

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 57 (2015)
Heft: 349

Artikel: Film im Museum : über das schwierige Stellen laufender Bilder
Autor: Ammann, Katharina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-863587>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 05.05.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Film im Museum

Katharina Ammann

Studium der Kunstgeschichte in Genf, Oxford und Bern.
2009 Dissertation «Video ausstellen. Potenziale der Präsentation».
Sie ist Abteilungsleiterin und Mitglied der Institutsleitung
am Schweizerischen Institut für Kunstwissenschaft in Zürich.

Über das schwierige Stellen laufender Bilder



Peter Fischli / David Weiss: Arbeiten im Dunkel, 1995 12 Videos à 8h,
Installationsansicht Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genf, 1997

Seit zwanzig Jahren erobern Filme auch Ausstellungshallen, aber eigentlich sind die laufenden Bilder mit den laufenden Betrachtern unvereinbar. Wie lassen sich audiovisuelle Werke trotzdem in Museen zeigen?

«Wir verfügen in unserer Kultur also über zwei Modelle, die es uns erlauben, Kontrolle über die Zeit zu erlangen: die Immobilisierung des Bildes im Museum und die Immobilisierung des Zuschauers im Kinosaal. Beide Modelle versagen allerdings, wenn die bewegten Bilder in den musealen Raum versetzt werden. Die Bilder laufen in diesem Falle weiter – aber die Zuschauer beginnen ebenfalls zu laufen.» Boris Groys, 2003

Das bewegte Bild, das seit Mitte der neunziger Jahre als Videokunst die Ausstellungshallen und Kunstmuseen erobert, stellt Kuratoren, Künstler und Publikum vor ein ganz neues Problem: Die Dauer des Werks kollidiert mit der Zeit des Betrachters. Während Jahrhunderten haben sich Ausstellungsbesucher angewöhnt, im eigenen Tempo an den Exponaten vorbeizuschlendern, ein Werk vielleicht länger, aber durchschnittlich doch nur wenige Sekunden lang zu betrachten. Gelegentlich verlangsamt man seinen Schritt, weicht anderen aus, blickt aus dem Fenster, kehrt nochmals zu einem Bild oder Objekt zurück, bleibt stehen, neigt sich vor, betrachtet ein Detail. Das Werk bleibt in sich gleich, auch wenn sich mit zunehmender Betrachtungsdauer zusätzliche Bedeutungsebenen und Zusammenhänge offenbaren mögen. Völlig anders verhält sich die Zuschauerin im Kino. Sie sitzt während 90 Minuten still – so lange, wie sie sonst allenfalls in einer ganzen Ausstellung verbringt –, und nur ihre Augen folgen dem Film. Diese Form der Versenkung, auch Immersion genannt, ist nur dann möglich, wenn Körper und Raum nahezu ausgeblendet werden können. Wir müssen uns nicht bewegen und im Raum orientieren, sondern versinken im Sessel, versinken im Dunkel und versinken im Sog der bewegten Bilder vor uns.

Die Unvereinbarkeit des laufenden Bildes mit dem laufenden Betrachter, die Boris Groys in «Medienkunst im Museum» anspricht, kennen wir aus eigener Erfahrung. Die Besucherin merkt, dass sie mit ihrem

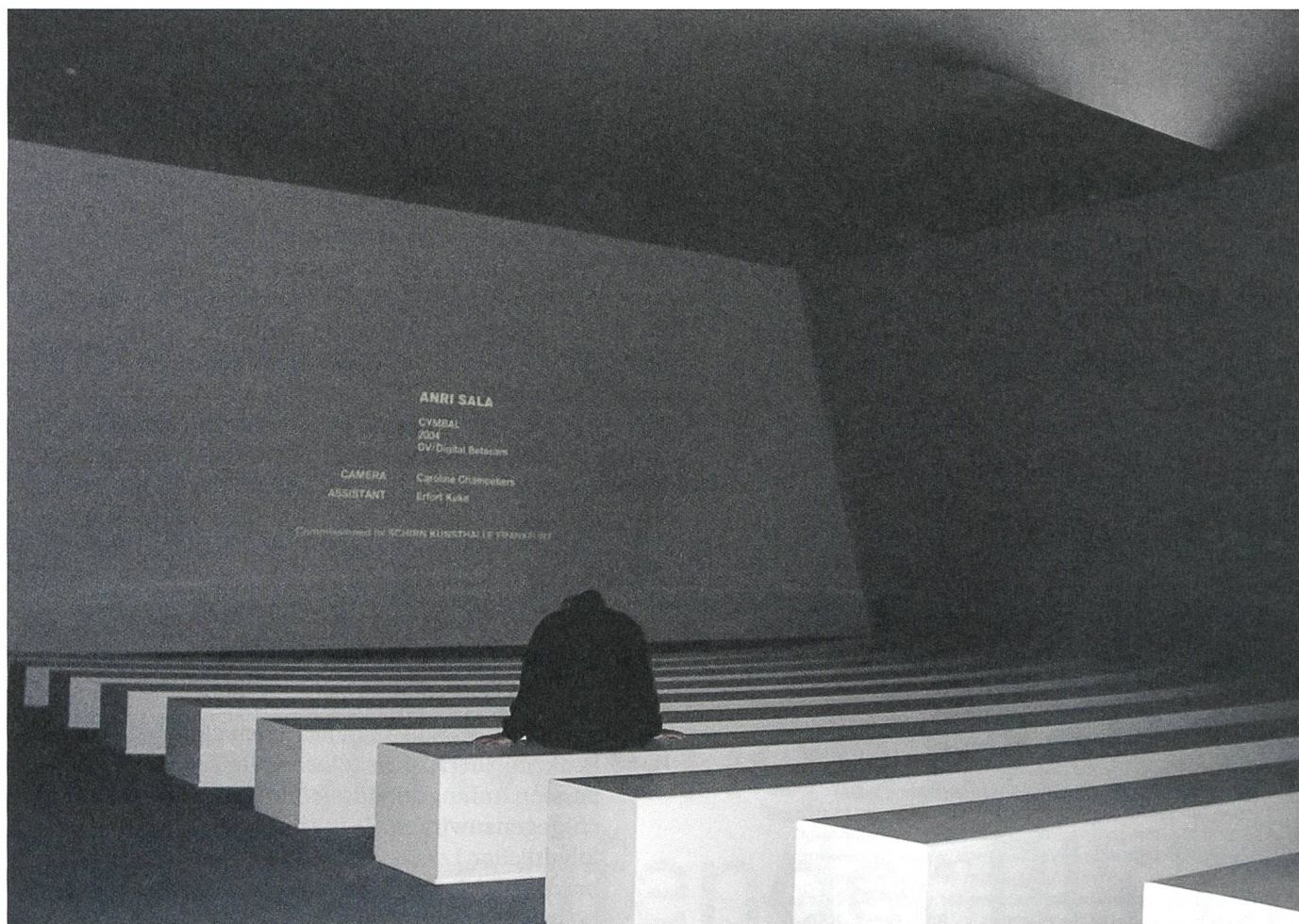
üblichen Ausstellungsverhalten den filmischen Arbeiten nicht gerecht werden kann, der Künstler realisiert, dass seine Arbeit nie ganz angeschaut wird, und der Kurator versucht, diesen Widerspruch mit Präsentationsstrategien wie Kinobestuhlung, Black Boxes, Aufführzeiten et cetera abzuschwächen. Über diese spezifischen Herausforderungen der Medienkunst im Museum wird seit zwanzig Jahren viel debattiert. Gerade bei umfassenden Ausstellungen wie der Documenta in Kassel oder der Biennale in Venedig rechnen Rezensenten bis heute gerne vor, wie viele Tage und Wochen die Besucher allein für die Videos und Filme aufwenden müssten. Seither wurden verschiedene künstlerische und kuratorische Modi des Zeigens erprobt. Zwei solcher Strategien greift nun die Filmausstellung «Die Erweiterung der Pupillen beim Eintritt ins Hochgebirge» im Alpinen Museum in Bern in ihrem Konzept exemplarisch auf: die Fragmentierung und die Verräumlichung.

Fragmentierung:

Überforderung oder Selbstbestimmung

Auf künstlerischer Ebene haben sich mehrere Möglichkeiten herauskristallisiert, der Frustration der verpassten Anfänge in Ausstellungen mit Film und Video entgegenzuwirken. Zum einen durch den Einsatz des inhaltlichen Loops, wie es etwa das Künstlerpaar Hubbard / Birchler in ihren komplexen cineastischen Arbeiten vormacht. Ohne klar definierten Anfang fällt die Deutung der Handlung je nach Einstiegsmoment immer anders aus. Zum andern kann auch gleich ganz auf eine kausale Narration verzichtet und die zersplitterte Wahrnehmung unseres – ursprünglich durch die TV-Fernbedienung ausgelöst – Zapping-Verhaltens zitiert werden. Als Fischli / Weiss 1995 in «Arbeiten im Dunkel» 96 Stunden Videomaterial auf 12 Monitoren zeigten, spielten sie auf diese mediale Überforderung an und überliessen der Betrachterin eigenverantwortlich die Wahl, was sie sich wie lange anschaut. Peter Fischli und David Weiss, deren gesamtes Schaffen um alltägliche Dinge und Begebenheiten kreist, zeigen in diesen Videos dermassen gewöhnliche und undramatische Szenen, dass wir trotz unseres zwangsläufig lückenhaften Schauens nichts Wesentliches verpassen. Wiederum anders verhält es sich, wenn der Künstler selbst die Fragmentierung eines Videos oder Films vornimmt, wie etwa Christian Marclay in seiner Montage *The Clock* (2010). Da Marclays Video, bestehend aus unzähligen Filmszenen mit Uhren und Zifferblättern, 24 Stunden dauert, sprengt es die Grenzen jedes Films und erlaubt uns gleichzeitig, in dieser Aneinanderreihung unzähliger Fragmente die Struktur der Arbeit nach wenigen Minuten zu verstehen.

Der Ausstellung «Die Erweiterung der Pupillen beim Eintritt ins Hochgebirge» liegt dasselbe Prinzip zugrunde. Hundert Schweizer Bergfilme werden zu zentralen Themen wie Aufstieg, Gipfel, Katastrophe oder Heimkehr neu zusammengeschnitten. Es entsteht ein Remix, das uns als Format alles andere als fremd ist angesichts der unzähligen Filmfragmente, die uns via Facebook und Youtube erreichen, und der



© Katharina Ammann

Projektionsraum der Ausstellung 3' Ausstellungsarchitektur von Asymptote, Schirn Kunsthalle, Frankfurt, 2004/05

Tatsache, dass wir die meisten Kinofilme ohnehin nur als Trailer kennen. Die 100 Spielfilme werden durch die Collagierung auf die Länge eines einzigen Films von 60 Minuten verdichtet, da es dem Besucher kaum möglich wäre, mehr als einen Film während eines Ausstellungsbesuchs anzuschauen. Gleichzeitig bedient sich das Konzept auch räumlich einiger der Dispositive, wie sie für die besonderen Ausstellungsbedingungen der Videokunst entwickelt wurden.

Verräumlichung des Zeitmediums

Einer der Gründe, warum sich die Videokunst in den Anfangsjahren kaum im Museum etabliert hat, liegt also in der Diskrepanz von Videodauer und Besucherzeit. Schon früh entstanden deshalb Video-Objekte, etwa von Nam June Paik, bei denen es nicht ausschliesslich um den filmischen Inhalt, sondern auch um eine räumliche Setzung ging, die der Besucher durch die eigene Bewegung erfassen kann. Diese Entwicklung reicht von skulpturalen Objekten über interaktive Installationen bis zu immersiven Projektionen in der Black Box, die zwar das Kinodispositiv simulieren, aber einen grundlegenden Unterschied aufweisen. Meistens sind die Sitze unbequem und zu wenig, und die Leute drängen sich am Eingang, um gleich wieder gehen zu können, sodass eine Immobilisierung des Betrachters wie im Kino und eine totale Versenkung in das filmische Geschehen nur bedingt stattfinden. Trotz der Bezüge zum Kinoraum stellt

die Projektion eine installative Situation dar, auf die sich der Besucher physisch einlassen und in Bezug setzen muss.

Generell reagieren wir meist unbewusst auf räumliche Bedingungen. In der Kunst jedoch – vor allem seit den sechziger Jahren und oft in Zusammenhang mit Video und Direktübertragungen wie etwa bei Bruce Naumans «Erfahrungsarchitekturen» – wird dem Besucher die Möglichkeit einer bewussten Selbstwahrnehmung in Raum und Zeit geboten. In Naumans «Live-Taped Video Corridor» (1970) sieht man sich auf einem Monitor am Ende eines engen Gangs von sich selbst weglafen und beobachtet distanziert, aber in Echtzeit, das eigene Verhalten im Raum. Als eher lustvoll manipulativ hingegen lassen sich Inszenierungen wie jene von Pipilotti Rist beschreiben, die für ihre Wand- oder Deckenprojektionen gleich die Kissen, Sitzsäcke oder Liegeflächen bereitstellt. Dabei soll die Qualität des Filmischen gar nicht unabhängig vom sinnlichen Gesamterlebnis beurteilt werden. Womit Rist in ihren Arbeiten offensichtlich spielt, gilt letztlich für jede Ausstellung in mehr oder weniger starkem Mass: Jeder Raum ist gestimmt und verfügt über ein Ambiente (Gernot Böhme, «Atmosphären», 1995), und dementsprechend unterschiedlich fallen Erfahrung und Interpretation aus, wenn wir uns einen Film auf einem Bürostuhl, einer Holzbank oder im Liegen anschauen, auf Monitor, Leinwand oder Smartphone, in einem hellen, dunklen, engen oder hohen Raum.

Ausstellung als Erfahrungsarchitektur

Die Filmcollage im Alpinen Museum setzt gezielt auf die Wirkung variabler Präsentationsformen. Sie ist als Parcours durch unterschiedlich gestimmte Räume angelegt, deren Szenografie die inhaltliche Thematik der gezeigten Filmfragmente verstärken soll. Die Positionierung der Besucher wird den dramaturgischen Etappen des Bergfilms angeglichen. Im Raum des anfänglichen Zweifels wird das Hin und Her der Emotionen durch zwei parallele Projektionen verdeutlicht, im Raum des Aufstiegs kann der Besucher etwas angestrengt auf einer schiefen Ebene Platz nehmen, im Raum der Euphorie hängt der Himmel voller Monitore, deren bunte Bilder die Schönheit der heilen Bergwelt vermitteln. Es folgen das steile, enge Couloir, die Katastrophe, der einsame Gipfel, Abstieg und Ankunft.

Diese Ausstellung ist eigentlich ein Experiment: Das Individuum wird in eine Besuchergruppe eingeteilt, sein üblicherweise selbständiges Ausstellungsverhalten auf ein Minimum reduziert, der Rundgang sowohl räumlich wie zeitlich vorgegeben und die Rezeptionsbedingungen damit weitgehend orchestriert. Dennoch würde ich behaupten, dass trotz diesen manipulativen Vorgaben die kritische Distanz des Betrachters zur Dramatik des Filmgeschehens grösser ist als im Kino. Obwohl sich gewisse Faktoren wie die kühler werdende Wandfarbe, die schiefe Sitzlage oder das angestrengte Hochblicken

vielleicht nicht sofort ins Bewusstsein senken, so verhindern sie doch die totale Immersion in die filmische Realität, zu der erst Dunkelheit und Immobilität führen. Hier jedoch bleibt der reale Raum sichtbar, der Wahrnehmende in Bewegung und die Wirklichkeit somit überprüfbar. Die narrative Brüchigkeit der zusammengeschnittenen Filmszenen trägt ebenfalls dazu bei, dass in dieser Ausstellung sowohl eine Auseinandersetzung mit dem Genre des Bergfilms als auch mit den generellen Bedingungen des bewegten Bildes in Ausstellungen stattfinden kann und wir im besten Fall sogar mehr über die eigenen Wahrnehmungs- und Verhaltensmuster erfahren. ×

