

Aus: „Das phantasmagorische Dispositiv: Eine Anordnung von Körpern und Bildern in Echtzeit und -raum“

von Noam E. Elcott (Original: *The Phantasmagoric Dispositif: An Assembly of Bodies and Images in Real Time and Space*)

...

Die geisterhaften Figuren werden nicht auf Leinwand gebannt und gerahmt, auf Sockel gehoben, in Fernsehgeräte eingeschlossen oder in unüberwindbarer Entfernung inszeniert. Wie Geisterphantasmagorien versammeln sich die Bilder stattdessen in dem dunklen Raum, den sie mit den Zuschauern teilen.

Die meisten Kritiker verstanden die Technik nicht, die Hills Installation zugrundeliegt.

[4] Noch weniger erkannten sie die Vorform aus dem 18. Jahrhundert. Und selbst die knappen Verbindungen, die zwischen *Tall Ships* und der *Phantasmagorie* hergestellt wurden, sind einerseits zu verallgemeinernd (die Phantasmagorie wird als Stellvertreter für das Trugbild, die Illusion insgesamt, dargestellt) und andererseits zugleich zu spezifisch (lediglich festgemacht an dieser auffallend analogen Installation) (vgl. Hanhardt [1994] 2000: 115–116; Elwes 2015: 79). [5] Die technischen und historischen Leerstellen sind Zeichen eines umfassenderen Defizits: Weder die Kunstgeschichte noch die Filmwissenschaft erkennt die Phantasmagorie als eine grundlegende Bild-Zuschauer-Konstellation an, die tiefe medienarchäologische Wurzeln sowie unzählige zeitgenössische Manifestationen aufweist. In der Wissenschaft konzentrierte man sich auf einzelne Medien, Techniken, Genres, Künstler, Bewegungen, Stile oder Themen und ließ dabei weitgehend die entscheidenden Funktionen außer Acht, die eine koordinierte

Anordnung – oder: Disposition – dieser einzelnen Elemente hinsichtlich bestimmter Arten der Zuschauererfahrung hat. Die Phantasmagorie ist ein solches Dispositiv.

Zwei Vorführungen. 200 Jahre. Eine Resonanz. Ein technischer Aufbau. Mit einem Wort: ein Dispositiv. [6] Die Phantasmagorie, oder genauer: das phantasmagorische Dispositiv, die Anordnung von Zuschauern und (scheinbar) von stofflichem Halt befreiten Bildern in demselben Raum- und Zeitgefüge, ist ein wesentlicher Aspekt von Hills Werk wie auch von zahllosen Film-, Video- und Klanginstallationen und Performances der Avantgarde. Robert Whitmans *Shower* (1964), Peter Campus' *Interface* (1972), Anthony McCalls *LINE DESCRIBING A CONE* (1973), Bill Violas *The Sleep of Reason* (1988), Gary Hills *Tall Ships* (1992) und Tony Ourslers *The Influence Machine* (2000) sind nur einige der bedeutenden und weniger bedeutenden Werke, die optimalerweise nicht als Gemälde, Skulpturen oder Kinofilme verstanden werden, sondern als Phantasmagorien. Nicht weniger bedeutsam: Wir erleben gerade, wie sich phantasmagorische Technologien und Techniken explosionsartig ausbreiten: eindruckliche „virtuelle Realitäten“ (die offenbar nun in Kleingeräten wie der Oculus-Rift-Brille die Grenze der Realisierbarkeit überschritten haben); verschiedene „Augmented Realities“ (in denen unser Blick auf die reale Welt mit Bildern überlagert wird); und vor allem die gesammelten Attraktionen und Geräte, die fälschlicherweise als „Holografie“ ausgewiesen werden. [7] Kunstwelt, Kinowelt und Medienwelt sind von der Phantasmagorie dicht durchdrungen. Da die Phantasmagorie jedoch nicht allein einem Medium oder einer Technologie, einem Genre oder Sujet, einer Bewegung oder Epoche zugewiesen werden kann, hat man versäumt, ihre Bedeutung zu erkennen.

...