

Video I & II

THEORIE

Elektronische Video-Kunstform der 1960er–1980er — minimale Loops, Fehler, Feedback-Effekte als ästhetisches Material. Nam June Paiks Einfluss auf experimentelles Kino.

Die elektronische Video-Kunstform der 1960er bis 1980er Jahre hat sich als eigenständige Praxis etabliert, lange bevor Video zur Standardtechnologie im Kino wurde. Nam June Paik und seine Zeitgenossen erkannten früh: Videotechnik ist nicht bloß Aufzeichnungsmittel, sondern Bildgenerator. Die Geräte selbst — Monitore, Synthesizer, Feedback-Schleifen — werden zum künstlerischen Material. Wo klassisches Kino die Kamera als neutrales Fenster behandelt, arbeitet Video I & II bewusst mit elektronischen Störungen, Verformungen, Wiederholungen. Das ist nicht Mangel, sondern Methode. In der praktischen Anwendung setzen Künstler dieser Periode auf minimale Loops — Bildsequenzen, die sich endlos wiederholen und dabei durch Generationsverluste, Magnetbandverschleiß oder absichtliche Rückkopplung transformieren. Ein Monitor zeigt sich selbst, das Feedback erzeugt psychedelische Muster oder wilde Verzerrungen. Der Fehler wird zur formalen Strategie. Diese Techniken klingen heute vertraut (Glitch-Ästhetik, Databending), aber 1970 war das radikal experimentell. Paiks TV Buddha oder TV Cello spielten nicht nur mit Video-Deformation — sie stellten die Frage: Was ist ein Bild, wenn die Elektronik selbst zum Performer wird? Für zeitgenössische Filmemacher relevant bleibt der konzeptuelle Kern: Technologie als Ausdrucksmittel akzeptieren, nicht kaschieren. Wer bewusst mit Digital-Artefakten, Kompressionsfehlern oder Monitoring-Feedback arbeitet, steht in dieser Tradition. Video I & II zeigt, dass Störung und Wiederholung keine Fehler sind, sondern ästhetische Entscheidungen. Im Kontext von Found Footage, Videokunst und experimentellem Kino bleibt dieses Denken aktuell — die Hardware mag andere sein, aber die Frage bleibt: Wem gehört das Bild, der Künstler oder die Maschine? Verwandte Konzepte im Lexikon: Found Footage , Analoger Glitch , Expanded Cinema , Feedback-Ästhetik .