könen som förvisade kvinnan till hemmet, tillsammans med känslolivet, barnen och hushållarbetet, fjärran från den offentliga sfär där männen verkade i yrkesliv och politik. Den uppdelningen var ideologiskt betingad, argumenterade man, och därför var alltså det privata också politiskt. Den patriarkala ideologin kunde emellertid inte bevara sin hegemoni om den inte längre internaliserades som naturligt av båda könen, varför behovet uppstod att undersöka och avslöja de roller som kulturen och traditionen föreskriver kvinnor. Särskild uppmärksamhet ägnades sexualiteten som ett fält där komplexa maktspel utspelar sig. Bilden av kvinnan som mannens sexualobjekt förutsätter att hon bara kan erhålla tillfredsställelse genom att tillfredsställa, samtidigt som hennes egna sexuella initiativ måste undertryckas som hotfulla. Som ett nav i formuleringen av dessa båda kritiker – av hemmet och av de kvinnliga stereotyperna – finner vi den kvinnliga kroppen, som en skärningspunkt för förtryckets och emancipationens diskurser.

Martha Rosler

Rosler har genom fotografi, performance, video och författande utvecklat en djupgående kritik av de sociala och politiska strukturer som betingar kvinnors villkor i samhället. I hennes drygt 6 minuter långa band *Semiotics of the Kitchen* från 1975 undersöker och underminerar hon stereotypen av hemmafrun som en vårdande, förnöjd

och fridsam figur. (Bild 22) I en roll som hon beskrivit som "ett anti-Juliabarn" visar Rosler upp, namnger och demonstrerar en rad köks-utensilier i bokstavsordning från A till Z som om hon illustrerade ett lexikon eller medverkade i en instruktionsfilm. Men de gester med vilka hon hanterar redskapen är inte de förväntade utan våldsamma och hotfulla på ett mekaniskt och uttryckslöst sätt. Isklyvarn hugger hon upprepade gånger i köksbänken, hamburgerpressen slår hon monotont och kraftfullt ihop och saftpresen vrider hon om flera gånger med yvig gestik. Genom det rituella uppräknandet av föremålen i bokstavsordning synliggör Rosler det begränsande mönster som hemmafrurollen tvingar på kvinnan. Samtidigt avslöjar gestiken och tonfallet att hon inte är naturligt nöjd i dessa förhållanden och att dessa utensiliers funktion att skapa trevnad och trygghet bär på den hotfulla potentialen av vrede och våld. Roslers uttryckslösa agerande skapar en absurd komik som avslöjar det befängda i att kvinnan förväntas förverkliga sig själv genom att dag-



22 Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen*, 1975 (Zippai, 168).

ligen hantera en rad köksredskap. Rosler har kommenterat *Semiotics of the kitchen* med orden:

Jag var intresserad av något i stil med idén om att "språket talar subjektet" och av förvandlingen av kvinnan själv till ett tecken i ett system av tecken som representerar ett system för matproduktion, ett system för tämjd subjektivitet.¹⁶

I det drygt 39 minuter långa bandet *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained* från 1977 riktar Rosler sin kritik mot de kontrollmekanismer genom vilka samhällsinstitutionerna reglerar kvinnors uppfattning av sig själva. (Bild 23) Verket utfördes först 1973 som en performance vilken rekonstruerades för video fyra år senare. En stillastående kamera registrerar hur en kvinna mäts på alla upptänkliga sätt av en vetenskapsman i vit rock. Kroppsdel för kroppsdela,



23 Martha Rosler, *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained*, 1977 (Zippai, 168).

16 Martha Rosler citerad på Cinovid, databas för experimentell film och video. Nätadress: <http://cinovid.org/title/5405>

från huvudets omfång till slidans djup, mäts och antecknas med professionell uttryckslöshet. Den stillastående kameran observerar skeendet med samma distanserade kyla som vetenskapsmannen utför sina förehavanden. Under större delen av bandet ackompanjerar Roslers berättarröst förloppet med en kritisk redogörelse för de normativa schabloner och patologiseringar genom vilka de politiska, vetenskapliga och kommersiella etablissemangen i samverkan begränsar den kvinnliga kroppens uttrycksmöjligheter. Liksom i *Semiotics of the Kitchen* utnyttjar Rosler en objektivt registrerande kamera och ett neutralt agerande för att låta absurditeten lysa fram i de vardagliga ritualer som reglerar kvinnans existensvillkor och självförståelse. Bandet avslutas med en serie dokumentära fotografier av kvinnor underkastade olika mätningmetoder medan Roslers röst räknar upp en skrämmande rad av "brott mot kvinnor". Rosler har förklarat sitt val av stillastående kamera:

Jag gjorde mitt bästa för att störa voyeurismen genom att göra en lång tagning – en stationär tagning som uttröttar åskådaren och tonar ned betydelsen av karaktärens närvaro på skärmen. Det blir tråkigt att titta på någonting utan kamerarörelser och utan närbilder med känslorreaktioner.¹⁷

Roslers konstnärskap har inte begränsat sig till ett renodlat genusperspektiv. I senare verk har hon även behandlat andra sociala och politiska frågor. I *How Do We Know What Home Looks Like?* (1993) skildras hyresgästernas försök att rädda Le Corbusiers hyreshus L'Unite d'Habitation i Firminy-Vert i Frankrike från rivning. I *Chile on the Road to NAFTA* (1997) kontrasterar Rosler Chiles starka ekonomiska utveckling mot landets politiska historia som diktatur och mot amerikanska företagsintressen i Chile.¹⁸

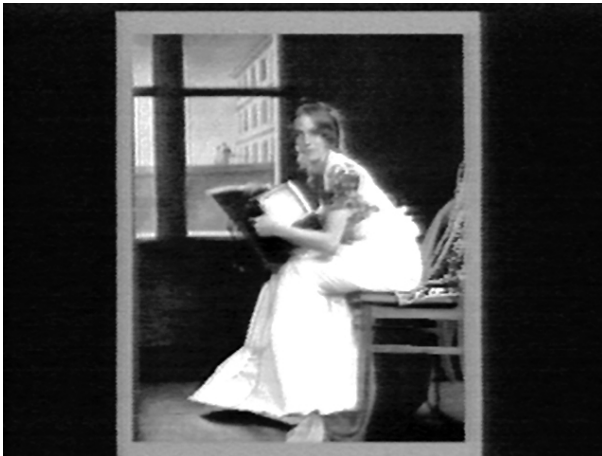
Hermine Freed

Hermine Freed började arbeta med video i New York i början av 1970-talet. Hennes mest välkända verk är ett 22 minuter långt band

17 Martha Rosler citerad i Hill (red.), s. 57

18 Se www.eai.org/eai/tape.jsp?itemID=2969

från 1974 med titeln *Art Herstory* – en satirisk lek med begreppet "art history". (Bild 24) Verket kan liknas vid en korrektion av det mansdominerade perspektivet i den traditionella konsthistorien från Bysans till Warhol, och skulle kunna tjäna som komplement till exempelvis Jansons *Konsten*. Med hjälp av chroma-keying placerar Freed sig själv och sina medhjälpare inne i en rad berömda målningar med kvinnomotiv från konsthistorien, samtliga målade av män. Effekten är sådan att exempelvis Freeds ansikte och händer framträder istället för den avmålade kvinnans ansikte och händer medan resten av målningen bevaras intakt. Syftet är dock inte att skapa en illusionistisk och omärklig övergång. Tvärtom får betraktaren se arbetet med att passa in videobilden i målningen, med obehagliga kroppsställningar, test av färgtoner, och så vidare. Genom att nu kunna tala och röra sig förvandlas de passiva modellerna hos Rafael, Ingres, Cézanne och andra till aktiva, talande subjekt. Ofta har aktörerna med sig videokameror som sätts i de porträtterade kvinnornas händer och sålunda ger dem en egen blick som kan riktas ut ur bilden mot åskådaren, i en omkastning av rollerna betraktare/betraktad. Genom hela bandet har Freed lagt en voice-over som resonerar kring förlutenhet och nutid och hur vår världsbild determineras av vår tid, plats och kultur. Men framför allt berättar hon om produktionen av bandet på ett sätt som saboterar betrakta-



24 Hermine Freed, *Art Herstory*, 1974 (Video Data Bank).

rens upplevelse av narrativ kontinuitet. En bit in på bandet vänder hon sig direkt till tittaren:

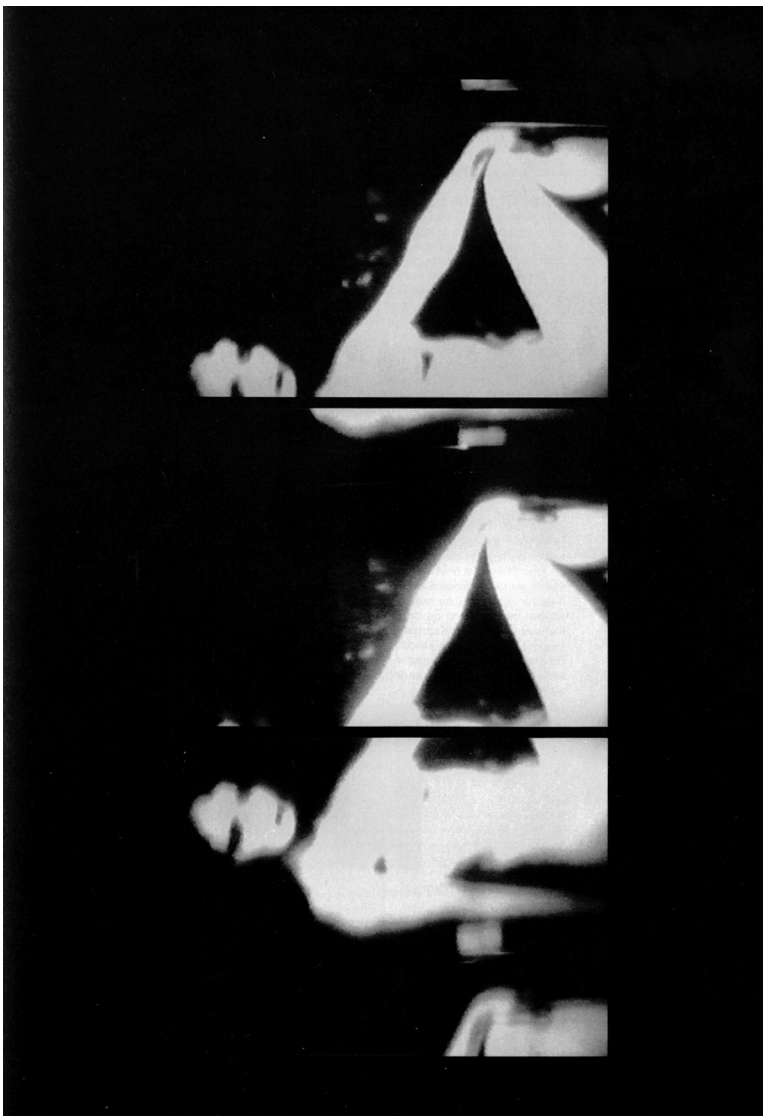
Hur kan du veta, om jag inte berättar det för dig, vilket jag kanske gör, att detta faktiskt var den första bilden som vi spelade in enbart som ett test utan ljudspår? Du skulle kunna veta det därför att det inte finns, eller fanns, något ljudspår, men hur skulle du kunna veta, om jag inte berättade det för dig, vilket jag kanske gör, att jag inte helt enkelt utelämnade det? Och hur skulle du veta, om jag inte berättade det för dig, vilket jag kanske gör, eller kanske redan har berättat för dig, att fram till idag, eller igår, var ett fullständigt annorlunda ljudspår planerat som i sin tur var annorlunda från den ursprungliga avsikten med bandet? Och vad var den ursprungliga avsikten med bandet? Det har gått lång tid sedan den första dagen. [...] Kanske avsikter från det förflutna, nuet och framtiden kommer att vara inbäddade i bandet.

Joan Jonas

Joan Jonas var under 1960-talet en framträdande gestalt inom den amerikanska performancekonsten. När hon 1972 använde video för första gången var det i en klassisk performance, *Organic Honey's Visual Telepathy*, där hon med en videokamera och monitor inkluderade realtidsfunktionen i föreställningen. Samma år började hon producera inspelade band i vilka hon utforskade mediets strukturella egenskaper, i synnerhet realtiden, för att genom dem iscensätta och underminera konstruktioner av den kvinnliga subjektiviteten. Hennes mest kända verk är *Vertical Roll* från 1972, där Jonas återigen uppträder som sitt alter ego, magdansösen Organic Honey. (Bild 25 på nästa sida) Bilden av dansösen blir emellertid hela tiden upphackad av en horisontell svart linje som oavbrutet rullar över skärmbilden, en effekt som Jonas uppnådde genom att inte hålla kamerasygnalens frekvens synkroniserad med monitorns. Det färdiga bandet skapades genom att kameran riktades mot monitorn, där det förinspelade materialet visades, och utgör således en videobild av videobilden.

Interferensen mellan dansösens rörelser och den monotont rullande linjen över skärmen har en komplex effekt på betraktarens upplevelse. TV-systemets teknologiska sida tycks framhävas på

bekostnad av bilden illusoriska verkan. Bilden förlorar sin status som referens till en tredimensionell verklighet och framträder istället som en platt skärm som ständigt markeras av den rullande svarta



25 Joan Jonas, *Vertical Roll*, 1972 (Van Assche, 165).

linjen. Samtidigt återspeglas samma intryck av konstruktion på den kvinnoroll Jonas gestaltar, fragmenterad av ett mekaniskt våld till en serie bilder som inte kan pusslas ihop till en helhet. Rytmen accentueras ytterligare av ljudet från en metallsked som Jonas oavbrutet slår mot ett hårt underlag. Tillsammans har detta ljud och den rullande linjen en hypnotisk effekt som både anknyter till och effektivt saboterar den voyeuristiska blick som närvaron av den avklädda kvinnokroppen tycks tillskriva betraktaren. Vid slutet av bandet bryter Jonas emellertid igenom det teknologiska system som hittills dikterat perceptionen, genom att framträda *mellan* monitorn med den rullande linjen och kameran som filmar den. I detta ögonblick, då hon plötsligt befinner sig framför linjen istället för bakom den, synliggörs med ens ett ytterligare skikt i representationen såväl rumsligt som betydelsemässigt.

Jonas förmåga att förena ett formellt utforskande av videomediets struktur med en kritik av kvinnlighetens konstruktion gör hennes verk öppet för olika tolkningar. Krauss skriver uppskattande om *Vertical Roll* i sin essä "Video: The Aesthetics of Narcissism", för dess sönderbrytande – i den sista sekvensen – av narcissismens parentes i vilken hon anser att videomediet skriver in subjektet:

På grund av *Vertical Roll:s* visuella referens genom monitorns agerande [dvs. den rullande bilden] till bandets fysiska realitet har den ena sidan av denna [narcissismens] parentes gjorts mer aktiv än den andra. Monitorsidan av parentesens blir till en rulle genom vilken man känner förebådelsen av ett inneboende mål eller slutpunkt för rörelsen. Det slutet nås när Jonas [...] från slingorna i kamerans/monitorns kretslopp bryter genom feedbackens parentetiska inneslutning för att möta kameran direkt – utan förmedling via skärmens rullande bild.¹⁹

Krauss tar emellertid inte upp några genusaspekter på verket. För konsthistorikern Melanie Corn är det däremot just de som står i centrum för tolkningen av *Vertical Roll*:

Kvinnan uppträder som objekt för den manliga blicken och hennes kropp bryts isär genom den teknologiska manipulationen. Videons längd och genomträngande karaktär gör det nästan omöjligt att inte ifrågasätta arten av kvinnans sexualiserade uppträdande.²⁰

19 Krauss, s. 188

20 Corn, 1997, opaginerad

Dara Birnbaum

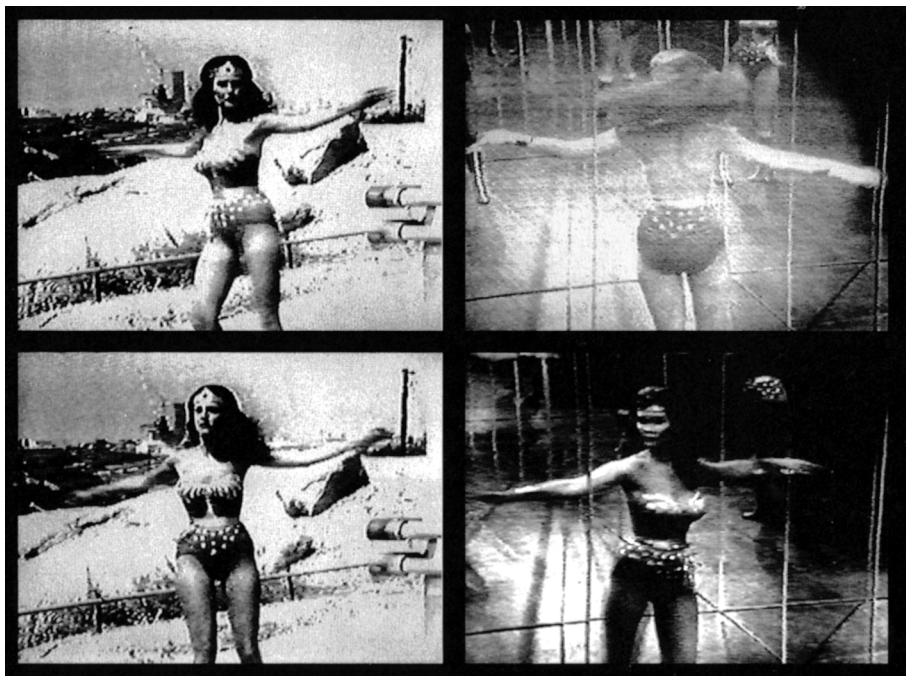
Dara Birnbaum är arkitekt och stadsplanerare och började använda video som konstnärligt medium 1978. Hon har särskilt inriktat sig på att dekonstruera televisionens struktur och koder – att ”manipulera ett medium som självt är högst manipulativt”, som hon själv formulerat det²¹ – och var en av de första videokonstnärer som använde sig av inspelat material från TV i sina verk. Genom att visa upp televisionens välbekanta bilder i en annorlunda form och kontext ville hon skapa en medvetenhet hos betraktaren om de ideologiska motiv som annars framstår som naturliga. Birnbaum har sagt om sin arbetsmetod:

I huvudsak försökte jag i mitt arbete med video 1978–1982 att sakta ned televisionens ”teknologiska hastighet” och hejda ögonblick av TV-tid för tittaren, vilket skulle tillåta granskning och ifrågasättande.²²

I bandet *Technology Transformation: Wonder Woman* från 1978–1979 har Birnbaum approprierat korta utsnitt ur TV-serien ”Wonder Woman”, vars huvudperson är en kvinnlig superhjärte iklädd en minimal tvådelad dräkt i amerikanska flaggans färger. (Bild 26) Birnbaum återger inte en hel berättelse i sitt verk utan uppprepar korta lösryckta klipp från TV-programmet, såsom explosioner, huvudpersonens förvandling från sin hemliga identitet till Wonder Woman (genom att snurra runt med utsträckta armar) och hennes försvar av en beskjuten man. Bandet innehåller också utdrag ur en discolåt, ”Wonder Woman in Discoland” av The Wonder Woman in Discoland Band, vars text (och stönanden i bakgrunden) framhäver den sexuella laddning som impregnerar superhjältinnans övermänskliga krafter. I Birnbaums verk strålar flera tematiska trådar samman, såsom samhällets tendens att sexualisera kvinnlig makt, tron på teknikens kraft att åstadkomma mirakel och televisionens indoktrinering av tittarna. Genom att bryta ut korta segment ur TV-programmet och uppprepa dem flera gånger skapar Birnbaum utrymme för en kritisk distans hos betraktaren gentemot TV-scenerna, som när de ses inlemmade i televisionens bildflöde framstår

21 Dara Birnbaum citerad i Hill (red.), s. 125

22 Birnbaum citerad i Corn, 1997



26 Dara Birnbaum, *Technology Transformation: Wonder Woman*, 1978–1979 (Van Assche, 83).

som självklara och naturliga. Att inkorporera och på olika sätt modifiera material från TV har kommit att bli en av de viktigaste arbetsmetoderna för många senare videokonstnärer. Birnbaum har beskrivit *Technology/Transformation: Wonder Woman* och sina övriga videoverk från perioden 1978–1985 som

förändrade tillstånd som gör tittaren kapabel att ompröva de uttryck som ytligt sett verkar så banala att till och med den övernaturliga förvandlingen av en sekreterare till en "Mirakelkvinna" reduceras till en krevad av bländande ljus och en snurrning med kroppen – ett lekande barns rytmiska påhitt infogade i den eländiga våldsamheten hos den föda som utgör vår genomsnittliga televisionsdiet.²³

23 Birnbaum citerad i *Dia Center for the Arts and Electronic Arts Intermix present Dara Birnbaum and Dan Graham, Friday June 7, 2002, 8:30 pm. A program of video at the Rooftop Urban Park Project, New York, 2002*, opaginerad

Övervakning

Videomediets politiska potential består inte enbart i att ge konstnärerna ett verktyg för att kritisera televisionen eller för att dokumentera och sprida kunskap om aspekter av samhället som de etablerade medierna ignorerar. En viktig aspekt av TV och video är att de också fungerar som verktyg för myndigheters övervakning och kontroll av medborgarna. Kameraögat representerar inte bara den seende människan utan också den övervakade människan. TV anses av många ha en passiviserande effekt och vara ett ypperligt instrument för kontroll över medborgarnas tanke- och känsloliv. Övervakning och indoktrinering är i verkligheten två skilda funktioner men har i fantasierna kring mediet ofta förenats. Den prototypiska beskrivningen av TV:n som övervakningsinstrument finner vi i George Orwells roman *1984*:

Teleskärmen var både mottagare och sändare på en gång. Varje ljud från Winston, högre än en helt svag viskning, fångade den upp; och så länge han höll sig inom metallskivans synfält kunde han inte bara avlyssnas utan dessutom synas. Man kunde naturligtvis aldrig veta i vilket ögonblick man eventuellt var iakttagen. Hur ofta, eller enligt vilket system tankepolisen kopplade in sig på någon enskild ledning kunde man bara gissa. Det var rentav tänkbart att de bevakade alla hela tiden.²⁴

Övervakningsaspekten har på flera sätt utnyttjats inom videokonsten. I det ovan refererade bandet *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained* av Martha Rosler anspelar den stationära, objektivt registrerande kameran på en auktoritär och granskande blick. I installationer som låter betraktaren se sig själv i realtid, som *Video Corridor* av Bruce Nauman, blir betraktaren själv föremål för kamerans registrerande öga. Till de som mest utförligt elaborerat denna aspekt av mediet hör den tyskfödde och i New York verksamme konstnären Dieter Froese, som för övrigt medverkat i ett flertal av Martha Roslers projekt. I installationen *Imprecise Details – Not a Model for Big Brother's Spy-Cycle* från 1985 fyllde Froese flera utställningsrum i ett museum med kameror och monitorer, där upptagningar i realtid av besökarna blandades med falska kameror och med förinspelade

24 George Orwell, *1984*. Stockholm: Atlantis, 2004, s. 8



27 Dieter Froese, *Not a Model for Big Brother's Spy-Circle*, 1985 (Rush, 2003, 28).

band med arrangerade politiska förhör, i en ironisk kommentar till ett övervakningssamhälle vars principer i verket drogs ut in absurdum. (Bild 27)

Under senare år har den underjordiska gruppen Bureau of Inverse Technology (BIT), som beskriver sig själv som "en informations-agentur för informationsåldern", vänt videomediets övervakningsfunktion tillbaka mot etablissemang. Deras *Bit Plane* är ett radiokontrollerat spionplan i modellformat med ett vingspann på endast 45 centimeter och utrustat med en videokamera. Tack vare sin litenhet kan det flyga oupptäckt över områden där flygtrafik är förbjuden. *Bit Plane* videofilmade 1997 förbjudna områden i Silicon Valley tillhörande bland annat Apple, Nasa Ames, Netscape, Atari, Hewlett Packard, Yahoo, och Sun Microsystems.²⁵ BIT ingår i det löst sammanhållna internationella nätverk av grupper och individer vars subversiva kulturella verksamhet ibland betecknas som *cultural terrorism*. Detsamma gäller Surveillance Camera Players-grupperna som uppstått i olika städer och som riktar sina aktioner mot det växande bruket av övervakningskameror i samhället. I centrala London lär exempelvis övervakningssystemet Closed Circuit Televi-

25 Se www.bureauit.org



28 Surveillance Camera Players.

sion (CCTV) göra det möjligt att följa varje förflyttning av en individ på offentliga platser. I bland annat Storbritannien, USA, Frankrike, Tyskland, Turkiet, Litauen och Sverige har under 1990-talets senare hälft grupper av aktivister utvecklat en metod att sabotera sådana system. Strategin går inte ut på att undanhålla information för kamerorna genom att exempelvis gömma sig, utan på att istället tillföra ett överflöd av förvirrande information. I New York har Surveillance Camera Players spelat upp teaterpjäser inför kamerorna, som Alfred Jarrys *Ubu Roi*, George Orwells *1984* och den egna *You Are Being Watched for Your Own Safety*. Samtidigt har förbipasserande därigenom blivit uppmärksammade på kamerornas position. Aktionerna har i sin tur dokumenterats på video.²⁶ (Bild 28)

26 Se www.notbored.org/the-scp.html

4 Postmodernismens medium

Videon kallas ibland för "postmodernismens medium" – en nog så intetsägande definition om inte någon slags bestämning av postmodernismen åtföljer den. Utrymmet tillåter dock inte någon längre utredning av modernismens och postmodernismens komplexa och motsägelsefulla relation – jag kommer i detta kapitel istället att följa *en* tematisk tråd med särskild bäring på videomediet: relationen mellan verklighet och representation. En av de erfarenheter som ligger bakom postulerandet att något sådant som ett postmodernt tillstånd (eller ögonblick) har uppstått utgår från elektroniska media och deras potential för ögonblicklig massreproduktion och –distribution. De har på ett genomgripande sätt förändrat vår visuella omvärld till den grad att verkligheten tycks förvandlad till en ändlös serie bilder av sig själv och världen "bakom" bilderna har försvunnit utom synhåll. Postmodernismen skulle alltså kännetecknas av att representationerna har ersatt verkligheten som vår livsvärld, de har blivit vår verklighet.

Registrerandet av verkligheten

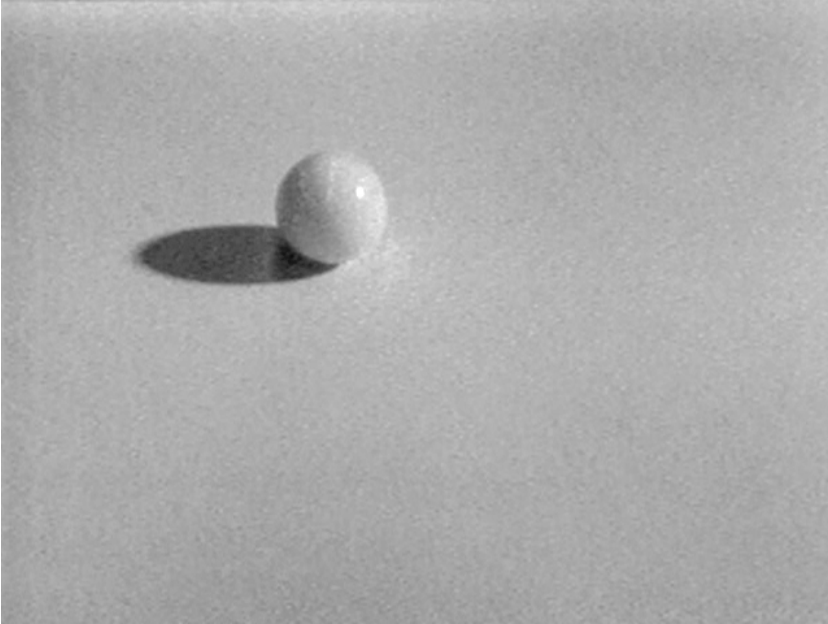
För att spåra videons roll för detta förhållande måste vi återvända till frågan om mediespecificiteten. När konstnärerna började utforska videomediets inneboende egenskaper valde många att koncentrera sig på realtidsfunktionen, på ett sätt som fick Krauss att tala om narcissism och bortträngandet av omvärlden som mediets definierande särart. Men realtiden är inte det enda möjliga svaret på frågan vad som är specifikt för videomediet. Eftersom kameran med sin linsoptik riktad mot världen är en grundläggande beståndsdel av videoteknologin kan registrerandet av verkligheten sägas vara

dess mest fundamentala egenskap. Här märks en viktig skillnad mot Greenbergs definition av måleriets särart. För ett måleri som koncentrerar sig på dispositionen av färg på en platt yta är alla referenser till verkligheten utanför verket överflödiga och ovidkommande. För videon, liksom för alla optikbaserade medier, är tvärtom kontakten med omvärlden en del av dess grundläggande karaktäristik. Eller som konstnären Rita Myers formulerat det:

Du kan egentligen inte reducera ett medium till dess grundläggande beståndsdelar när en av dessa beståndsdelar i själva verket ger världen tillbaka till dig.¹

Även om många konstnärer ägnade mycket möda och entusiasm åt att utveckla olika sätt att syntetisera videosignalen, och därmed öppnade för möjligheten att exkludera kameran, har videosynthesizers oftare använts för att manipulera en existerande bild än för att helt och hållet ersätta den. Dessutom är kamerans förmåga att registrera verkligheten den absoluta förutsättningen både för videoteknikens Realtidsfunktion och för den politiskt inriktade videokonstens alla dokumentära projekt. Vissa konstnärer gjorde också problematiserandet av kameraögats registrering av ett skeende till huvudtemat i sina verk. Det gäller till exempel John Baldessari, en framträdande representant för den språkligt orienterade riktningen inom konceptkonsten i början av 1970-talet. Baldessaris konst har ofta siktat på att underminera betraktarens tilltro till de olika kunskapsformer genom vilka vi organiserar vår verklighetsuppfattning. I bandet *Inventory* från 1972 företar Baldessari en uppräkningslista av ett drygt trettiotal upphittade föremål, till exempel en glaspärla, ett torkat apelsinskal och ett cigarettpaket inför en stillastående kamera. (Bild 29) Föremålen presenteras i storleksordning med det minsta först, berättar konstnären i början av bandet. Därmed tycks Baldessari vilja uppställa ett klassificeringssystem, ett index, som hjälper oss att sätta in de synbart godtyckliga objekten i ett ordnat sammanhang. Men här visar sig videomediet oförmöget till en meningsfull representation av världen. Betraktaren får bara se Baldessaris hand komma in i bild och placera föremålen ett i taget på en neutral yta, medan han beskriver dem med några få ord. Den svartvita bilden, dess kornighet och avsaknaden av jämförelseob-

1 Rita Myers citerad i Sturken, s. 119

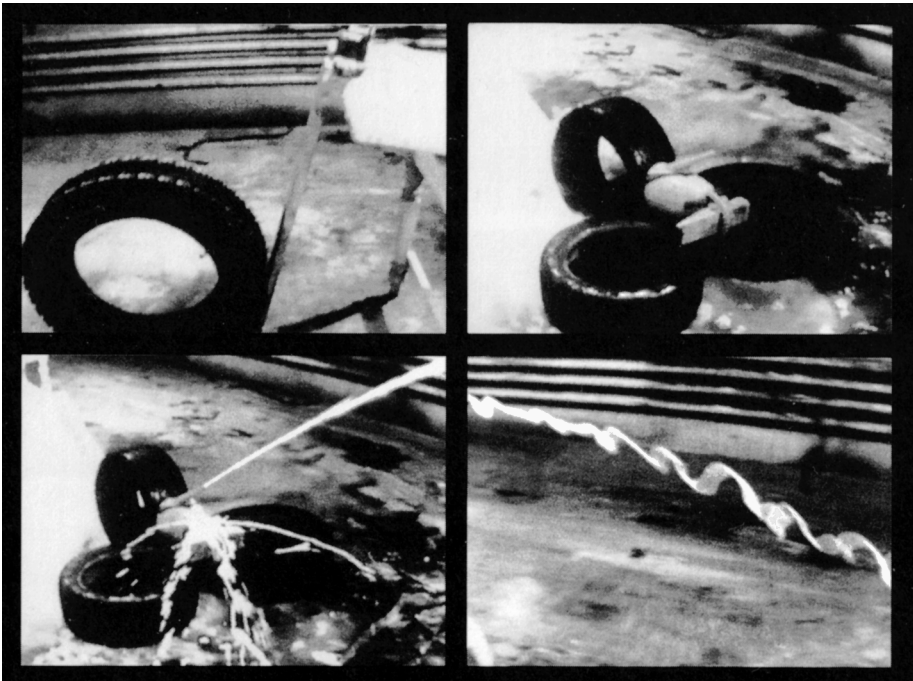


29 John Baldessari, *Inventory*, 1972 (Video Data Bank).

jekt gör det omöjligt för betraktaren att veta om det konstnären säger är sant, ibland ens om föremålet är det han påstår. Därmed kontrasterar Baldessari två system för kunskapsförmedling – den muntliga beskrivningen och videobilden – mot varandra och visar att deras diskrepans är större än deras förmåga att tillsammans ge en transparent redogörelse av världen.

Baldessariss metod att låta kameran registrera en linjär sekvens av skeenden med ett minimum av narrativa grepp har använts av många konstnärer som ett sätt att renodla men även underminera videons status som ett dokumentärt medium. Det är intressant att jämföra *Inventory* med ett 15 år yngre band av de schweiziska konstnärerna Peter Fischli och David Weiss, *Der Lauf der Dinge* (*Tingens gång*) från 1987. (Bild 30 på nästa sida) Verket rönt stor uppmärksamhet när det presenterades på Documenta 8 i Kassel samma år och har blivit ett av de mest spridda videoverken sedan dess, i form av VHS-band och DVD-skivor som säljs i många museers bokaffärer. I *Der Lauf der Dinge* får vi under en halvtimme följa en dominoprocess av orsak och verkan, som konstnärerna iscensatt i sin ateljé och

dokumenterat med videokameran. Ett föremål välter ett annat som orsakar ett tredje att brinna vilket i sin tur utlöser en explosion som välter nästa föremål, och så vidare, i ett mekaniskt-kemiskt och inte så lite humoristiskt förlopp där en reaktion leder till nästa utan synbar början eller slut. I förstone tycks kameran följa detta sekventiella skeende på ett neutralt registrerande vis, en objektiv skildring av ett självgående förbestämt förlopp. Dock visar sig snart detta vara en konstruerad illusion, då avsiktligt illa "dolda" klipp uppenbarar att bandet är en redigerad sammansättning av flera olika tagningar. I själva verket tog det konstnärerna två år att skapa det som på bandet verkar vara en enda 30 minuter lång sekvens. Därmed undermineras både tilltron till videokameran som ett redskap för objektiv dokumentering och beskrivningen av verkligheten som determinerad av kausala naturlagar. Studerar man konstverket närmare upptäcker man också passager där narrativa koder och metaforer för människan smyger sig in i denna mekaniska serie av vältande föremål.

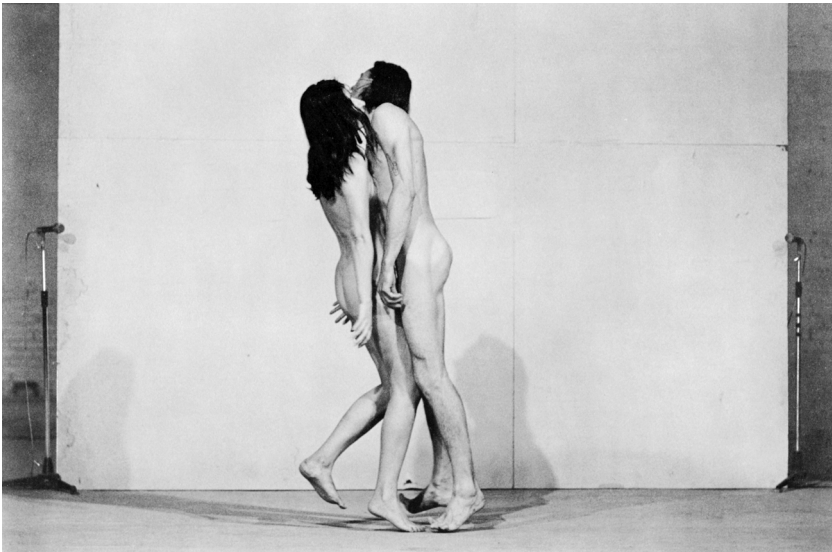


30 David Fischli & Peter Weiss, *Der Lauf der Dinge*, 1987 (Van Assche, 125).

Videomediet och performancekonsten

Det har redan påpekats att videon tidigt visade sig vara ett lämpligt medium att kombinera med de performativa konstarterna. Dels tillåter dess förmåga att fånga den temporala dimensionen att aktioner, performances och happenings – som betonar processen framför det färdiga verket och som kanske bara uppförs en enda gång – kan dokumenteras, bevaras och spridas. Naturligtvis är detta av stort konsthistoriskt värde. Dels möjliggör videon för konstnärer att utföra performances utan några närvarande åskådare alls, vilket kan vara önskvärt av såväl praktiska skäl som när de handlingar som utförs är av privat och utlämnande natur och ändå i efterhand ska nå ut till en större publik. Utan videomediet hade långa och fysiskt krävande performances av exempelvis Joseph Beuys eller av den kroatiska konstnären Marina Abramović och hennes tyske kompanjon Ulay inte kunnat upplevas av andra än de som närvarade vid de unika tillfällena då verken uppfördes. (Bild 31)

Videons användbarhet för performancekonsten har emellertid inte varit begränsad till den dokumenterande funktionen. Många konstnärer har använt video som en integrerad del i själva uppfö-



31 Marina Abramović & Ulay, *Relation in Space*, 1976 (Abramović & Ulay, 23).

randet av performativa verk. Som konstvetaren Jan-Gunnar Sjölin har påpekat har denna praktik sina föregångare i den experimentella teatern på 1920-talet, då Erwin Piscator och Vsevolod Meyerhold använde sig av stillbilds- och filmprojektioner i sina föreställningar.² Sjölin noterar också att videon har utlöst en explosionsartad ökning av rörlig bild inom scenkonsten. I olika föreställningar har till exempel videoprojektioner visats i bakgrunden, med närbilder av ansiktena på de aktörer som publiken ser i helfigur på scenen med en ökad betoning av känslouttrycket som resultat. En annan variant är att videobilder av aktörerna i realtid projiceras på deras egna kroppar på scenen vilket otydliggör gränsen mellan verklighet och avbildning. Ibland har konstnärer valt att utföra en performance i enskildhet med en kamera och låta publiken ta del av verket i realtid på en monitor i ett annat rum. Spänningen mellan konstnärens reella frånvaro och medierade närvaro som realtiden tillåter är i sådana verk ett centralt element i det konstnärliga uttrycket. Videon har också fått en allt viktigare roll vid pop- och rockkonserter med stor publik, där avståndet till scenen gör det svårt för åskådarna att tydligt se artisterna. Jättelika videoskräms över scenen, där upptagningar i realtid av musikerna blandas med färdiginspelat material, utgör idag en integrerad del av de stora musikkonserternas spektakulära uttrycksform. Samma sak gäller för många idrottsevenemang.

Videon har kommit att utgöra en brygga mellan två uttrycksformer som kan tyckas vara varandras motsatser – å ena sidan performancekonsten med sin betoning av det unika framförandetillfället och konstnärens levande närvaro, och å andra sidan televisionen som når ut till miljoner människor utan att vara beroende av en social gemenskap mellan upphovsman och mottagare eller inom mottagarkollektivet. Ett exempel på ett sådant överbryggande utgörs av en performance av den amerikanske konstnären Chris Burden, som under 1970-talet utförde ett antal fysiskt krävande aktioner som ofta innebar att han utsatte sig själv för smärta och fara. I *Through the Night Softly* från 1973 krävde Burden med bakbundna händer och endast iklädd underbyxor över en yta täckt av krossat glas på en parkeringsplats. (Bild 32) Endast ett fåtal åskådare var närvarande vid tillfället men aktionen dokumenterades med

2 Sjölin, s. 122



32 *Chris Burden, Through the Night Softly, 1973 (Rush, 2003, 146).*

video. På det svartvita bandet där det röda blodet från skärsåret inte syns utstrålar verket en säregt poetisk skönhet som man får förmoda inte var lika framträdande vid själva utförandet. De glittrande glasbitarna mot den svarta asfalten glimmar som en stjärnbeströdd natthimmel vilken sakta genomkorsas av en bakbunden människa – därav verkets titel. Burden var dock inte nöjd med att enbart ha dokumenterat sin performance på video. Efteråt köpte han så mycket reklamtid han hade råd med i en TV-kanal och visade där ett segment av bandet. Utsnittet var bara fyra sekunder långt men det visades varje dag under flera veckors tid, insprängt som ett främmande och överraskande element mellan de vanliga reklaminslagen för diverse kommersiella produkter. Året efter TV-utsändningen av videofilmen, 1975, sammanställde Burden en samling videodokument över utvalda performances från tiden 1971–1974, och inkluderade där både videoupptagningen av *Through the Night Softly* och det TV-sända avsnittet inklusive de omgivande reklaminslagen. Konstnärens voice-over berättar om verkets tillkomst och reflekterar över dess rekontextualisering i den kommersiella televisionen. Under loppet av två år kom alltså *Through the Night Softly* att ges fyra till sin karaktär vitt åtskiljda gestaltningar: som performanceakt, videodokumentation av densamma, TV-utsändning och slutligen en kommenterad dokumentation av alla tre som tillåter deras jämförelse.

Videons inkorporerande av andra bildmedier

Burdens exempel är en talande illustration av att videomediets kompatibilitet med televisionen är intressant för konstnärer. Men detta har inte bara visat sig i en önskan att utnyttja TV-mediet för att nå en större spridning av videobaserad konst. Sett ur dagens perspektiv är det snarare inkorporerandet av televisionens repertoar av uttryck, från dokumentär- och nyhetsprogram till filmer, shower och andra underhållningsformer som utgör videokonstens viktigaste utnyttjande av TV-mediet. Dara Birnbaums *Technology/Transformation: Wonder Woman* och Nam June Paiks *Global Groove* är två tidiga exempel på hur material från TV lyftes in och modifierades i videokonsten.

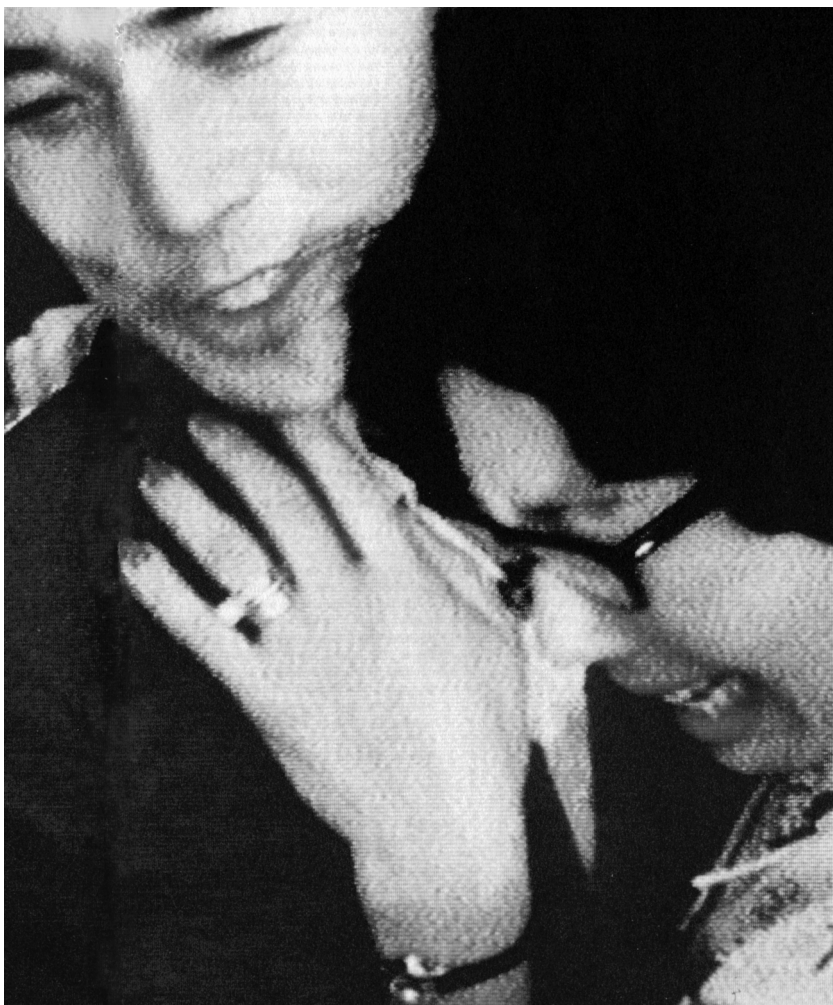
Ett mer sentida exempel är bandet *dial H-I-S-T-O-R-Y* av den belgiske konstnären Johan Grimonprez, född 1961, som rönt stor uppmärksamhet när det presenterades 1997 på Documenta 10. (Bild 33 på nästa sida) Verket har visats i ett par olika varianter: på Documenta bestod det av två 50 minuter långa filmer men DVD-versionen som utgavs 2003 innehåller en 68 minuter lång film. Verket är en svindlande kronologisk exposé över flygkapningar, som klippts samman av inkorporerat material från TV-nyheter, dokumentära videoupptagningar, rekonstruktionsbilder av flygkapningar och intervjuer med terrorister och gisslan blandat med flygbolagens reklam- och informationsfilmer, et cetera. Beträktaren dras med i ett kaotiskt flöde av explosioner, gråtande offer, nyhetsreportage, munter musik och blodpölar. Samtidigt läser en voice-over en monolog sammansatt av material ur två romaner av författaren Don DeLillo, *Mao II* och *White Noise*, som kontrasterar författarens och terroristens roller mot varandra i dagens medieimpregnerade samhälle. *dial H-I-S-T-O-R-Y* vill alltså inte bara problematisera terrorismen utan också det inflytande över människors medvetande som utövas av massmedias spektakulära och allnärvarande uttrycksformer, liksom konstens relation till media. I en intervju med den tyske curatorn Hans-Ulrich Obrist har Grimonprez kommenterat verket:

Hur kämpar man som konstnär eller filmskapare för att positionera sig själv gentemot massmedia [*mainstream media*]? Konst och massmedia tycks förbli ilska tvillingsystrar, alltid i gräl. Därav den metaforiska rivaliteten mellan en författare och en terrorist i *dial H-I-S-T-O-R-Y*. I den intrigen drar terroristen det längsta strået, eftersom han kan kontrollera media. Berättelsen är från DeLillos bok *Mao II*, som påstår att författarens roll i samhället har ersatts av bombbyggarens och revolvermannens. "Det terrorister vinner, förlorar författare", säger boken. Filmens slut anspelar emellertid på det faktum att media nuförtiden till och med kan spela ut terroristen.³

Videokonsten har även kommit att inkorporera och problematisera spelfilmen. Den schweiziske konstnären Christoph Draeger, född 1965, har i flera verk tematiserat mediasamhällets fascination inför katastrofer. I *Crash*, ett verk från 1999 som har flera beröringspunkter med Grimonprez verk, har Draeger redigerat samman videoklipp

3 "Email interview with Johan Grimonprez by Hans Ulrich Obrist May 1999", i *dial H-I-S-T-O-R-Y*, bok med DVD-skiva. Bryssel: Argo Editions, 2003

av flygkrascher ur både dokumentär- och spelfilmer. Fast de dokumentära skildringarna är samlade i verkets första del och de fiktiva i den andra gör verkets okommenterade flöde av katastrofsekvenser betraktaren osäker om representationens status. I *Schizo (Redux)* från 2004 har Draeger med hjälp av den digitala tekniken kombinerat Alfred Hitchcocks klassiska thriller *Psycho* (1960) och Gus van Sants remake av den (1998), på så sätt att båda filmerna exponeras



33 Johan Grimonprez, dial H-I-S-T-O-R-Y, 1997 (Grimonprez).

samtidigt på samma yta. Eftersom van Sant närmast slaviskt följde Hitchcocks manus blir den visuella effekten ett spöklikt intryck av dubbelseende, där Janet Leigh i Hitchcocks film och Anne Heche i van Sants följer varandra som i en förutbestämd koreografi. Filmerna återges på detta sätt i sin fulla längd, i motsats till Draegers ett år äldre verk *Schizo*, där bara en enda scen ur filmen användes. Draeger har sagt om *Schizo (Redux)*: "Psycho-filmerna blev *Schizo*. [...] Det ser ut som en sådan där 3D-film förutom att det inte finns några glasögon som rekonstruerar bilden – den förblir schizofren."⁴

Hitchcock är förmodligen den enskilde filmregissör vars opus oftast har inkorporerats i videokonsten.⁵ Även den brittiske konstnären Douglas Gordon (född 1966) har valt att modifiera *Psycho* i dess helhet. I sitt omtalade verk *24-Hour Psycho* från 1993 har Gordon genom att sakta ned filmhastigheten från 24 bildrutor per sekund (eller egentligen, eftersom han använde sig av en videospelad version, 25 rutor per sekund) till bara två, förlängt filmens speltid från de ursprungliga 109 minuterna till 24 timmar. (Bild 34 på nästa sida) Bildruta för bildruta hackar sig filmen ljudlöst framåt, så långsamt att den teknologiska struktur som i vanliga fall döljs bakom filmmediets illusion av rörlig bild avslöjas. En viktig aspekt av ett så utdraget verk som *24-Hour Psycho* är att dess innebörder bara kan uppfattas fullt ut om man utsätter sig för de fysiska och mentala påfrestningar som det innebär att följa dess förlopp från början till slut.

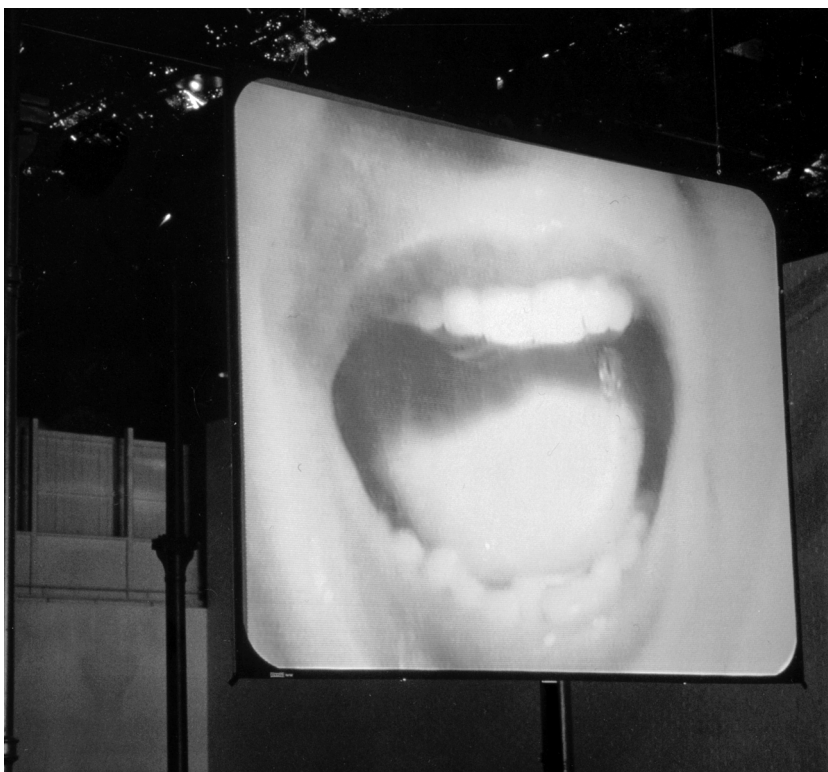
Videokonsten har emellertid inte bara tillägnat sig film- och TV-medierna genom att inkorporera konkret visuellt material. Ett annat tillvägagångssätt utgörs av att rekonstruera filmens och televisionens formspråk och narrativa koder. Den franske konstnären Pierre Huyghe (född 1962) har i sitt verk *Remake* från 1995 valt att skapa en helt ny version av Hitchcocks film *Fönstret mot gården (Rear Window)* från 1954. (Bild 35 på s. 109) I motsats till Hollywoods återinspelningar av äldre filmer försöker Huyghes verk emellertid inte återskapa de emotionella stämningar och skådespelarmässiga kvaliteter som finns hos originalet, utan blottlägger istället filmens narrativa struktur genom att medvetet avstå från att rekonstruera

4 Dräger i *Playlist*. Utställningskatalog. Paris: Palais de Tokyo-Éditions Cercle d'art, 2004

5 Annika Wik, *Förebild film: panoreringar över den samtida konstscenen*. Stockholm: Aura förlag, 2001

de dramatiska effekterna. För att åstadkomma detta har konstnären förlagt handlingen till en grådaskig förort till Paris och använt sig av amatörer som inte givits tid att lära sig replikerna ordentligt eller studera in rollfigurernas psykologi. Tvärtom har de av konstnären uppmanats att *inte* framsäga sina repliker med inlevelse. Därför framstår aktörerna som filmmanusets viljelösa instrument snarare än som uttolkare av filmens rollkaraktärer. Huyghe har beskrivit sina instruktioner till de medverkande:

Jag bad skådespelerskan (som inte är det) att vara Grace Kelly hellre än karaktären som spelas av Grace Kelly. Jag bad skådespelaren att stanna på ytan, att inte fördjupa sig psykologiskt i rollen.⁶



34 Douglas Gordon, *24-Hour Psycho*, 1993 (Rush, 2003, 174).

6 Pierre Huyghe i *Playlist*, citerad på hemsidan för Palais de Tokyo, www.palaisdetokyo.com



35 Pierre Huyghe, *Remake*, 1995 (*Rush*, 2003, 171).

Här måste också nämnas Jean-Luc Godards arbete med video, som ofta tar sig formen av ett slags metakommentarer till filmens medium. Hans *Histoire(s) du cinéma I* och *II* (1989) utgör en subjektiv exposé i vindlande hastighet genom filmhistorien, där ögonblickskorta fragment ur alla slags filmer oavbrutet avlöser varandra utan synbar ordning eller logik. En annan som flitigt rekonstruerat och underminerat televisionens medium är den amerikanska video-

och performancekonstnären Laurie Anderson. Mest känd för sina skivinspelningar och påkostade multimediamperformances gjorde Anderson under 1980-talet ett antal videoband som lånar sin form från sådana TV-fenomen som pratshower och informationsprogram. Med träffsäker ironi använder hon videomediet för att imitera televisionens schablonartade uttrycksformer och skapa typiska "TV-representationer" av sig själv. Dessa lämnar betraktaren osäker huruvida de är sanningsenliga eller bara fiktiva konstruktioner. Bland annat har hon genom att förena olika signalkällor i samma videobild skapat en förvrängd klon av sig själv som uppträder tillsammans med henne i fiktiva intervjuprogram och dokumentärreportage om hennes karriär som konstnär. Anderson har också varit banbrytande i sitt arbete med syntetisering av videobilden i sina musikvideor, något som senare adopterats av den kommersiella musikindustrin vars produktioner pumpas ut dygnet runt i TV-kanalen MTV. Musikvideon är för övrigt ytterligare ett exempel på hur videomediet fungerat som en brygga mellan konst och populärkultur. Inte bara har videokonstens metoder för modifiering av videosignalen omfamnats av underhållningsindustrin. De växande konstnärliga ambitionerna hos vissa musikvideoregissörer har lett till att deras alster börjat ges ut på DVD-skivor. Warner Brothers utgav år 2003 regissörerna Michel Gondrys, Spike Jonzes och Chris Cunninghams samlade musikvideor på DVD. På så sätt har dessa verk fått chansen att överleva den kortvariga exponering som den modemedvetna musikbranschen normalt unnar sina produkter.

Fredric Jameson och videon som postmodernismens dominanta kulturform

Detta kapitel började med en redogörelse för videokonstens bruk av kamerans förmåga att registrera den synliga verkligheten. Detta bruk består emellertid ofta i ett underminerande av videons dokumentära trovärdighet. Konstnärerna tycks vilja säga att videon inte alls erbjuder någon omedelbar och genomskinlig representation av världen. Vidare gavs exempel på sådan videokonst, av exempelvis

Draeger och Huyghe, som inkorporerat antingen konkret material eller former och strukturer från televisionen och filmen. Dessa verk sysslar alltså inte med verkligheten direkt utan med verklighetens mediering – med bilder av verkligheten och med bilder av dessa bilder – på ett sätt som tvingar betraktaren att ifrågasätta den bildkultur som annars tas för given.

Den amerikanske litteraturvetaren och filosofen Fredric Jameson utvecklar i boken *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* sina tankar om varför videomediet bör ses som postmodernismens dominanta kulturform. Videons centrala roll för massmediesamhällets elektroniska bildflöde gör den till det medium som genom sina inneboende strukturella egenskaper förefaller mest lämpat att uttrycka tidens innersta sanningar. Jameson fäster särskild vikt vid videons användning inom konsten:

Det står [...] klart att den experimentella videon, oavsett om vi daterar den från urfadern Paik under det tidiga 1960-talet eller från flodvägen av denna nya konst som sätter in i mitten av 1970-talet, strikt sammanfaller med postmodernismen själv som historisk period. [...] Den kommersiella televisionen är inte ett självständigt studieobjekt: den kan endast förstås för vad den är genom att ställas dialektiskt mot [...] den experimentella videon eller videokonsten.⁷

Idag formas och medieras människans kunskap och upplevelser i allt högre grad av televisionen. I takt med att de digitala TV-utsändningarna och videoformaten konkurrerar ut de analoga sker ett närmande till datortekniken, vilket kan antas garantera TV-mediets fortsatta kulturella dominans. Från TV-rutan konfronteras tittaren av en oupphörlig ström av bilder från världens alla hörn: underhållning, fiktion, nyheter, sport, reklam, et cetera, varvas med varandra och med nya hybridgenrer som dokusåpor och *infotainment*. Detta i ett ständigt ökande antal kanaler mellan vilka tittaren zappar med en knapptryckning utan förmedlande övergångar. I denna oavbrutna hypnotiska flod av visuell och audiell information tycks hela världen och varje typ av upplevelse vara inom räckhåll från vardagsrumsoffan. Elektroniska medias förmåga att registrera världen och att lagra, massreproducera och massdistribuera bilder och ljud och att sedan återinspela dem, modifiera och kombinera dem,

7 Jameson, s. 73, 77

utgör en oavbruten process av *recycling* där ingenting försvinner för alltid men inte heller kan bevaras i en statisk form.

Redan vid mitten av 1970-talet såg den brittiske medieteorikern Raymond Williams detta flöde (*flow*) som televisionens essentiella egenskap.⁸ Jameson följer i Williams spår när han analyserar vad han kallar "videotexten" – en övergripande term som för honom omfattar både televisionen och videokonsten. Jameson anser till och med att det är tämligen meningslöst att studera ett enskilt videoverk för sig, som man brukar med traditionella konstformer. Det finns, menar han, egentligen inga mästerverk i videokonsten, ingen videokonstens kanon – inte på grund av bristande konstnärlig kvalitet utan för att själva föreställningen om isolerade verk är obsolet i fråga om videomediet:

Att välja ut – om än bara som ett "exempel" – en enskild videotext och diskutera den isolerat är ofrånkomligen att återuppliva illusionen om mästerverket eller den kanoniska texten och att reifiera erfarenheten av totalt flöde ur vilket [verket] för ett ögonblick lyftes ut.⁹

Därför förvånar det en smula att Jameson väljer just ett enda videoverk för att illustrera sin tes, bandet *AlienNATION* från 1979 av Edward Rankus, John Manning och Barbara Latham, då studenter vid School of the Art Institute i Chicago. Det är intressant att observera likheterna mellan Jamesons redogörelse för detta verk och Williams analys av innehållet i televisionens flöde: båda beskriver en oavbruten ström av bilder som följer på varandra utan inbördes sammanhang. En effekt av detta flöde, som alltså utgör videotextens struktur, är att bilden tycks frikopplad från den reella verkligheten "bakom" – den verklighet som videokameran en gång registrerade. Bilderna existerar friflytande från världen och samtidigt inbäddade i flödet, vars innehåll är ständigt skiftande men vars framvällande förblir konstant. Innehållet är alltså perifert och Williams påpekar att etermedierna tog form innan någon bestämd idé om deras innehåll hade formulerats eller efterfrågats. Eftersom inget enskilt element i innehållet kan urskiljas som dess kärna, drar Jameson slutsatsen att videotexten karaktäriseras av ett inbyggt motstånd mot tolkning – ingenting i den är viktigare än något

8 Raymond Williams, *TV. Teknik och kulturell form*. Lund: Arkiv förlag, 2001.

9 Jameson, s. 78

annat. I flödet avlöser tecknen varandra alltför snabbt för att en kritisk distans – vilket är tolkningsprocessens villkor – ska kunna upprättas till dem. Den enda hållbara teori om videotexten som är möjlig, föreslår Jameson en aning lakoniskt, är kanske därför att den inte kan teoretiseras, åtminstone inte på samma villkor som andra medier.¹⁰

Här kan man återigen erinra sig videobegreppets etymologi. Latins *video* kan härledas till sanskritordet *veda* som betyder "skrift", alltså just kunskap i nedtecknad form. I själva verket är seende och kunskap så nära sammankopplade i språket att vi sällan tänker på det. Ordet "teori" kommer från grekiskans *theoria*, som betyder åskådande eller betraktelse. Sanskrits *darsana* förenar också både betydelserna seende och vetande.¹¹ Likaså avslöjar de svenska orden "synpunkt", "åsikt" och "perspektiv" samma grundläggande koppling mellan kunskap och seende. Både för att förstå och för att visuellt urskilja eller överblicka något krävs en nödvändig distans till studieobjektet, ett avstånd som tanken/blicken kan överbrygga. Det är denna distans som Jameson menar att videotextens flöde upphäver – istället blir vi översköjda.

Problemet med Jamesons teori när den appliceras på videokonsten är att flödet som han utpekar som mediets inneboende struktur snarast är *en* stiltradition av många i videokonstens historia. Flera verk som refereras i denna bok renodlar förvisso flödets estetik, från Paiks *Global Groove*, med dess flimrande fyrverkeri av citerade och syntetiserade bilder, till floden av katastrofbilder i Grimonprez *dial H-I-S-T-O-R-Y*. Inför sådana verk kan betraktarens tolkningsprocess ofta hejdas av en tvekan: bör vi försöka förstå de flyktiga bildernas innehåll eller bör vi koncentrera oss på själva flödet som form? Den konstnärliga strategin för videokonst som inkorporerar televisionens och filmens bilder består ofta i att manipulera bildflödets rytm och hastighet, antingen genom att stegra dess hastighet, som hos Paik, Rankus-Manning-Latham och Grimonprez, eller genom att sakta upp det, som i Birnbaums *Technology/Transformation: Wonder Woman* och Gordons *24-Hour Psycho*. Men som vi har sett arbetar en betydande del av videokonsten inte med andra bildmedier som sin

10 Op. cit., s. 70f

11 Se Gayatri Spivak, "Återbesök i den globala byn", i Oscar Hemer (red.), *Kulturen i den globala byn*. Lund: Ægis Förlag, 1994, s. 165

centrala utgångspunkt och erbjuder givetvis därför andra tolkningsvillkor. Jamesons resonemang bör därför inte uppfattas som en generellt giltig tolkningsteori för all videokonst, utan för det som är dess verkliga förtjänst: att den ställer videomediets konstnärliga användning i relation till televisionen, dess dominerande kommersiella existensform. Hans utgångspunkt är hur videotextens flöde upplöser sambandet mellan bild och verklighet för att ersätta det med flyktiga associationer mellan bilderna själva. Betydelserna som bildas i flödet varar inte längre än det korta ögonblick bilderna finns kvar på TV-skärmen innan de försvinner. Denna upplösning av alla stabila betydelser hör till de mest grundläggande erfarenheterna av det postmoderna ögonblicket.

Till sist ska ytterligare en faktor nämnas som ytterligare upplöser bandet mellan representation och verklighet. Från begynnelsen har kameraögons optik som riktas mot världen varit bestämmande för vår förståelse av fotografiet, filmen, televisionen och videon. Kanske kommer emellertid detta förhållande att upphöra, allteftersom datorgenererade bilder ersätter de som filmats in med en kamera. Film- och medieforskaren Lev Manovich har i sin bok *The Language of New Media* påpekat att när datorgenererade bilder som knapp eller inte alls kan skiljas från infilmad material tar över en allt större del av gestaltningen i (och budgeten för) den kommersiella filmproduktionen så måste filmmediet självt delvis omdefinieras. Numera är det animationen, hittills betraktad som den optikbaserade filmens marginaliserade kusin, som framstår som filmmediets centrala element. Manovich säger om filmen i den digitala epoken: "Den är inte längre en indexikal medieteknologi utan snarare en undergenre till måleriet."¹² Detta gäller i ännu högre grad för TV- och dataspel vars marknadsomsättning idag har vuxit förbi filmens. Även om datorns filmbilder aldrig helt kommer att utkonkurrera kamerans så undermineras de fotografiska mediernas anspråk på att sanningsenligt representera verkligheten av svårigheten att visuellt skilja de båda bildslagen åt. Samtidigt ska man inte glömma att mycket datorgenererad 3D-grafik utgår från infilmade förlagor: rörelsemönster från verkliga människor och djur infilmas med kamera och överförs till datoranimerade gestalter, till exempel de

12 Manovich, s. 295

fantasifoster som befolkar filmer som *Jurassic Park* (1993) och *Sagan om ringen* (2001).

Det kan tilläggas att också distinktionen mellan video och film förändrats. När den ryske regissören Alexandr Sokurov spelade in sin film *Den ryska arken* (2002) lät han konstruera en specialbyggd videokamera istället för att använda sig av en traditionell filmkamera. Skälet var att han ville fånga hela långfilmen, som innehåller 2 000 skådespelare och utspelar sig i 33 olika rum på Eremitaget i Petersburg, i en enda oavbruten kameratagning som med sina 90 minuter är filmhistoriens längsta. Eftersom så långa filmrullar inte tillverkas, var Sokurov tvungen att använda en kamera med inbyggd hårddisk som kunde lagra det inspelade materialet. Efteråt överfördes filmen från digital video till celluloidfilm.

Videon och det postmoderna subjektet

Videomediet har också spelat en viktig roll för utforskandet av det mänskliga subjektets villkor i det postmoderna tillståndet. Med subjekt menas här inte rätt och slätt individ (som begreppet ofta alltför förenklat ersätts med) utan den existensform som det individuella varandet förlänas genom sitt sociokulturella sammanhang, från familjen till olika samhällshierarkier. Skillnaden mellan subjekt och individ illustreras av deras etymologiska betydelser. "Individ" kommer från latinets *in-dividere*, som betyder odelbar. Som en individ förstås i regel människan som en hel enhet, densamma oavsett vilken omgivning hon befinner sig i. "Subjekt" härleds till latinets *subjectus* (och vidare till grekiskans *hypkeimenon*) vilket betyder att underkasta eller lägga under. Som subjekt är människans status dubbeltydig: dels är hon ett aktivt subjekt i grammatikens bemärkelse – den som uttalar eller utför något – i motsats till det passiva objektet. Dels är hon den som är underkastad något annat – engelskans *subject of the king* eller franskans *sujet du roi*. Subjektet är alltså både aktivt och underkastat på samma gång – förhållandet mellan dessa motsägande men oskiljaktiga aspekter utgör subjektets problematik i dess olika kontexter.

De franska konstnärerna Pierre Huyghe och Philippe Parreno inledde 1999 ett projekt som väl fångar vad som ofta uppfattats

som det postmoderna subjektets villkor. Från K-Works, en agentur som producerar och säljer rollkaraktärer till japanska tecknade mangaserier och animefilmer, köpte Huyghe och Parreno rättigheterna till en ung flicka vid namn Ann Lee. Karaktärerna existerar som datafiler som köparen förfogar över och kan infoga i en berättelse efter egna önskemål. Ju billigare en karaktär är, desto färre utarbetade karaktärsdrag besitter den och desto mer kortlivad och perifer brukar den vara i berättelserna. Ann Lee var en av de billigare, prissatt till 46 000 yen (cirka 3 000 SEK). Före konstnärernas inköp av henne var Ann Lee en karaktär utan eget psykologiskt innehåll och utan annan framtid än kortvariga besök i olika berättelser där hon själv aldrig skulle få spela huvudrollen. Huyghe och Parreno har istället låtit Ann Lee få berätta "sin egen historia", i digitala animerade filmer där den späda och skyddslösa karaktären talar till betraktaren om sin inre tomhet. (Bild 36) Konstnärerna har också inbjudit andra konstnärer att skapa nya kapitler till hennes liv i egna verk, vilket bland andra Dominique Gonzalez-Foerster, Liam Gillick, Rikrit Tiravanija och Angela Bulloch har hörsammat. Samlingsnamnet för animationerna om Ann Lee är *No Ghost Just a Shell*, en referens till den populära animeserien *Ghost in the Shell*. Vid invigningen av den nya konstmässan Art Basel Miami Beach i december 2002 fick emellertid Ann Lees saga sitt slut, när hennes ansikte avtecknade sig mot natthimlen i neon och fyrverkeri för att sedan upplösas. Därmed drogs hennes karaktär tillbaka från offentlig representation.

Projektet *No Ghost Just a Shell* anknyter både till frågor om konstens relation till kommersialismen och till frågor om upphovsrätt. Men Ann Lee kan också representera en postmodern uppfattning om ett subjekt i avsaknad av ett oföränderligt centrum, en egen inre kärna. Hon är ett skal utan personlighet, ett innehållslöst tecken vars inre tomrum tillfälligt kan fyllas med vilken betydelse som helst genom den berättelse hon placeras i. Genom konstnärernas projekt har detta tecken fått en egen historia, men hon förblir likväl underkastad de kommersiella och teknologiska system som betingat hennes existens från början. Denna föreställning om frånvaron av en fast kärna återfinns man i de flesta beskrivningar av det postmoderna subjektet. Exempelvis har Jameson, delvis med utgångspunkt i Paiks videokonst, liknat den postmoderna subjektiviteten vid den schizofrenes upplevelse av världen (i estetisk bemär-



36 Pierre Huyghe, *No Ghost Just a Shell: Two Minutes Out of Time*, 2000 (Rush, 2003, 172).

kelse) som en rad stegrade förnimmelser. Denna upplevelse av ett intensifierat nu har ingen förankring i någon sammanhållande och meningsgivande berättelse med ett förflutet och en framtid.¹³

Konstvetaren Eva Lajer-Burcharth tar avstamp i Rosalind Krauss essä om videon och narcissismen när hon försöker kartlägga bilderna av subjektiviteten i 1990-talets videokonst. Men istället för att se videomediet som en cirkel eller parentes som fångar subjektet i narcissismens trollbindning inför den egna spegelbilden tar Lajer-Burcharth fasta på alla de avbildningar av den fragmentariserade människokroppen som hon finner i 1990-talets videokonst.¹⁴ Framför allt fokuserar hon på verk av Gary Hill, Mona Hatoum och Maureen Connor, som på olika sätt framställer människokroppen som sönderdelad och främmande – i skarp kontrast till föreställningen

13 Jameson, s. 25–31

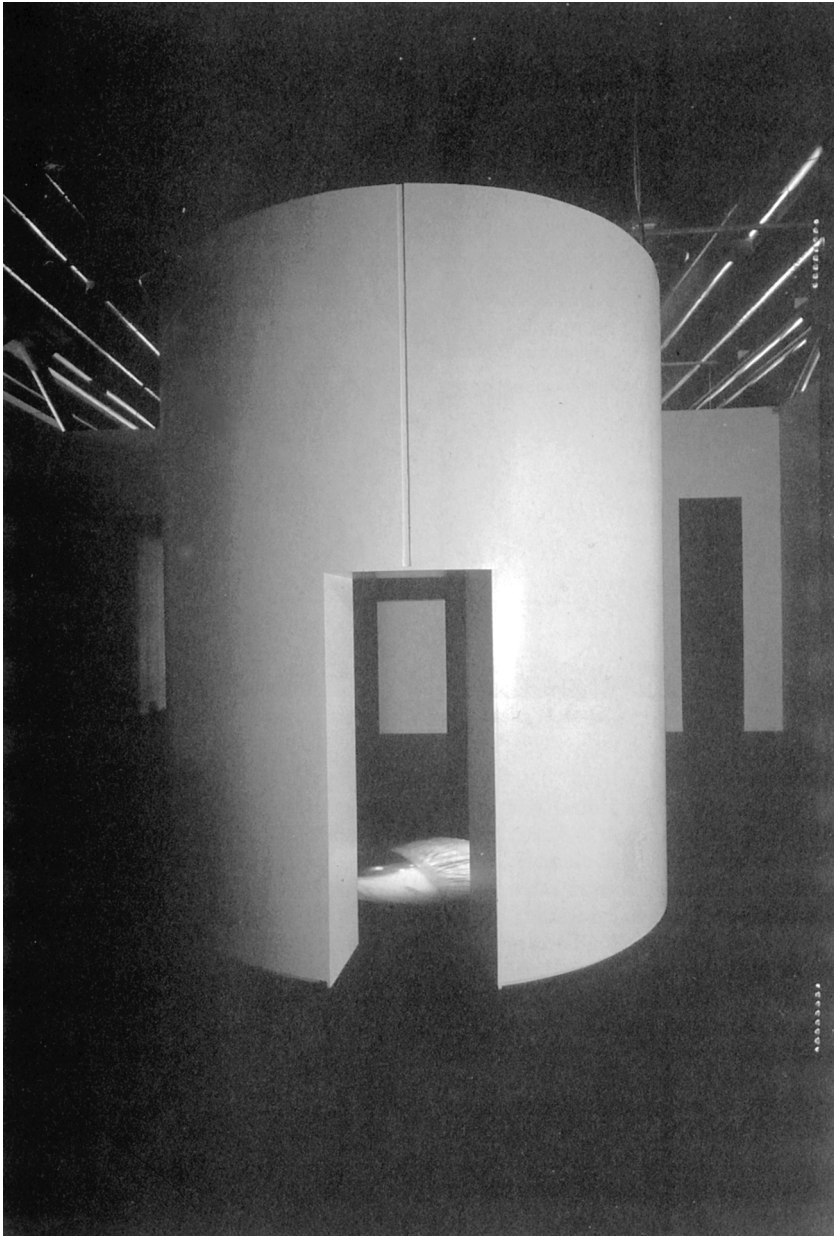
14 Eva Lajer-Burcharth, "Real Bodies: Video in the 1990s", i *Art History*, nr. 2, 1997

om människan som en odelbar individ. I verket *Corps étranger* (1994) låter Hatoum betraktaren stiga in i en cylinderformad kammar, på vars golv en cirkelrund videoprojektion visar detaljer av hennes kropp som normalt inte kan beskådas. (Bild 37) Med endoskopikamera har hon i extrem närbild filmat in sin ögonglob, hörselgången, munnens och magens inre, sin vagina, anus, et cetera. Ackompanjerade av kroppens egna ljud vrider sig dessa ofta oigenkännliga bilder på golvet inför betraktaren, som inte kan förena dem till bilden av en sammanhållen människokropp. När vår mest intima fysiologi flyttas ut i det synliga visar sig den egna kroppen som en främmande substans, obscen och bortom sexualisering och identifikation. Lajer-Burcharth använder sig av vissa teorier av den franske psykoanalytikern Jacques Lacan för att begrunda implikationerna av Hatoums verk för förståelsen av subjektet. Hennes slutsats blir att konstnärens exponering av de kroppsliga aspekter som förskjutits från den gängse kvinnobilden öppnar upp för en mer komplex tolkning av identiteten utanför narcissismens cirkel och utanför de stereotyper som kulturen tillhandahåller.

Hatoums anatomiska teater iscensatte på sätt och vis videons narcissistiska logik: den slutna bandloopen, som projicerade en bild av hennes kropp som sin egen inneslutning, skapade en visuell "oändlig spiraltunnel". [Här citerar Lajer-Burcharth Krauss, M.L.] Emellertid störtade denna spiral det betraktande subjektet in i de obekanta och tämligen skrämmande vrår av kroppen som man inte kan tjusas av narcissistiskt. Långt ifrån att vara fångad i självförälskelse hörs Hatoum snarare tvivla: "Är jag i denna kropp eller är det någonting annat?"¹⁵

Videon har också kommit att spela en viss roll som motiv i den genre som tydligast speglar sin samtids förhoppningar och farhågor kring ny teknologi – science fiction. I postmodern science fiction-film tematiseras ofta den förändrade subjektsuppfattning som de elektroniska medierna har medfört. Filmvetaren Scott Bukatman har myntat uttrycket *terminal identity* för att beskriva människans medvetande som ett gränssnitt mot de nya tekniska systemen för informationsöverföring. Begreppet *terminal* är dubbetydigt: dels betyder det "dödlig" och markerar därigenom slutet på en uppfattning av identiteten som grundad i en odelbar och oföränderlig inre

15 Op. cit., s. 199f



37 *Mona Hatoum, Corps étranger, 1994 (Lajer-Burcharth, 1996).*

kärna. Dels betyder det "terminal", som i "datorterminal", en station för uppkoppling mot det digitala informationsflödet. Den senare betydelsen syftar på ett subjekt som saknar egen egentlig identitet utan är en kanal för en mångfald av fragmentariska och tillfälliga identifikationer. Det postmoderna subjektets innehåll kan i Bukatmans ögon alltid programmeras, modifieras, raderas och omprogrammeras.¹⁶ I Douglas Trumbulls film *Brainstorm* (1983) illustreras detta på så sätt att sexuella och andra upplevelser kan spelas in på magnetiska band. När banden spelas upp, via elektroder som kopplats till direkt till hjärnan, skänker de användaren en lika autentisk upplevelse som i verkligheten. I Paul Verhoevens *Total Recall* (1990) saluförs artificiella minnen som implanteras direkt i hjärnan, av exempelvis exotiska resor som kunden aldrig företagit i verkligheten. Även alternativa identiteter kan inplanteras för en begränsad period – *the ego trip*. I båda filmerna representeras dessa elektroniskt inspelade upplevelser och minnen som videosekvenser på en TV-skärm. I David Cronenbergs *Videodrome* (1983) har metaforen med videon som ett arkiv för medvetandeinnehållet tagits ännu längre. (Bild 38) Professor Brian O'Blivion som uppträder i TV och kommunicerar med filmens huvudperson Max Renn via TV-skärmen visar sig vara död och existera bara i form av ett hemligt videoarkiv. Bakom mediebilderna av en levande människa finns i själva verket bara lagrade videosignaler på magnetiska band. Så småningom utvecklar Renn en helt ny kroppsöppning, genom vilken videoband kan stoppas in som programmerar hans upplevelser och beteende.

Vad dessa filmer tematiserar är upplösningen av gränsen mellan människa och teknologi och dess konsekvenser för definitionen av människan. Science fictiongenren befolkas av cyborger, replikanter, androider och andra artificiella varelser, som har lika autentiska upplevelser och minnen som "riktiga" biologiska människor. Ofta är dessa konstgjorda varelser intensivt sysselsatta med sitt förflutna, som dock aldrig har existerat utan har programmerats in i dem och representeras i sinnevärlden av ständigt närvarande fotografier och videoskärmar. Filmvetaren Giuliana Bruno har skrivit om den mest berömda filmen i denna genre, Ridley Scotts *Blade Runner* (1982).

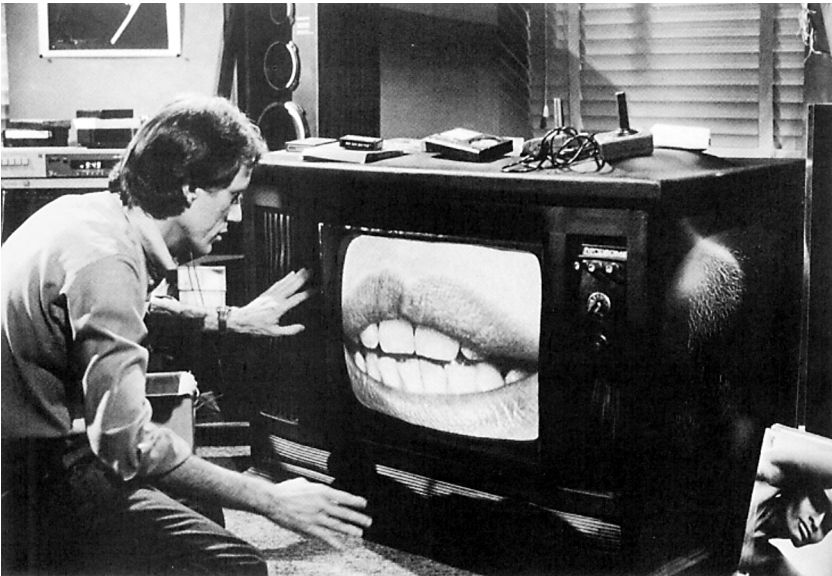
16 Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1993

Enligt henne är replikanternas tillvaro i filmen densamma som den postmoderna människans:

Minnets status har förändrats. I en postmodern tidsålder är minnen inte längre proustska madeleinekakor utan fotografier. Det förflutna har blivit en samling fotografiska, filmiska eller televisuella bilder. Vi, liksom replikanterna, befinner oss i belägenheten att återvinna en historia genom dess reproduktion.¹⁷

Men då verkligheten har kommit att utgöras av bilder som kan manipuleras och reproduceras i oändlighet är kopplingen mellan bild och verklighet flytande och illusorisk. Bukatman konstaterar om de ständigt närvarande men alltid bedrägliga fotografierna i *Blade Runner*: "Fotografier åberopas ständigt som tecken, men de är i sista hand tomma tecken, signifier för ingenting."¹⁸

Det är inte konstigt att de mekaniskt och i ännu högre grad de elektroniskt reproducerbara bildmedierna har kommit att bli bärare



38 Ur David Cronenberg, *Videodrome*, 1983 (Hall & Fifer, 124)

17 Giuliana Bruno, "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", i Anette Kuhn (red.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London och New York: Verso, 1990, s. 193

18 Scott Bukatman, *Blade Runner*. London: British Film Institute, 1999, s. 80

av fantasier om virtuella *alter egon* och om upplösningen av distinktionen mellan "äkta" och "artificiellt". Sådana fantasier kan sägas finnas inskrivna i videomediet från första början. Genom realtidsfunktionen kan ju subjektet få ett virtuellt, manipulerbart och reproducerbart alter ego på skärmen, som kan interagera med omgivningen. Denna idé har renodlats i en videoinstallation av den brittiske mediekonstnären Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, ett verk som han utvecklat i olika versioner sedan 1992. (Bild 39) Grundstommen är två sängar på olika platser som står i förbindelse med varandra via ett ISDN-nätverk för digital telefoni. Den ena sängen står i ett upplyst rum med en videokamera monterad ovanför. Signalen från kameran sänds till en videoprojektor monterad över den andra sängen som är placerad i ett mörklagt rum. När en person, A, lägger sig på den första sängen registreras hans bild av kameran och projiceras på säng nummer 2, där en annan person, B, kan interagera med projektionen. En andra kamera, monterad intill projektorn, registrerar samspelet mellan B och bilden av A och signalen sänds till en rad monitorer som omger den första sängen. B ser alltså projektionen av A på sängen och agerar mot den medan A ser på monitorerna vad B gör och därigenom kan reagera på dennes beteende. Genom ett bildteknologiskt system kan alltså två geografiskt åtskiljda personer kommunicera med varandra i realtid. Närvaron av den andres levande bild står i kontrast mot frånvaron av hans fysiska kropp, en aspekt som förstärks av att projektionsytan utgörs av en säng – ett föremål med särskilda kopplingar till människan som en fysisk kropp, känselsinnet och beröring.

Konstnären och dansaren Susan Kozel som själv under många år har kombinerat scenkonst med interaktiva media medverkade i en upplaga av Sermons verk på en utställning i Amsterdam 1994. Under fyra veckor tillbringade hon flera timmar om dagen i säng nummer 1 i ett avskilt rum, medan utställningsbesökarna kunde interagera i realtid med hennes projicerade bild på säng nummer 2. I en essä har hon beskrivit de olika upplevelser som projektet innebär för henne. Successivt vände hon sig vid att ha en virtuell kropp som stod i ett svårdefinierat förhållande till den fysiska och som utgjorde kommunikationslänken mellan henne själv och omvärlden. Svårigheterna att kontrollera rörelserna lärde sig Kozel så småningom att bemästra. Ofta var det de små, precisa rörelserna, som att låta sin fingertopp vidröra en besökares, som var mest krävande.

Att röra sig utifrån besökarnas agerande blev till en hypnotisk dans. De osynliga delarna av hennes fysiska kropp, de inre organen, gjorde sig påmindra genom påtagliga smärtor som kontrasterade mot projektionens immaterialitet. Särskilt komplexa var emellertid de relationer som Kozel genom sin virtuella kropp upprättade med betraktarna. I citaten nedan, som får avsluta detta kapitel om videon som postmodernismens medium, skildras de motstridiga självupplevelser och relationer som Kozel erfor i sin dubbla existens som fysisk och virtuell kropp. I en livsvärld som är helt genomträngd av det elektroniska medieflödet blir distinktionen mellan begrepp som "äka" och "artificiell" allt svårare att upprätthålla, då de "konstgjorda" bilderna i allt högre grad förmedlar de mest djupgående och mest "verkliga" upplevelserna av världen. Även på det enskilda subjektets nivå visar sig denna tvetydighet mellan det reella och det virtuella, när subjektiviteten förmedlas via videoteknologin. Kozel beskriver ett växelspel mellan identifikation med och alienation från projektionen av henne själv, som ofta tycks ha dikterats av besökarnas olika beteenden mot bilden. Upplevelser av



39 *Paul Sermon, Telematic Dreaming, 1992 (konstnären)*

närhet och distans, av att vara utsatt och att vara skyddad avlöser varandra plötsligt och oväntat. Projektionens svårdefinierade relation till henne själv underminerar stundtals också hennes fysiska kropps anspråk på verklig existens. Denna inre splittring som Kozel vittnar om kan gärna jämföras med den som Nancy Holt beskriver i Richard Serras videoband *Boomerang* från 1974. Holt fick höra sin egen röst med en knapp sekunds eftersläpning med effekten att hennes egen tanke och röst förfrämligades för henne själv. I *Telematic Dreaming* är förskjutningen inte tidsmässig utan spatial: Kozels virtuella kropp kan bara existera tack vare en rumslig distans som är teknologiskt konstruerad och medierad via videons realtidsfunktion. Effekten är upplevelsen av en decentrering av jaget, som skänker det en frihet från fysiologins och geografins begränsningar men som samtidigt gör det främmande inför sig självt.

Kozels vittnesmål utgör en lämplig avslutning på det här avsnittet om videon och det postmoderna subjektet eftersom hennes beskrivning kommer *inifrån* en iscensättning av detta subjekt. I följande passager kläder hon den virtuella subjektivitetens ambivalenta status i ord. Först och främst påpekar Kozel att hennes erfarenheter från *Telematic Dreaming* inte bekräftade den allmänt spridda åsikten att datoriseringen av människans livsvärld krymper livets fysiska och emotionella aspekter. Tvärtom erfor hon att frågor om identitet och intimitet var centrala frågor i den virtuella världen. Denna upplevelse tycktes publiken dela med henne:

[M]ånga i publiken blev överväldigade av sina erfarenheter på den andra sängen. Några fick beskyddarkänslor gentemot mig eller stannade på sängen för att de inte ville att jag skulle vara ensam i min virtuella värld.

Andra i publiken tvekade inte att utöva fysiskt våld mot den virtuella kroppen på sängen. Även då fann Kozel att föreställningen om den fysiska kroppens betydelselöshet i det virtuella inte stämde:

Någon armbågade mig hårt i magen och jag vek mig dubbel, utan att veta varför eftersom jag egentligen inte kände det. Men jag kände något. Jag var skakad en stund; det var ett svek mot tilliten. Det berömda anspråket som höjts för den virtuella teknologin säger att kroppen är betydelselös, ersatt av en oändligt förbättrad elektronisk konstruktion. Om det är så, varför smärtade då grymhet eller våld som utfördes mot bilden av mig?

De sexuella erfarenheter hon gjorde i den virtuella världen beskriver Kozel som fyllda av intimitet och energi, lekfulla och improviserade. Hon framhåller särskilt att det inte var fråga om ersättningar för *the real thing*:

Det var inte ett substitut för sex, det var en mimetisk version med starka fysiska och emotionella kvaliteter. Det var en variant eller förlängning snarare än en teknologisk replik. Dessutom var det oförnekligt verkligt, inte en kompromiss.

Det visade sig emellertid också att förbindelsen mellan Kozels fysiska och virtuella lekamen kunde brytas tvärt under extrema situationer. Vid ett tillfälle blev hon plötsligt brutalt överfallen av två män som riktade våldsamma slag mot hennes huvud och underliv. Till sin förvåning kände hon mycket lite under attacken, som om hennes virtuella kropp med ens inte längre tillhörde henne.

Jag tror att attackens extrema våldsamhet fick mig att separera mitt fysiska jag från mitt virtuella jag. En bråkdels sekund efter att de började slå mig fann jag mig själv se på min bild i videomonitorn, paralyserad av fasa över vad de gjorde mot kvinnans kropp – inte längre *min* kropp.

Förhållandet mellan Kozels fysiska och virtuella kropp upplevdes alltså långt ifrån entydigt av henne själv utan tycks i hög grad ha bestämts av situationen och av relationen till publiken. Kroppens gränser som man till vardags tar för givna kunde framstå som osäkra och föränderliga, som i denna episod av sensuell karaktär:

[Jag] förde min hand över någons ben, han placerade sin hand på mitt ben, när jag följde hans hand vidrörde jag mitt eget ben – och förbluffades över dess massa. För ett ögonblick visste jag inte vilket hinder min hand hade stött på efter att ha rört sig så fritt i det visuella rummet. Med en vag skuldkänsla insåg jag att denna främmande kropp var min egen!¹⁹

19 Susan Kozel, "Spacemaking: Experiences of a Virtual Body", i Alexandra Carter, *The Routledge Dance Studies Reader*. London: Routledge, 1998. s. 82; 83; 84f; 84; 86

5 Videokonstens presentationsformer

De viktigaste av videokonstens tematiska linjer – som realtiden, den dokumentära verksamheten, kritiken av televisionen – tog form redan i mediets barndom. Detsamma kan sägas om dess olika presentationsformer: monitorn och projektionen, lagringsbandet (numera kompletterad med lagringsskivan) samt kameran har funnits med sedan videokonstens tidiga period. Visserligen har nya signalsystem och band- och skivformat utvecklats som inneburit högre grad av lättillgänglighet och bättre bildkvalitet. Särskilt den pågående övergången från analoga till digitala system har i dessa avseenden stor betydelse. Men detta har framför allt inneburit principiella förändringar i villkoren för produktionen, reproduktionen och distributionen av video, och inte i lika hög grad för presentationen.

Detta kapitel utgör en kortfattad översikt av videons viktigaste presentationsformer – de olika sätt på vilka videokonsten visas för en publik. Det befattar sig inte med sådana aspekter av teknologin som framför allt har betydelse för produktionen, såsom bandformat och videosignaler. Orsaken är dels att det redan finns en ansevärd mängd handböcker i videoproduktion, dels att föreliggande bok i första hand riktar sig till dem som vill studera och tolka videokonst, inte framställa den själva. På Institutionen för konst- och musikvetenskap vid Lunds universitet brukar vi hänvisa studenterna till en utomordentlig internetkurs som dessutom är gratis att utnyttja: Ron Whittakers *Television Production. A Comprehensive On-line Cyber-text in Studio and Field Production*.¹ Där finner man ingående information om kamerahandtering, optik, bandformat, et cetera. Av kur-

1 www.cybercollege.com/tvp_ind.htm

sens totalt 70 moduler rekommenderas våra studenter i första hand att läsa nummer 8–20, 26–39, 46–49, 56–62 samt avsnittet "Guidelines for better video".

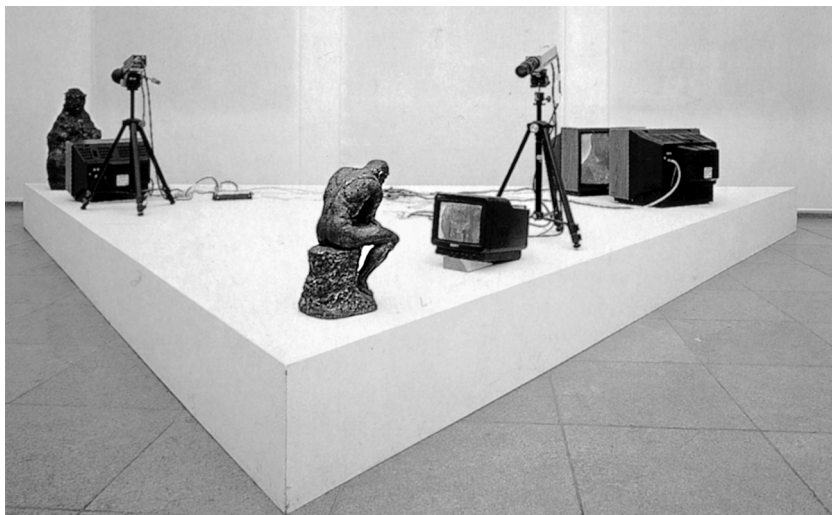
Temporaliteten

Det första som skiljer ett videoverk från en målning eller skulptur är den temporala dimensionen – videon har inte bara en utsträckning i rummet utan också i tiden. Video är en form av rörlig bild vilket medför särskilda villkor för perceptionen av den. För det första måste man avsätta en viss tidsrymd för att kunna uppleva den. Längden på en videofilm kan variera från en sekund till många timmar och betraktaren måste kunna spendera den tiden framför verket för att tillgodogöra sig det i dess helhet. Tyvärr presenteras ofta videokonst på museer och gallerier utan att bandlängden eller starttid och sluttid anges, i motsats till filmvisningar på biografier där det är en självklarhet att man ser filmen från dess början vid en viss tidpunkt. De flesta har förmodligen någon gång hamnat framför en TV-monitor på en utställning där ett band visats utan att någonting avslöjar hur lång tid av verket som återstår – fem minuter eller en timme? Då krävs en stark motivation för att stanna kvar, speciellt om det inte erbjuds en bekväm sittplats. Videons temporala utsträckning har även konsekvenser för undervisning om videokonst: medan en föreläsning om renässansens måleri utan problem kan inkludera flera tiotal diabilder så kanske ett helt föreläsningsspass inte förslår till att visa ett visst videoverk i dess helhet. Kan man då inte avsätta extra tid för visningen måste man i värsta fall nöja sig med ett utdrag ur verket, vilket är jämförbart med att visa bara en detalj av en målning med motivationen att "den är för stor".

Inspelade band kan vara temporalt strukturerade på en mängd olika vis, från olika former av succession – narrationsstrukturer, bildflöden, monotona linjära upprepningar eller looper – till en enda stillastående bild. Eftersom rörelse är en möjlighet i videomediet blir motsatsen, en bild utan rörelse (som antingen kan vara en fryst bild eller en tagning av ett fullständigt orörligt motiv), betydelsebärande på ett sätt som en målning eller ett foto aldrig kan bli, som saknar rörelsemöjligheten. Videoinstallationer som bygger på

realtidsfunktionen har visserligen ingen definitiv tidsmässig början eller slut, men har likväl nästan undantagslöst tidsaspekten som ett avgörande element. Det framgår till exempel av Paiks installation *Triangle: Video Buddha and Video Thinker* från 1976 (rekonstruerad 1991). (Bild 40) En Buddhaskulptur och en replik av Auguste Rodins berömda skulptur *Tänkaren* begrundar sin egen videobild i realtid i varsin TV-skärm. Dessutom tycks bådas videobilder tankfullt betrakta varandra i två andra, motställda monitorer. I denna realtidsinstallation äger ingen rörelse eller förändring rum och betraktaren kan inte vara säker på att kamerorna inte är attrapper och TV-bilderna förinspelade – det vill säga om inte betraktaren själv interagerar med verket, exempelvis genom att sticka in en arm mellan någon av skulpturerna och videokameran och därmed införa ett moment av förändring i verket.

Ljudet är en annan aspekt av videons temporalitet. Många verk innehåller ett ljudspår med musik, tal eller annat audiellt material som betraktaren-åhöraren kan tillgodogöra sig genom antingen högtalare eller hörlurar. Används högtalare förenas flera besökare i ett gemensamt lyssnande, som i en biograf- eller konsertlokal. Visas videoverket i en utställning tillsammans med andra verk uppstår



40 Nam June Paik, *Triangle: Video Buddha and Video Thinker*, 1976 (rekonstruerad 1991) (Hamburger Bahnhof, 62)

emellertid problemet med ljudläckage mellan verken. Det är orsaken till att många videoverk på samlingsutställningar visas i avskiljda rum. En annan lösning är att distribuera ljudet genom hörlurar. Det är emellertid en ganska annorlunda upplevelse för besökaren att ta på sig ett par hörlurar som till viss grad isolerar honom från omgivningen och andra besökare. Bilden är ju tillgänglig även utan hörlurar, och konstverket kan därför tyckas vara presenterat samtidigt i två upplagor – med respektive utan ljud. Med hörlurar tvingas besökaren dessutom sitta eller stå stilla på samma plats, i motsats till den rörelsefrihet i rummet som han erbjuds om han avstår från hörlurarna eller om ljudet sprids genom högtalare.

Monitorer och projektioner

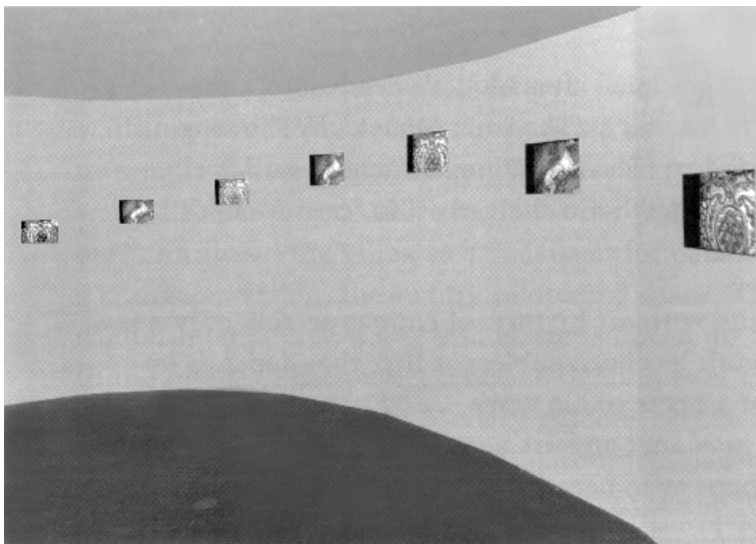
Ett sätt att dela in videokonstverk efter formella parametrar är att skilja sådana verk som består av en inspelning, avsedd att ses på en monitor eller en projektionsyta, från sådana som kombinerar video med element utanför bildrutan. De sistnämnda brukar kallas videoskulpturer, videoinstallationer eller videoobjekt. Den förra gruppen kallas ibland *single channel tapes*, eftersom en enda signalkälla sänder till monitorn. Videoinstallationer kan också vara *single channel* när en enda videobild integreras med andra element i en större komposition. Enligt denne författares mening bör alla videoverk som gör bruk av realtidsfunktionen klassificeras som installationer, även när det sker i enklast möjliga form som när en kamera registrerar en betraktare som kan se sig själv i monitorn. Även om verkets visuella innehåll där begränsas till själva bildrutan medverkar betraktaren genom sina rörelser (eller sitt avstående från rörelser) i verket, som därför alltid är större än enbart monitorbilden.

I förinspelade band avsedda för en enda monitor eller projektion utgörs det konstnärliga uttrycket i princip helt och hållet av själva videobilden – alltså av det som syns innanför bildrutan. Den tekniska apparaturen – monitorn eller projektorn, videobandspelaren eller DVD-spelaren, kablarna, et cetera – är inte på samma vis del av verkets innehåll. Dock påverkar förstås variationer i denna materiella bas för videobilden i hög grad bildens utseende och karaktär. Visserligen kan vi se exempelvis Grimonprez *dial H-I-S-T-O-R-Y* först

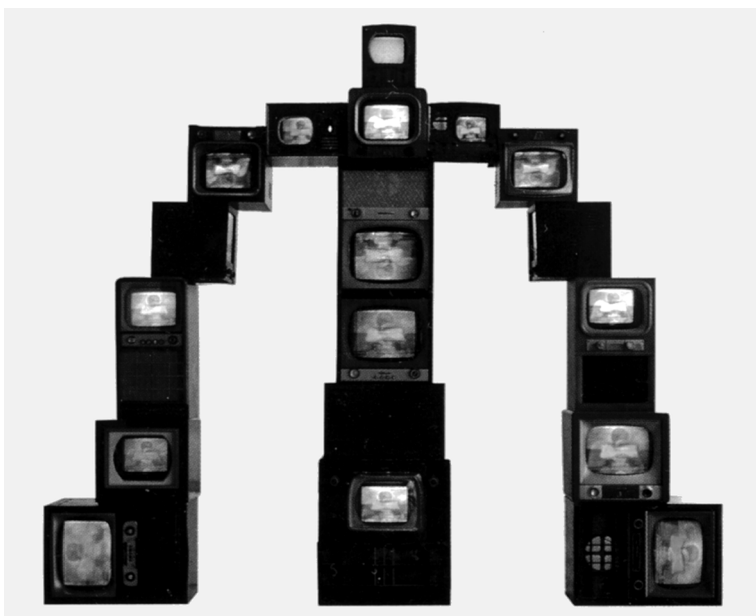
som storslagen projektion på ett museum och sedan på TV:n i det egna vardagsrummet och tycka att vi har sett samma verk. Men om videobilden presenteras på ett okonventionellt vis, till exempel på en decimeterstor monitor placerad precis ovanför golvlisten eller i en projektion riktad upp i taket, är vi antagligen benägna att betrakta denna omständighet som ett element i det konstnärliga uttrycket. Även om gränsen mellan verket i sig och presentationsomständigheterna kan sägas vara av principiell art är den i realiteten flytande och svårbestämbar. Som jämförelse kan man tänka sig en teckning som visas inom glas och ram: i normala fall räknas inte glasskivan som en del av konstverket men om konstnären valt exempelvis ett armerat glas, som frångår konventionen, framstår detta med ens som en del av verket och vi är mer benägna att betrakta det som en installation eller ett objekt än som en teckning. Precis var gränsen går är omöjligt att fastställa.

Videoband avsedda för en monitor eller projektion kan lätt reproduceras i stort antal och säljas i exempelvis museibutiker eller distribueras genom TV-utsändning. Ett exempel på det sistnämnda utgör konstprojektet *ArkipelagTV*, en del av Stockholms kulturhuvudstadsår 1998, när svensk TV sände en ny en minut lång konstvideo varje månad. Videoskulpturer, -objekt och -installationer (som jag i det följande för enkelhets skull bara benämner videoinstallationer) kan inte på samma vis kopieras elektroniskt, eftersom de kombinerar videobilden med ett arrangemang av fysiska föremål.

Videoinstallationerna kan i sin tur indelas i två undergrupper: de som använder monitorer för att visa videobilden och de som använder projektioner (samt de som gör bruk av båda delarna). Monitorn och projektionen erbjuder nämligen konstnären mycket olika förutsättningar. Den konstnär som använder sig av en TV-monitor måste, oavsett dess storlek, förhålla sig till dess tämligen otympliga och "klossiga" form, vilken inte alltid helt lätt inordnar sig i installationen som helhet. I stort sett kan konstnären välja mellan tre strategier för att hantera detta. Den första är att dölja apparaten, exempelvis genom att bygga in den i en vägg eller i golvet, så att dess fyrkantighet inte syns. Ett exempel på det är den amerikanske konstnären Mary Luciers installation *Ohio at Giverny* från 1983. (Bild 41 på nästa sida) Den andra metoden är att inordna monitorns form som ett integrerat element i installationen, som i flera av Paiks videoskulpturer (Bild 42 på nästa sida) eller i Gary Hills *Crux* från



41 Mary Lucier, *Ohio at Giverny*, 1983 (Renov & Suderburg, 41)

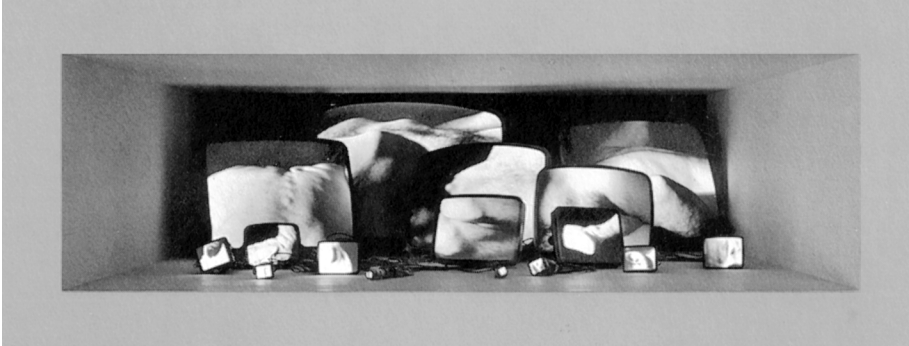


42 Nam June Paik, *Monument*, 1986 (Hamburger Bahnhof, 63)

1983–1987, en variant på korsfästelsens motiv. (Bild 43) I det sist-nämnda verket har fem monitorer placerats så att de tycks utgöra ändarna av ett kors. Mellan dem finns inget annat än väggens vita yta, men händerna, fötterna och huvudet som syns på skärmarna gör genast att vi förnimmar en korsfäst människogestalt. Hill åstadkom verket genom att fästa fem videokameror på sin kropp, så att de registrerade hans fötter, händer och huvud medan han vandrade



43 Gary Hill, *Crux*, 1983–1987 (Hamburger Bahnhof, 110)



44 Gary Hill, *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place*, 1990 (Lajer-Burcharth, 191)

mellan en slottsruin och en sjö, i vilken han vid slutet av filmsekvensen dyker ned. Användandet av flera kameror, som registrerar människofiguren ur lite olika vinklar, ger gestalten en egendomligt fragmentarisk karaktär och hans kroppsdelar tycks inte helt höra ihop med varandra.

En tredje strategi för att handskas med monitorns fyrkantighet är att förändra den, exempelvis genom att avlägsna höljet och frilägga bildröret eller genom att använda skärmar i udda format. Ett exempel på båda sakerna är Hills installation *Inasmuch As It Is Always Already Taking Place* (1990), i vilken skärmar av skiftande storlek visar närbilder på olika delar av konstnärens kropp, resulterande i en fragmentarisering av människofiguren liknande den i *Crux*. (Bild 44) Att ställa samman flera monitorer i olika konstellationer är en av de vanligaste formerna för videoinstallationer. Ibland delas en och samma videobild upp på flera skärmar. Jan-Gunnar Sjölin har påpekat att videobilden då får en lägre grad av verklighetsillusion, eftersom den synliga verkligheten inte godtyckligt kan delas upp på samma sätt som TV-bilden. Allteftersom platta TV-skärmar med LCD- eller plasmateknik blir vanligare får konstnären förstås nya möjligheter att integrera monitorformen i det konstnärliga uttrycket. Det ska även nämnas att många videoverk avsedda för en monitor också tar hänsyn till TV-apparatens fyrkantiga lådform. I exempelvis Joan Jonas *Vertical Roll*, Bruce Naumans *Stamping in the Studio* och Vito Acconcis *Theme Song* (1973) har konstnärerna komponerat videobilden med hänsyn till den inramning TV-rutan



45 Vito Acconci, Theme Song, 1973 (Zippai, 12)

utgör, så att avbildade människogestalter tycks befinna sig inne i "lådan", på kortare eller längre avstånd från skärmens yta. (Bild 45)

Videoprojektioner för med sig andra möjligheter och begränsningar än monitorn. Här är det en projektningsstråle av ljus och ytan som den träffar som utgör basen för den synliga bilden och genom att förändra förhållandet mellan de båda förfogar konstnären över en stor variationsrikedom i uttrycket. Exempelvis kan projektionen mycket lätt förändras i storlek genom att avståndet varieras mellan projektorlins och projektningsyta. Vidare kan den standardmässiga räta vinkeln mellan projektningsstråle och projektningsyta modifieras så att strålen träffar ytan i oblik vinkel med resultatet att en utdragen och anamorf bild uppstår. Projektningsstrålen kan också riktas mot hörn i rummet så att bilden viks ut över två väggar eller över vägg och tak eller golv. Vissa projektningskärmar tillåter projektnings bakifrån så att projektorn kan döljas för betraktaren. Använder sig konstnären av ett semitransparent projektningsmaterial, som tunna slöjor av tyg eller plast, kan en del av projektningsljuset passera igenom till en annan yta, vilket kan utnyttjas för att skapa flera upplagor av samma bild bakom varandra. Ett exempel på en anamorf projektnings på en semitransparent yta, med fördubbling av bilden som följd, är installationen *Logos Ocean* (1998) uppförd av den tyskfödde

och i Sverige verksamme konstnären Bruno Wiebelt i samarbete med författaren av denna text. (Bild 46) Den projicerade videobilden kan också med lätthet splittras upp och dess olika delar projiceras åt olika håll. Detta åstadkommes genom att rikta projekstrålen mot flera små speglar ställda i olika vinklar som reflekterar bilden i olika riktningar. En suggestiv verkan kan också uppstå om bilden projiceras på tredimensionella föremål, så som sker i flera verk av den amerikanske konstnären Tony Oursler. (Bild 47 på s. 138) Sekvenser av talande, gråtande eller hostande ansikten projiceras på små trasdockor, blombuketter eller andra ting, med en *unheimlich* effekt av att de döda föremålen besitter sitt egna spöklika liv.

Projektionstekniken för emellertid också med sig särskilda begränsningar. Projektion framifrån kräver att föremål eller personer inte kommer i vägen för projekstrålen och skymmer bilden. Därför placeras projektorn gärna under taket, men vill betraktaren gå nära intill projektytan kommer hans skugga i de flesta fall ändå att falla över videobilden. Det problemet bortfaller om man begagnar sig av *back projection*, men då fordras att tillräckligt utrymme bakom projektduken kan reserveras för det nödvändiga avståndet mellan projektor och duk (vilket förstås också behövs vid *front projection*). Ibland kan kravet på tillräckligt avstånd tacklas genom att ljusstrålen riktas bort från duken mot en spegel som sedan returnerar bilden mot projektduken. Projekstrålen kan på så sätt färdas upp till den dubbla sträckan av avståndet mellan projektorlinsen och duken. En svårighet i detta förfarande är dock att få projektionen att träffa ytan i önskad vinkel. Idag är visserligen många projektorer försedda med en så kallad *key-stone*-funktion för vinkling av bilden men den brukar föra med sig minskad bildskärpa.

En annan begränsning är projektionens relativt stora ljuskänslighet. Monitorbilden fungerar oftast tillräckligt bra i ett normalt upplyst rum, om inte ljuset faller direkt mot skärmen. Projektionen är däremot i mycket högre grad beroende av omgivande mörker. Naturligtvis spelar projektorns ljus- och kontraststyrka in härvidlag, men som regel måste konstnären mer omsorgsfullt vinnlägga sig om en önskvärd ljusbild i rummet. Särskilt gäller detta sådana installationer som inbegriper realtidsfunktionen. Då krävs nämligen å ena sidan tillräckligt mycket ljus för att videokameran ska



46 Max Liljefors & Bruno Wiebelt, Logos Ocean, 1998 (författaren)

kunna registrera vad som sker och å andra sidan tillräckligt mycket dunkel för att projektionens kvalitet inte ska bli lidande. Paiks *Triangle: Video Buddha and Video Thinker* skulle till exempel knappast ha kunnat fungera tillfredsställande i ett upplyst rum om videobil-



47 Tony Oursler, *Insomnia*, 1996 (Rush, 2003, 120)

derna presenterats genom projektioner istället för genom monitorer. Ibland finns det emellertid fördelar med att visa en videoprojektion i en tämligen ljus omgivning. I Ourslers projektioner på dockor och andra ting bidrar det verksamt till effekten att videobildens ytterkanter, som faller utanför det centrala föremålet, inte syns utan slukas av ljuset i rummet. Därmed elimineras det traditionella fyrkantiga bildformatet, som i hög grad bestämmer betraktarens perception av bilden som tvådimensionell. Resultatet är en förstärkning av den illusoriska tredimensionalitet som uppstår genom användandet av föremål istället för plana ytor som underlag för projektionen. En liknande tvetydig effekt kan uppnås med platta projektytor som formskurits efter ett visst element i bilden.

Källor

(För utförligare bibliografier och för videografier hänvisas läsaren främst till Hill (red), 1996, och Zippai (red.), 1991.)

Litteratur

- Abramović, Marina & Ulay, *Relation Work and Detour*. Amsterdam, 1980.
- Andersson, Fred, "Takahiko iimura: Video and Semiology. Concluding report from Takahiko iimura's screenings and seminar at Lund University, Dec. -03" Nätartikel, 2003, www.arthist.lu.se/konstvet/projekt.php?fID=124
- Armes, Roy, *On Video*. London och New York: Routledge, 1988
- Art Journal*, nr. 4 1995 (temanummer om videokonst)
- Benjamin, Walter, "Konstverket i reproduktionsåldern", i *Benjamin. Bild och dialektik. Essayer i urval och översättning av Carl-Henning Wijkmark*. Stockholm/Skåne: Brutus Östlings Bokförlag, Symposium AB, 1991
- Bódy, Veruschka & Gábor (red.), *Video in Kunst und Alltag. Von kommerziellen zum kulturellen video*. Köln: DuMont Buchverlag, 1986
- Bolter, Jay David och Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999
- Bruno, Giuliana, "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", i Anette Kuhn (red.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London och New York: Verso, 1990
- Bukatman, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1993
- Bukatman, Scott, *Blade Runner*. London: British Film Institute, 1999

- Burnett, Ron, *Cultures of Vision. Images, Media, and the Imaginary*. Bloomington och Indianapolis: Indiana University Press, 1995
- Corn, Melanie, "Wonder Woman and Material Girls. Performing Gender in Video", närtartikel, http://time.arts.ucla.edu/projects/98-99/HAC/HACgrad_web/corn/melanie.html
- Cubitt, Sean, *Timeshift. On Video Culture*. London och New York: Routledge, 1991
- Dia Center for the Arts and Electronic Arts Intermix present Dara Birnbaum and Dan Graham, Friday June 7, 2002, 8:30 pm. A program of video at the Rooftop Urban Park Project*, New York, 2002
- Frieling, Rudolf & Daniels, Dieter (red.), *Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland / Media Art Action The 1960s and 1970s in Germany*. Goethe-Institute & ZKM. Wien och New York: Springer, 1997
- Fritz, Björn, *Datorn som media [version 1.5]* Delrapport för HSFR-projektet *Mediala aspekter på tidens nya bildkonst*, Lund 1999
- Greenberg, Clement, "Det modernistiska måleriet", (orig. 1961) i *Konsten och konstbegreppet*. Skriftserien Kairos, nr. 1. Stockholm: Kungl. Konsthögskolan och Raster förlag, 1996
- Grimonprez, Johan & Hans Ulrich Obrist, "Email interview with Johan Grimonprez by Hans Ulrich Obrist May 1999", i *dial H-I-S-T-O-R-Y*, bok med DVD-skiva. Bryssel: Argo Editions, 2003
- Hall, Doug & Fifer, Sally Jo (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture Foundation, 1990
- Hamburger Bahnhof Museum for the Present*. München och New York: Prestal, 1997
- Hanhardt, John, "Dé-Collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990
- Hanhardt, John (red.), *Video Culture. A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop Press, 1986
- Henderson, Linda Dalrymple, "X Rays and the Quest for Invisible Reality in the Art of Kupka, Duchamp and the Cubists", i *Art Journal*, vol. 47, nr. 4 1988
- Hill, Chris (red.), *Rewind: Video Art and Alternative Media in the United States 1968–1980*. Chicago: Video Data Bank, 1996

- Iimura, Takahiko, "A Semiology of Video", i *Takahiko Iimura at the Lux: Film, Video, CD-rom, Installation*. Utställningskatalog. London: The Lux Centre, 1998
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. New York: Verso, 1991
- Kozel, Susan, "Spacemaking: Experiences of a Virtual Body", i Alexandra Carter, *The Routledge Dance Studies Reader*. London: Routledge, 1998
- Krauss, Rosalind, "Video: the Aesthetics of Narcissism" (orig. 1976), i John Hanhardt (red.), *Video Culture. A Critical Investigation*. New York: Visual Studies Workshop, 1986
- Lajer-Burcharth, Eva, "Real Bodies: Video in the 1990s", i *Art History*, nr. 2, 1997
- Liljefors, Max, "Kameran kan inte se", i *Fotografi i fokus*. Malmö, 2003
- Lovejoy, Margot, *Postmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1992
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, & London: The MIT Press, 2001
- Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Signet Press, 1964
- Marshall McLuhan & Quentin Fiore, *The Medium is the Massage*. New York: Bantam Books, 1967
- Morse, Margareta, "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space in Between", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990
- Orwell, George, 1984. Stockholm: Atlantis, 2004 (orig. 1949)
- Parfait, François, *Vidéo – un art contemporain*. Paris: Editions du regard, 2001
- Playlist*. Utställningskatalog. Paris: Palais de Tokyo-Éditions Cercle d'art, 2004
- Radical Software*, nr. 1 1970
- Renov, Michael & Suderburg, Erika (red.), *Resolutions. Contemporary Video Practices*. Minneapolis och London: University of Minnesota Press, 1996

- Rosler, Martha, "Video: Shedding the Utopian Element", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990
- Rush, Michael, *New Media in Late 20th Century Art*. London: Thames & Hudson, 1999
- Rush, Michael, *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2003
- Ryan, Paul, "Video Journey through Utopia", nätartikel, www.davidsonfiles.org/videojourneythroughutopa.html
- Shamberg, Michael och Raindance Corporation, *Guerrilla Television*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1971
- Sjölin, Jan-Gunnar, "Video – nuets medium", i Hans Lund (red.), *Intermedialitet. Ord, bild och ton i samspel*. Lund: Studentlitteratur, 2002
- Spivak, Gayatri, "Återbesök i den globala byn", i Oscar Hemer (red.), *Kulturen i den globala byn*. Lund: Ægis Förlag, 1994
- Sturken, Marita, "Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectations and the Making of a History", i Doug Hall & Sally Jo Fifer (red.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture, 1990
- Svensson, Gary, *Digitala Pionjärer. Datakonstens introduktion i Sverige*. Stockholm: Carlssons, 2000
- Troy, Maria, "A Report from the Trenches: Video Preservation", i Hill, Chris (red.), *Rewind: Video Art and Alternative Media in the United States 1968–1980*. Chicago: Video Data Bank, 1996
- von Assche, Christine (red.) *Vidéo et après. La collection video du Musée national d'art moderne*. Utställningskatalog. Paris: Éditions Carré och Éditions du Centre George Pompidou, 1992
- Weaver, Heather & Kirsten Menger-Anderson, "Restoring The Eternal Frame", nätartikel, www.bavc.org/meet/news/articles/restoring.htm
- Wells, H. G., *Kommande dagar*. Övers. Sam J. Lundwall. Bromma: Fakta & Fantasi, 1987 (orig. *A Story of Days to Come*, 1897)
- Wik, Annika, *Förebild film: panoreringar över den samtida konstscenen*. Stockholm: Aura förlag, 2001
- Williams, Raymond, *TV. Teknik och kulturell form*. Lund: Arkiv förlag, 2001. (Orig. 1975)
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970
- Zielinski, Siegfried (red.), *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1992

Zippai, Lori (red.), *Artist's Video. An International Guide*. New York: Cross River Press & Electronic Arts Intermix, 1991

Internetadresser

(För utförligare länklister hänvisas läsaren till Video Data Bank och The Danish Video Art Data Bank.)

Ant Farm Cadillac Ranch Page
www.libertysoftware.be/cml/cadillacranch/crmain.htm

Art & Science Laboratory, Santa Fe
www.artscilab.org

Stephan Barron
<http://stephan.barron.free.fr>

Bay Area Video Coaliton, San Fransisco
www.bavc.org

Bureau of Inverse Technology
www.bureauit.org

Cinovid
<http://cinovid.org>

The Danish Video Art Data Bank, Haslev
www.videoart-archives.dk

Downtown Community Television Center, New York
www.dctvny.org

Early Video Project
www.davidsonfiles.org

Electronic Arts Intermix, New York
www.eai.org

Experimental Television Center, Newark Valley
www.experimentalstvcenter.org

The Museum of Broadcast Communications, Chicago
www.museum.tv

Filmform, Stockholm
www.filmform.com

Heure Exquise, Mons-en-Baroeul
www.exquise.org

IDEA Online – International Directory of Electronic Arts
<http://nunc.com/index.phtml>

New Media Encyclopeida
www.newmedia-art.com

Surveillance Camera Players
www.notbored.org/the-scp.html

Radical Software
www.radicalsoftware.org.

Video Data Bank, Chicago
www.vdb.org

VidiPax, New York (företag för videokonservering)
www.videopreservation.com

Roger Whittaker: *Television Production. A Comprehensive On-line
Cybertext in Studio and Field Production*
www.cybercollege.com/tvp_ind.htm

Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe
www.zkm.de

Namnregister

- Abe, Shuya 26
Abramović, Marina 101
Acconci, Vito 79, 134
Alpert, Jon 78
Anderson, Laurie 110
Andersson, Fred 60
Andrews Hall, Diane 75
Ant Farm 69, 74–75, 78, 82
Armes, Roy 12–13, 18–19
- Baldessari, John 98–99
Bateson, Gregory 73
Bay Area Video Coalition 82
Beck, Stephen 29
Bell, Alexander Graham 14
Benjamin, Walter 6
Beuys, Joseph 24, 35, 101
Birnbaum, Dara 92–93, 104, 113
Bodin, Lars 32
Bolter, Jay David 20
Brown, George 26
Bruno, Giuliana 120
Bukatman, Scott 118, 120–121
Bulloch, Angela 116
Burden, Chris 102, 104
Bureau of Inverse Technology,
BIT 95
- Cage, John 24, 34
Campus, Peter 26
Cézanne, Paul 88
Cinovid 86
Connor, Maureen 117
Corn, Melanie 91
Cort, David 70
- Cronenberg, David 120
Crosby, Bing 16
Cunningham, Chris 110
Cunningham, Merce 34
- Daguerre, Louis 13
DeLillo, Don 105
Downtown Community Television
Center 71, 78
Draeger, Christoph 105–107, 111
Duchamp, Marcel 45
- Eastman, George 13
Edison, Thomas 14
Electronic Arts Intermix 81
Emschwiller, Ed 26
Etra, Bill 26
Experimental Television Center 78
- Filmform 9
Fiore, Quentin 32
Fischli, Peter 99
Frankenthaler, Helen 43
Freed, Hermine 87–88
Freud, Sigmund 59
Froese, Dieter 94
Fuller, Buckminster 73
- Gigliotti, Davidson 73
Gillette, Frank 35, 39, 73
Gillick, Liam 116
Global Village 69
Godard, Jean-Luc 35, 109
Godfrey, John F. 34
Goethe-institutet 9

- Gondry, Michel 110
Gonzalez-Foerster,
Dominique 116
Gordon, Douglas 107, 113
Graham, Dan 49–52, 54–55, 79
Graves, Nancy 54
Greenberg, Clement 43–44, 59,
61, 83, 98
Grimoprez, Johan 105, 113, 130
Grusin, Richard 20
Gween, Bill 71
- Hall, Doug 75, 77–78, 82–83
Hatoum, Mona 117–118
Hearn, Bill 26
Heche, Anne 107
Heizer, Michael 54
Hill, Gary 64–65, 117, 131, 133–
134
Hitchcock, Alfred 106–107
Holt, Nancy 52–53, 58, 124
Hopkins, John 35
Huyghe, Pierre 107–108, 111,
115–116
- Iimura, Takahiko 56–58, 60
Ingres, Jean-Auguste-
Dominique 88
- Jameson, Fredric 11–12, 40, 111–
114, 116
Janson, H.W. 83, 88
Jarry, Alfred 96
Johannesson, Ann-Charlotte 32
Johannesson, Sture 32
Jonas, Joan 45, 89, 91, 134
Jonze, Spike 110
- Kallin, Sten 32
Kant, Immanuel 43
Kaprow, Allan 26
Kelly, Grace 108
- Kozel, Susan 122–125
Krauss, Rosalind 58–62, 91, 97,
117–118
Kupka, František 45
- Lacan, Jacques 118
Lajer-Burcharth, Eva 117–118
Latham, Barbara 112–113
Le Corbusier 87
Leigh, Janet 107
Lord, Chip 74, 82
Lucier, Mary 131
Lumière, Louis 13
- MacArthur, Don 29
Macuinas, George 24
Manning, John 112–113
Manovich, Lev 19–20, 114
Marconi, Guglielmo 14
Marinetti, Filippo Tommaso 21–
23
McLuhan, Marshall 32, 39, 73
Meyerhold, Vsevolod 102
Michels, Doug 74
de Monér, Sven Inge 32–33
Moorman, Charlotte 34–35
Morse, Margareta 47
Morthenson, Jan W. 32
Myers, Rita 98
- National Center for Experiments in
Television 78
Nauman, Bruce 46–48, 51–52, 54–
55, 94, 134
Newman, Barnett 43
Nilsson, Lennart 33
Noland, Kenneth 43
- Obrist, Hans-Ulrich 105
Optic Nerve 69, 78
Orwell, George 94, 96
Oursler, Tony 136, 139

- Paik, Nam June 21, 23–24, 26, 34,
55, 71, 73, 79, 104, 111, 113,
116, 129, 131, 138
- Parreno, Philippe 115–116
- Paulsen, Valdemar 15
- People's Video Theater 69
- Picabia, Francis 45
- Piscator, Erwin 102
- Pollock, Jackson 43
- Procter, Judy 75
- Rafael 88
- Raindance Corporation 69, 73, 78
- Raindance Foundation 78
- Rankus, Edward 112–113
- Ratcliff, Curtis 70
- Reynaud, Emile 14
- Ridell, Torsten 32
- Rodin, Auguste 129
- Rosler, Martha 79, 84–87, 94
- Rush, Michael 58
- Rutt, Steve 26
- Ryan, Paul 35, 73
- Röntgen, Wilhelm Konrad 45
- Sandin, Dan 26
- van Sant, Gus 106–107
- Schier, Jeffrey 29
- Schneider, Ira 35, 73
- Schum, Gerry 35
- Scott, Ridley 120
- Segal, George 26
- Sermon, Paul 122
- Serra, Richard 51–55, 58, 124
- Shamberg, Michael 70–71, 73
- Siegel, Eric 26
- Sjölander, Ture 32–33
- Sjölin, Jan-Gunnar 61, 102, 134
- Smithson, Robert 53
- Sokurov, Alexandr 115
- Sonnier, Keith 54
- Still, Clyfford 43
- Stockhausen, Karlheinz 24
- Sturken, Marita 41, 79–80
- Surveillance Camera Players 95–
96
- Svensson, Gary 32
- T.R.Uthco 75, 78, 82
- Talbot, William Henry Fox 13
- Tambellini, Aldo 35
- Teasdale, Parry 70
- Tiravanija, Rikrit 116
- Top Value Television *se* TVTV 70
- Troy, Maria 81
- Trumbull, Douglas 120
- Tsuno, Keiko 78
- TVTV 70–71, 78
- Ulay 101
- VanDerBeek, Stan 26
- Warhol, Andy 34, 88
- Vasulka, Steina 29
- Vasulka, Woody 29
- Weck, Lars 32–33
- Weiss, David 99
- Wells, Herbert George 22
- Verhoeven, Paul 120
- Vertov, Dziga 33
- Whittaker, Ron 127
- Video Data Bank 41, 81
- Video Free America 49, 69
- Videofreex 69–70
- Wiebelt, Bruno 136
- Wikström, Bror 33
- Williams, Raymond 112
- Viola, Bill 54–55, 63–64, 79
- Wise, Howard 35
- Vostell, Wolf 21, 23–24, 26
- Youngblood, Gene 33, 73
- Zentrum für Kunst und
Medientechnologie 9

