Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (1996)

Heft: 47: Collaborations Tony Oursler, Raymond Pettibon, Thomas Schütte

Artikel: Tony Oursler : in the green room = hinter der Bühne

Autor: Leipold, Tracy / Oursler, Tony / Neri, Louise

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-680701

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

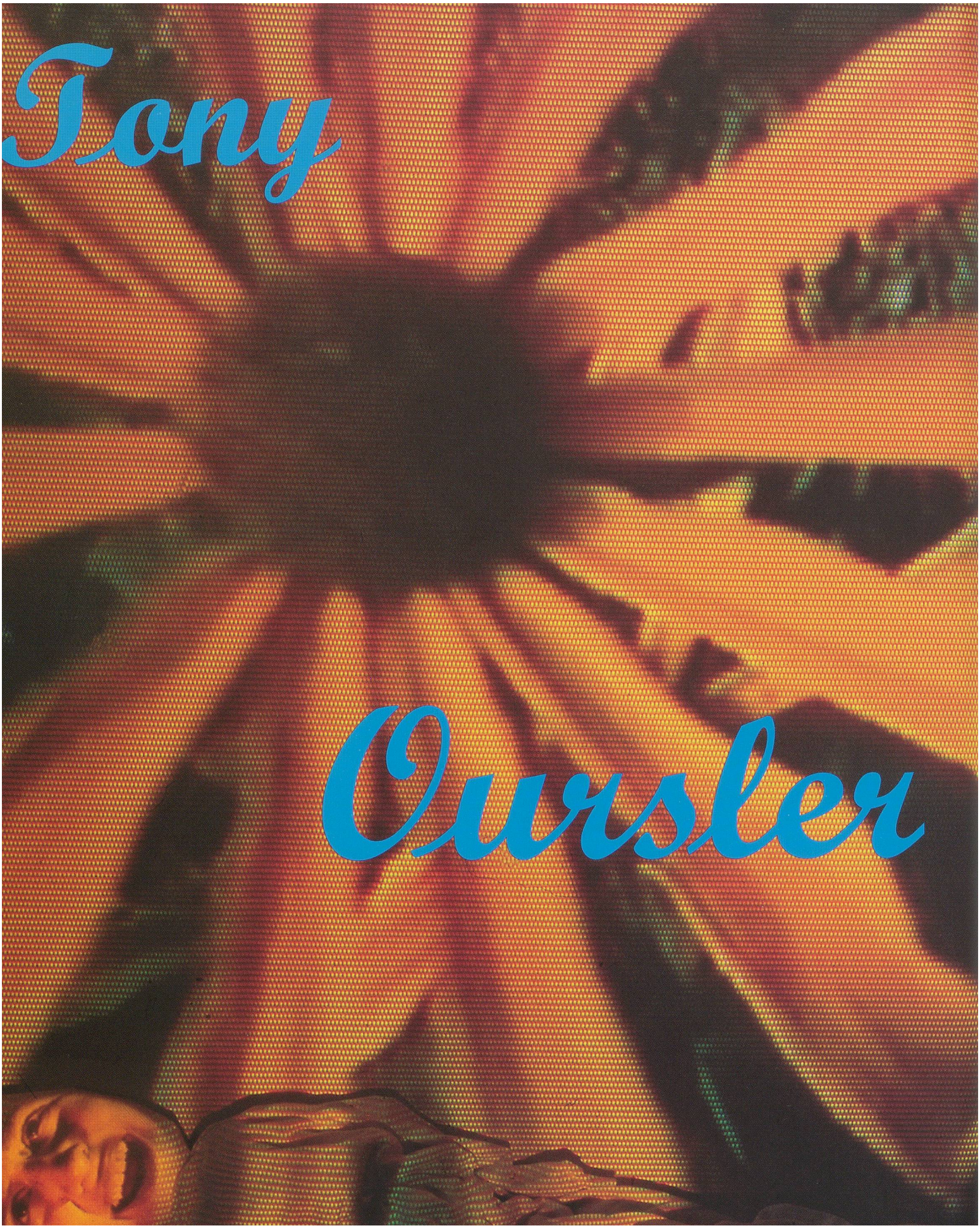
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 03.02.2026

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


Tony
Oursler

In the Green Room

Tony Oursler and Tracy Leipold* in Conversation with Louise Neri

Louise Neri: How do you remember the evolution of your work, the practical steps you have taken and the discoveries that these lead to along the way? You started with almost feature-length videos, and that medium slowly transformed into images through your experimenting with simultaneity and fragmentation.

Tony Oursler: I've always been interested in things which are on the verge of falling apart but which still maintain their original quality. It's a constant battle because I have a pretty low boredom threshold. At the beginning, when I started looking at Structuralist films, I just couldn't stand all that repetition.

LN: So, how did this affect your early work?

TO: I only made about one tape a year—such as THE LONER (1980), SPIN OUT (1983), EVOL (1984)—because they were really hard to make and it took a lot of energy and time. When I wanted to make SPIN OUT, for example, I didn't have any money and I didn't have any space. So I had to make all the sets really tiny. I'd fold up my bed, set up the shot, and work. EVOL was like a Busby Berkeley piece—it was shot on a big soundstage in Buffalo, and I hired lots of local teenagers and flew all my friends up there. But for the editing, I was put under extreme time pressure by the producer. In both films, the sound track is extremely layered, obsessive. You can't take it all in in one shot. That was my attempt at breaking down time, to make these things so dense that they would be true to the experience of plugging into someone's mind.

I've always made videotapes along with everything else, and you'd think "Oh, maybe what he really wants to do is make movies or T.V. shows." But, by 1991, I had decided that I didn't want to. The difference between being an artist and being a filmmaker is the ratio of ideas to work. The ideas just aren't in the movies. Of course there are some movies that come close to art, but...

LN: Kubrick probably comes closest to the idea of mainstream filmmaker as artist. He's audacious in his use of time; in *2001: A Space Odyssey*, a scene can run twenty-five minutes without anything really happening. It's very trancelike. Similarly, your work can be apprehended in a split second, but the longer you spend with it the more apparent its formal subtleties and complexities become. Formally and temporally it behaves like painting or sculpture or drawing. It activates the same mechanisms of contemplation in the viewer.

TO: Yes. When I wrote the scripts for some of the first figures, I toyed with how they would function as installations. My first attempts were weird because they were text-heavy, with somewhat linear progressions relating to narrative cinema and its different genres—horror, sci-fi, softcore porn, and so on. I arrived at the next step through this kind of deconstruction of the "screened world" and its rituals and how it all connects to the psyche. I dropped the linear deconstructions to pursue the cataloguing of emotional states.

LN: Why are you drawn to such expressionistic emotions?

TO: Just like some artists like certain colors. This raw stuff is important to me and Tracy's interpretation of it is so amazing. I attenuate these emotions

** Tracy Leipold is an actress who collaborates regularly with Tony Oursler.*

TONY OURSLER, DAISY, 1995.

like musical notes, just to see what happens. They are worked almost to the point where they fall apart. That's how they transcend being a special effect in a movie, or part of a good performer's repertoire, or an insult from someone in the street. When I got Tracy to weep, that was the beginning of it. Emotion passed from being something that you would believe into another realm.

Our culture is obsessed with the whole horror-sex-violence thing. It's a weird form of refinement, like bonsai. We love to watch it, and I'm obsessed by the fact that we love to watch it.

LN: So, how do you develop a concrete expression of fear or neurosis? By steeping yourself in it?

TO: A lot of the later pieces have been written through this new process I've been following. I'll turn on a couple of different T.V. sets and radios all at the same volume and I'll write with that on for hours, channel-surfing continually. A mix of subjects results so that I can't tell whether I'm thinking it or it's just coming in, all these different voices which are really one voice. I hit on this method at the tail-end of my interest in multiple personality disorder (MPD). I had been making doubles, two figures sitting and talking, big figures and little figures interacting in various ways, but I'd always wanted to do a cluster. One of the books I read on MPD was titled *The Flock*. I liked that idea of all these personalities buzzing around in someone's head. That's how the script for FLOCK (1996) got done.

Tracy performed the script using various voices. I took that video footage and edited it, using a looping process to make different-sized faces on the screen at the same time. It was very intuitive. I'd just kind of balance the faces on the screen because they were all coming from one projector. I got very involved in the editing, and how the faces work together like a crowd. I used to go to a restaurant or a bar and record the sound; it sounds incredibly played back. You hear fragments of sentences, but it's just this din, a babble—the stuff of life.

I had to work in reverse for the sculptures, because I had to fit the sculptures to the video. The editing process had defined how many figures there would be and how they would relate to each other. My favorite figure is the tiny one whose head is made up of about twenty-five pixels. That one is something I'd really like to work more on if I could, because it goes back to the idea of things that barely exist.

LN: How did you come to this idea of fitting "templates" of the temporal and the figural together seamlessly?

TO: Figures featured prominently in the earlier videotapes, and then around 1989 the figures leapt out into space. I had found this beautiful book of photographs of New England scarecrows and that did it. I wanted to bypass the entire history of figuration. The veil of video separated these puppets or half-bodies from my having to treat them as sculpture. They lost some of their magic when they came off the screen, because when you looked into the screen, they were created more in your head than anywhere else.

LN: Scarecrows are totems, talismans.

TO: Exactly—this thing is going to save your crops, or scare off the bogey man. It's directly connected to the question of why we have art to begin with, why we have performers. It's important to look at these things in folk culture to work out how figurative problems are solved by people who aren't inculcated with all these aesthetic concerns.

So, I went to thrift stores and bought suits and tried a hundred different ways of manipulating them, to see the range of states they could attain, from suit to human.

They were very Frankensteinian. I was stuffing and sewing figures, but the problem was that the elegance and movement inherent in the suits was convincing, but when I put faces to them, they became too static. So, the first figures had no heads. I made them as surveillance pieces. There were these headless figures in the gallery and one had a lens coming out of its fly like a penis, another was draped over a monitor that was a close-circuit system with camera. They were about power situations; one figure was watching and had the power of the camera, another was seeing itself on the monitor. The blood or energy flowing between these headless figures consisted of surveillance and conduits. I did things like that until I discovered the miniature liquid crystal diode (LCD) projectors.

LN: So you went straight into making the heads through video?

TO: Only after I had tried several other things, like the suits with matching monochrome heads, just shapes with nothing on them. When I finally got into the projectors, the heads started to take over. The first figures I made were anatomically correct but, as the video became more and more important, the heads got bigger and bigger and the bodies became more and more collapsed. This happened really fast. With F/X PLOTTER (1992), for example, you had to look closely to discern the arms and legs; it was a completely deflated suit.

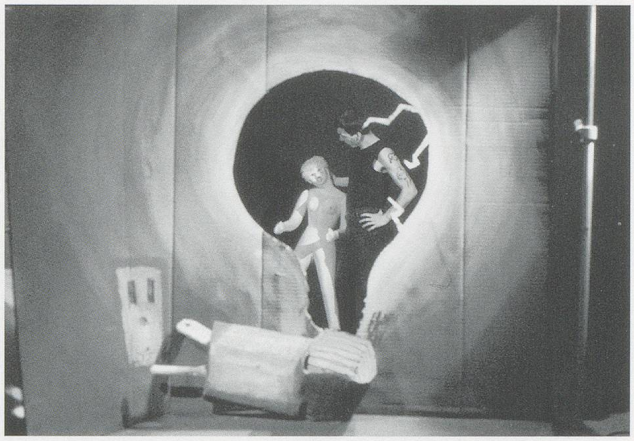
There are some pieces that are less well known where I projected full figures onto parts of another figure, such as BIGGER (HEM) (1994). It was about imagining another self in your stomach, or nipping at your heels. In SYSTEM FOR DRAMATIC FEEDBACK (1994), the dummies had real penises projected onto them, getting erections and then deflating. But I noticed that as soon as you get away from the head, it's much more difficult for people to relate to them.

LN: Without the face, the disembodied limb seems more pornographic; not because it's genital, but because the body is reduced to faceless parts.

TO: Then I wondered what would happen if the bodies vanished completely. So I guess that's how I arrived at SUBMERGED (1996), which does away with the body altogether. When I was working on the eye pieces, I thought that I would be able to get the same emotional effects as before. But I discovered that the eye is a reptilian organ: It's the face—the skin around the eyes, the mouth, the tilt of the head—that is emotive. As soon as the eyes are disembodied and projected onto those spheres they're devoid of emotion. At first it was disturbing, but then I really liked it, because it brought the pieces into a hypnagogic state. They became just light-measuring organs, with this peristaltic motion.

LN: This idea of progressive disembodiment is fascinating in your work. In narrative film, the logic of an emotion depends on the body and its physical and psychological environment, but you remove the body, and with it, its environment and the narrative. How much further can you take this idea before it falls apart?

TONY OURSLER, SPHÈRES D'INFLUENCE (LUMIÈRE NOCTURNE), 1985, production still, Centre Pompidou, Paris.



TO: In TALKING LIGHT (1996), Tracy's bodily presence is reduced to a single light source. And now I'm working on a large piece for the San Diego Museum of Contemporary Art, a glass room with a single light source inside, and a soundtrack outside. It will stay on all day and all night.

LN: God, how annoying. Tracy, when Tony directs you, do you know what you're doing?

Tracy Leipold: I don't, usually. If I'm just sort of going along, one step beyond myself, that's when it works.

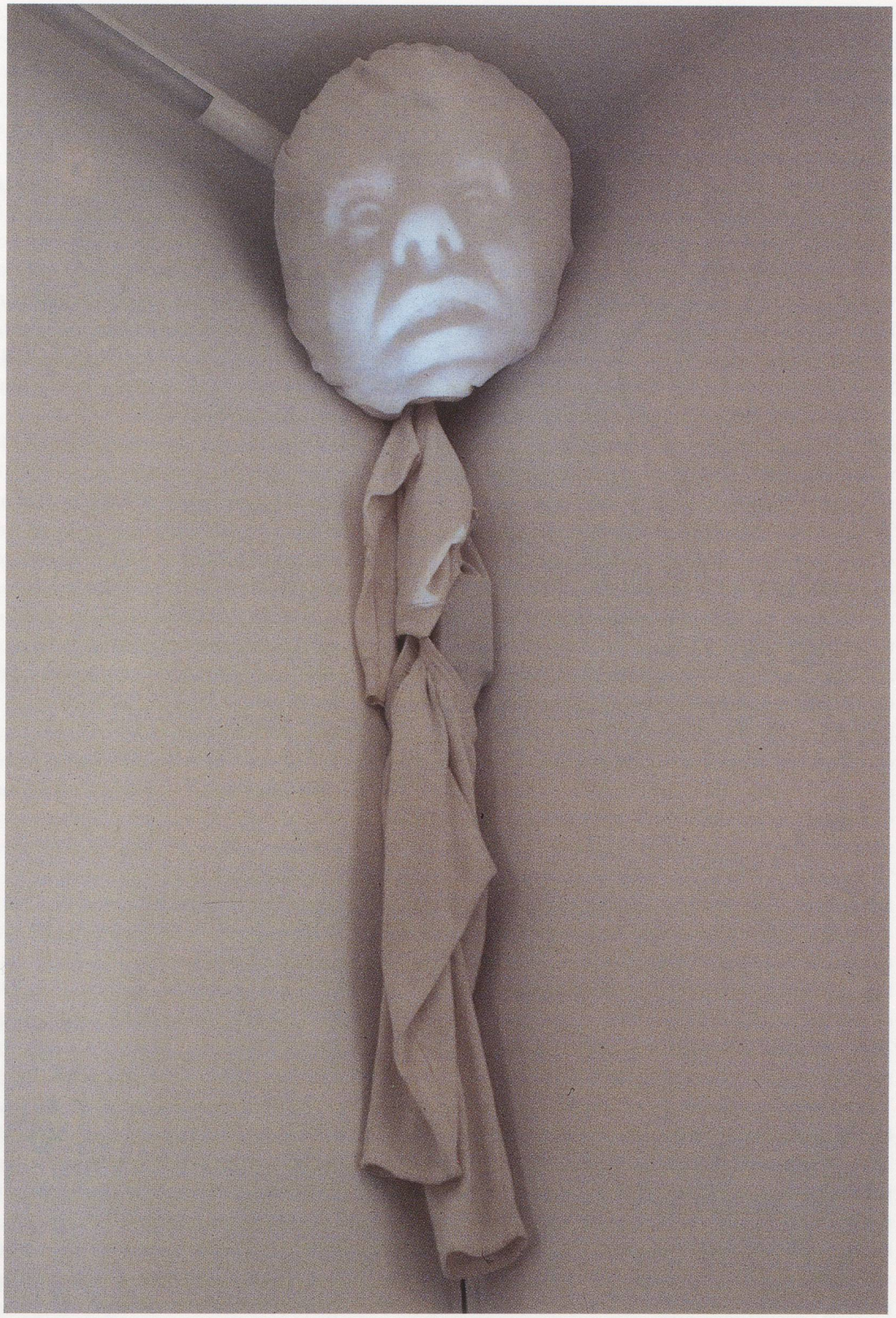
LN: Are the takes quick?

TL: Generally, yes, they're continuous takes of about ten minutes which peak in the middle; this arc is a natural rhythm for me.

LN: Is this some kind of method acting in which you access stored emotions? It seems that you must have certain formulae, because the form is so evolved, so perfectly balanced.

TL: I warm up, and it builds faster and faster, and then I let it drop; I think that also has to do with the text. More and more, the levels and peaks of the performance are dictated by the text and how I interpret it. In the earlier pieces, it was more about how I performed the process of an emotion. For the pieces that were made up of different emotions, Tony and

TONY OURSLER, DUMMY 1, 1991,
detail, cloth, camera, monitor, human scale / Detail, Kleider, Kamera, Monitor, lebensgross.



TONY OURSLER, F/X PLOTTER 2,
"The Watching" installation, Documenta IX, 1992.

I talked about how "long" each emotion should be and where the line was between, say, eroticism and anger. During the take I started flipping back and forth between two different emotions and Tony would do this thing with his hand to indicate the moment at which I should make the flip. So he was largely responsible for the dynamic of the take.

LN: Tony, are your decisions intuitive, is there some kind of light meter or framing device in your brain?

TO: As a performer myself, I know that, as well as worrying about the technical stuff, you have to keep in mind exactly where you're going with the performance. Sometimes it's one too many tasks, and to have instant feedback, as I do with Tracy, is another level of control that enables freedom.

LN: And a discipline, having to get it all in the take. Not having second chances, being bound by economy.

TO: That's the difference between installation and cinema. I eventually realized that we had a lot more flexibility than we had originally thought. The camera extends and amplifies time and the presence of time. So people tend to speed their brains up. Cinema implies compression because it's entertainment. Cinema is the compression of the thousands of hours performed by the huge pyramid of participants—director, the screenwriter, the actors, the grips, and so on—into an hour and a half. That's why it's so exciting for us. Whereas my work, since it's not meant to "entertain" or be hypertime, is, in a sense, "inanimate."

LN: Let's say you're working with dramatic "frequencies" rather than dramatic narratives. And intrinsic to your sculptural structure is Tracy's projection of those high-keyed frequencies which become cathartic.

TO: Sometimes I force Tracy to keep doing the same thing.

TL: There are times when the ball starts rolling, it keeps going and going and then it stops.

TO: You arrive at some of those expressions by picturing something horrible happening to you or to someone else, and then you react to it. As you make the sound, hearing yourself do it makes you even more emotional. So there's a feedback process happening inside your body.

TL: I don't know that I ever really try to picture anything from the start, but hearing my own voice makes the pictures happen. When you really hear yourself scream, it seems disembodied.

TO: So you are dissociating! Just as I suspected.

TL: It's all feedback.

LN: The work is filled with equivalences: the visual aspect, the aural aspect, the melding of those two aspects with a third in the process of grafting a temporal, pixellated image onto a solid form. Everything is looped and confounded in this tight web of production. And if you lose one beat, the whole momentum, and thus the whole form, would collapse.

TO: Exactly. It's the bare minimum that's needed to keep it together.

LN: This formal tension is almost immaterial.

TO: I do think of these pieces as being immaterial. When I first made them I was struck with how the figure seemed to have popped its head through into another dimension, and yet somehow simultaneously remained here. We could see the figure, but the figure couldn't see us. It was experiencing certain things, and exposing us to them, but we were blind to what was causing these experiences. That to me is where Tracy's performance comes in. It's a space that no one else can get into, because where it really happens is inside one's own head.

LN: You try to touch it and it dematerializes. Do people ever try and touch your pieces?

TO: Yes.

TL: Yes, they do.

LN: That's what I love about FLOCK: It's so real. Children believe in fairies and want their dolls to talk back. And there they are!

TO: I'd love to make a series of dolls for kids. But the technology required would make them so expensive.

LN: In a few years there will be probably be rear-projection equipment small enough to be hidden inside the heads. But now the projector's presence in the sculpture reenacts your presence as director and cinematographer, the moment of your filming Tracy's performance.

TO: Also, if the projectors were not there, it would move into another level of magic instead of performance. It was something I battled with in the begin-

ning, all this apparatus. But it's like Kabuki theater where there are three or four guys operating a flower or a butterfly or a cloud; at first it's distracting, but eventually you stop taking any notice and the setup becomes invisible. It was like that with the eye pieces. The eye is a mechanism that works like a little theater, or a camera, which are pretty much the same thing—it's just a question of which way the light is going.

LN: You said that what you and Tracy first did together was "sublingual," very emotive and not tightly scripted, and then the scripts got longer and longer. Why did that happen?

TO: When we started working together I didn't like the way the text was coming out, because I was doing the text and Tracy was doing the emoting. So then we started bringing in a layer of random phrases over the mix of emotive texts and sayings. Tracy would say "God dammit," or "Get outta my face!" or start laughing, whipping that stuff into rhythms. One of my favorite ones was a gangster, very sarcastic. I remember seeing these two little kids watching it in Geneva. Tracy was saying, "Fuck off! Ba-da-bing, ba-da-boom!" and they were loving it. Tracy, how did we do those?

TL: You would be listening, and you would think of something and whisper it to me. There would be a few lines, and some sort of emotional process indicated in between.

TO: They were very spontaneous because the mikes we were using were so lo-fi that I could actually just whisper the next line right there. They were about seeing how far you could go without really using language, just a series of lines or phrases punctuated with laughing or growling. They were really important to our development, because—as we were saying about live editing—they were about things that wouldn't generally go together.

LN: How did you and Tracy move from the sublingual idea into exploring multiple characters?

TO: We did a piece called JUDY (1994) where Tracy was projected severally onto an environment of objects, as a mutable character who was broken up and dialoguing with itself. That was where the idea of having one cipher for many different characters began. The scripts that came after that were fragmented, so Tracy invented these different voices at my request, starting with the highest voice she could do, and then the lowest voice, which was kind of androgynous. So, whereas before the text had been broken up by, say, a kissing sound or laughter, these texts were broken up by different characters. So there was the high voice, the low voice…

TL: … the slow voice, the urgent voice.

TO: Then I asked you to try to talk with your tongue sticking out, and that became the retarded voice. The glossolalia voice came about at around the same time as the animal voices.

LN: So you are fascinated by channeling or "directing the unconscious," as you call it.

TO: I'm interested that the multiple personality consciousness creates many characters to protect the core identity, attempting to invent and control its own life, rather than just being pulled by Freudian or Jungian strings. It's a model for a new consciousness.

LN: So, you are safely exploring this idea with Tracy in terms of an aesthetic reflection on these hyperbolic, crazy situations. But what about the fact that Tracy claims she doesn't know where these voices come from, that she feels completely ambivalent about seeing all these versions of herself out there?

TO: Tracy, do you know where the glossolalia voice comes from?

TL: There's no way I could ever know. It's just me, it just happens. It's an imitation of something I've heard, my imagining what it would be like, just playing. A lot of these voices that I'm imitating are voices I've heard on T.V.

LN: But have you—as Tony obviously has—researched glossolalia?

TL: There was an event in my childhood at a Baptist church involving my sister. I remember all of a sudden being surrounded by people and she was gone. I looked up and she was in a white robe sitting on the stage, about to be dunked in the water. I couldn't hear anything she was saying, but I could see that her mouth was moving, and people said she was speaking in tongues. I don't think I had ever heard anyone imitate what speaking-in-tongues sounds like or actual documentation of it, only that it sounds garbled. So I guess I channeled my sister.

Hinter der Bühne

Tony Oursler und Tracy Leipold* im Gespräch mit Louise Neri

TONY OURSLER, BIGGER (HEM), 1994, video projector, videotape, wooden stand, cloth, dimensions variable, performance: Catherine Dill / GRÖSSER (SAUM), Videoprojektion, Holzgestell, Stoff, Grösse variabel.

Louise Neri: Wie sind deine Arbeiten, wie ist dein Werk entstanden? Weisst du noch, welche konkreten Schritte du unternommen hast und zu welchen Entdeckungen sie dich geführt haben? Du hast mit Videos in Spielfilmlänge begonnen, und diese haben sich langsam in Einzelbilder verwandelt durch deine Experimente der Gleichzeitigkeit und der Fragmentierung.

Tony Oursler: Mich interessierten immer die Dinge, die drauf und dran waren auseinanderzufallen, deren ursprüngliche Eigenschaften aber noch vorhanden waren. Es ist ein dauernder Kampf, denn ich langweile mich sehr schnell. Als ich begann, mir strukturalistische Filme anzuschauen, gingen mir die dauernden Wiederholungen schlicht auf die Nerven.

LN: Welchen Einfluss hatte das auf deine frühen Arbeiten?

TO: Ich machte nur etwa ein Video pro Jahr – wie THE LONER (1980), SPIN OUT (1983), EVOL (1984) –, weil es wirklich schwierig war, sie herzustellen, es brauchte sehr viel Zeit und Energie. Ich suchte eine neue Art des Erzählens und der Wahrnehmung, ich wollte eine Anti-Hollywood-Ästhetik entwickeln, die mehr mit dem zu tun hatte, was wir wirklich denken und sehen. Als ich zum Beispiel SPIN OUT machte, hatte ich kein Geld und viel zu wenig Platz. So musste der Szenenaufbau immer auf kleinstem Raum stattfinden. Ich klappte mein Bett zusammen, bereitete eine Aufnahme vor und begann mit der Arbeit. EVOL war wie ein aufwendiges Show-Szenario: Es wurde in einem grossen Studio in Buffalo aufgenommen, und ich warb vor Ort haufenweise Teenager an und flog alle meine Freunde ein. Aber bei der Montage setzte mich der Produzent unter enormen Zeitdruck. In beiden Filmen ist der Ton äusserst vielschichtig und eindringlich. Man macht das eigentlich nicht alles in einem Durchgang. Ich versuchte Zeit zu sparen, indem ich die Dinge so dicht aufeinander folgen liess, dass es wirkte, als hätte man direkt jemandem das Hirn angezapft.

Ich habe immer Videos gemacht, egal was ich sonst noch tat, deshalb könnte man meinen, dass ich eigentlich am liebsten Filme oder Fernsehshows machen würde, aber dem ist nicht so. 1991 war mir klargeworden, dass ich genau dies nicht wollte. Der Unterschied zwischen der Arbeit des Künstlers und jener des Filmemachers liegt in der Distanz von Idee und Werk. Das Denken kommt im Film nicht zum Tragen. Natürlich gibt es Filme, die beinahe Kunst sind, aber...

LN: Kubrick entspricht wahrscheinlich am ehesten der Vorstellung eines erfolgreichen Filmemachers, der zugleich Künstler ist. Er ist kühn im Umgang mit der Zeit; in *2001: A Space Odyssey* gibt es Szenen, die

** Tracy Leipold ist Schauspielerin und arbeitet regelmässig mit Tony Oursler zusammen.*

TONY OURSLER, undated, untitled early drawing / nicht datierte frühe Zeichnung ohne Titel.

fünfundzwanzig Minuten dauern, ohne dass etwas Nennenswertes passiert. Es ist ein tranceähnlicher Zustand. Genauso kann man eine deiner Arbeiten in einem Sekundenbruchteil erfassen, aber je mehr Zeit man damit zubringt, desto deutlicher wird ihre formale Raffinesse und Komplexität. Hinsichtlich Form und Zeit funktioniert sie ähnlich wie ein Gemälde, eine Skulptur oder eine Zeichnung. Sie setzt beim Betrachter dieselben gedanklichen Mechanismen in Gang.

TO: Ja. Als ich die Skripts für einige meiner ersten Figuren schrieb, spielte ich damit, wie sie als Installationen funktionieren würden. Meine ersten Versuche waren ziemlich seltsam, weil sie zu textlastig ausfielen und quasi eine lineare Fortsetzung des narrativen Films und seiner verschiedenen Genres – Horror, Science-fiction, Softporno usw. – waren. Der nächste Schritt war eine Art von Dekonstruktion der «Welt des Bildschirms und der Filmleinwand» und ihrer Rituale und psychischen Zusammenhänge. Ich liess die lineare Dekonstruktion fallen zugunsten einer Katalogisierung emotionaler Zustände.

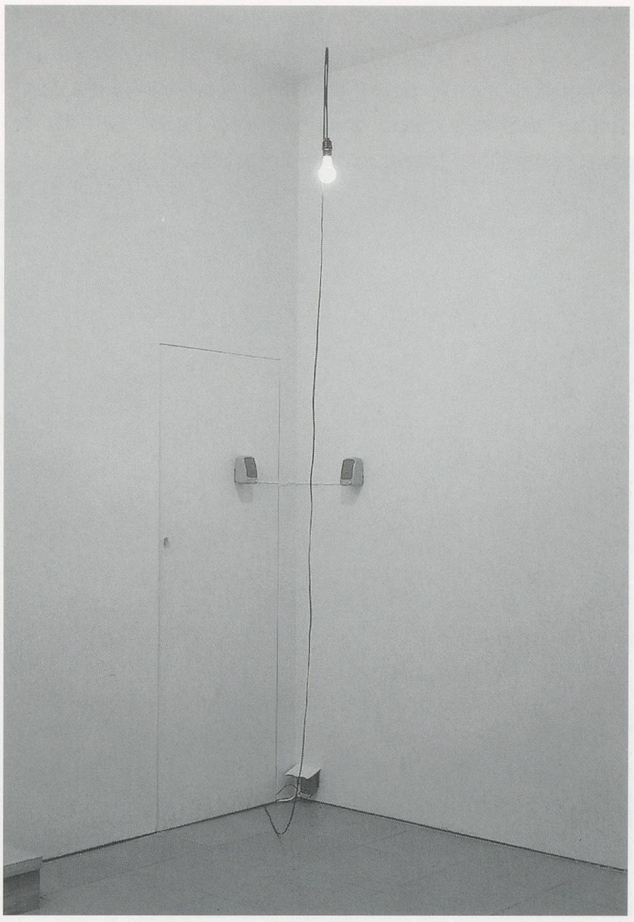
LN: Weshalb fühlst du dich zu so heftigen emotionalen Ausbrüchen hingezogen?

TO: Aus demselben Grund, wie manche Künstler gewisse Farben bevorzugen. Dieses rohe Material ist wichtig für mich, und Tracys Interpretation ist einfach hinreissend. Ich arrangiere diese Gefühle wie Musiknoten, einfach um zu sehen, was passiert. Ich bearbeite sie beinah bis zur Zerstörung. Dadurch können sie zu einem Spezialeffekt im Film oder zum Repertoire-Bestandteil eines guten Schauspielers oder zur Beleidigung eines Passanten werden. Es begann damit, dass ich Tracy zum Weinen brachte. Die Gefühle hörten auf, glaubwürdig zu sein, und erhielten eine neue Dimension.

Unsere Kultur ist ganz besessen vom Thema Horror/Sex/Gewalt. Wir sehen das offenbar gern, und die Tatsache, dass wir das tun, lässt mich nicht los.

LN: Wie erarbeitest du den konkreten Ausdruck einer Angst oder Neurose? Indem du dich selbst in einen solchen Zustand hinein versetzt?

TO: Viele der neueren Arbeiten habe ich auf ganz neue Art geschrieben. Ich mache das seit einiger Zeit so: Ich schalte mehrere Fernseh- und Radioapparate gleichzeitig ein, alle gleich laut, und schreibe dann stundenlang, während ich laufend die Sender wechsle. Daraus ergibt sich ein Themensalat, bei dem ich nicht mehr unterscheiden kann, was ich denke und was von aussen dazugekommen ist, all die verschiedenen Stimmen sind letztlich eine Stimme. Diese Methode ist ein Resultat meiner Beschäftigung mit der multiplen Persönlichkeit. Ich hatte Doppelgängerpaare gemacht, zwei Figuren, die dasassen und redeten, grosse Figuren und kleine, die auf verschiedene Weise miteinander kommunizierten, aber ich



TONY OURSLER, TALKING LIGHT, 1996, light bulb and cable, speaker system, 138¾ x 27½ x 47¼" (installation variable) / SPRECHENDES LICHT, Glühbirne und Kabel, Lautsprecheranlage, 352,5 x 70 x 120 cm (variable Installation). (PHOTO: STEPHEN WHITE)

hatte schon lange eine Gruppe machen wollen, die als ein Ganzes funktionierte. Eines der Bücher über die multiple Persönlichkeit hiess *The Flock* (Die Herde). Die Vorstellung von all diesen Persönlichkeiten in einem einzigen Kopf gefiel mir. So entstand das Drehbuch zu FLOCK (1996).

Tracy sprach den Text und setzte dabei verschiedene Stimmen ein. Ich nahm dieses Video als Ausgangsprodukt und bearbeitete es, ich verwendete eine Schleifentechnik, die es ermöglichte, verschieden grosse Gesichter gleichzeitig auf den Bildschirm zu projizieren. Das Ganze war sehr intuitiv. Ich richtete einfach die Gesichter irgendwie auf den Schirm aus, weil sie alle vom selben Projektor kamen. Ich war fasziniert von dieser Arbeit und davon, wie die Gesichter zusammen als Horde funktionierten. Ich ging jeweils in ein Restaurant oder eine Bar und zeichnete die Geräusche dort auf; es klingt unglaublich, wenn man das abspielt. Man versteht einzelne Gesprächsfetzen, aber das Ganze ist nur ein Geraune, ein «Rhabarber» – das wahre Leben, halt.

Bei den Skulpturen musste ich den Prozess umkehren, weil ich die Skulpturen dem Video anpassen musste. Durch die Montage war die Zahl der Figuren und ihr Verhältnis zueinander bereits festgelegt. Meine Lieblingsfigur ist die winzige, deren Kopf etwa durch fünfundzwanzig Pixel wiedergegeben wird. Sie ist etwas, was ich, wenn möglich, wirklich gern weiter ausarbeiten würde, denn sie geht zurück auf meine Idee von Dingen, die nur am Rand des Verschwindens existieren.

LN: Wie kamst du darauf, das zeitliche Nacheinander in ein räumliches Nebeneinander überzuführen?

TO: In den frühen Videos spielten die Figuren die Hauptrolle, und erst später, etwa ab 1989, begannen sie den Raum ausserhalb zu erobern. Ich war auf dieses wunderschöne Buch mit Photos von amerikanischen Vogelscheuchen gestossen, und das gab den Ausschlag. Ich wollte die ganze Geschichte der bildlichen Gestaltung kurzschliessen. Der Videoschleier legte sich über diese Puppen oder Körperfragmente und verhinderte so, dass ich sie als Skulpturen behandeln musste. Ein bisschen von ihrer Magie ging verloren, als sie den Bildschirm verliessen, denn solange man in den Bildschirm schaute, existierten sie mehr in den Köpfen der Betrachter als irgendwo sonst.

LN: Vogelscheuchen sind Totems, Talismane.

TO: Genau – dieses Ding schützt deine Pflanzen oder verscheucht böse Geister. Es hat ganz direkt mit dem Ursprung der Kunst zu tun und mit dem Ursprung des Schauspiels. Es ist wichtig, diese Elemente der Volkskultur zu beachten, um zu verstehen, wie Leute ohne besondere ästhetische Bildung ihre gestalterischen Probleme gelöst haben.

TONY OURSLER, installation shot, "Tony Oursler," Lisson Gallery, London, 1996 / Ausstellung «Tony Oursler» in der Lisson Gallery. (PHOTO: STEPHEN WHITE)

Also ging ich in Brockenhäuser, kaufte Anzüge und versuchte sie auf hundert Arten zu verändern, um ihre Möglichkeiten – vom blossen Anzug bis zur menschlichen Gestalt – zu erforschen. Sie hatten etwas sehr Frankensteinisches. Ich stopfte und nähte, aber das Problem war, dass zwar die Eleganz und Bewegung der Anzüge überzeugte, dass sie aber zu statisch wirkten, sobald ich Gesichter hinzufügte. Deshalb hatten die ersten Figuren keine Köpfe. Es waren Arbeiten zum Thema Überwachung: Die kopflosen Figuren standen in der Galerie, und eine hatte eine Linse, die aus ihrer Hosentür hervorlugte wie ein Penis, eine andere war über einen Monitor gestülpt, der ein geschlossenes System mit Kamera war. Es ging um Machtkonstellationen; eine Figur beobachtete und verfügte über die Kamera, die andere sah sich selbst auf dem Bildschirm. Der Blut- oder Energiestrom zwischen diesen kopflosen Gestalten bestand in der Überwachung und Übertragung. Solche Dinge machte ich, bevor ich die Miniatur-Flüssigkristalldioden-Projektoren entdeckte.

LN: Also machtest du die Köpfe von Anfang an mit Video?

TO: Erst nachdem ich einige andere Dinge ausprobiert hatte, etwa die Anzüge mit dazu passenden monochromen Köpfen, einfach Formen ohne irgendwas drauf. Als ich schliesslich mit den Projektoren umgehen konnte, begannen die Köpfe zu dominieren. Die ersten Figuren waren anatomisch korrekt, aber als das Video immer wichtiger wurde, wurden die Köpfe immer grösser, und die Körper fielen immer mehr in sich zusammen. Das geschah blitzschnell. Bei F/X PLOTTER (1992) etwa musste man sehr genau hinschauen, um die Arme und Bei-

ne auszumachen; es war ein ganz leerer, zusammengefallener Anzug.

Es gibt einige Arbeiten, die weniger bekannt sind, bei denen ich ganze Figuren auf Teile einer anderen Figur projizierte, etwa BIGGER (HEM) (1994). Es ging darum, sich ein anderes Ich im eigenen Bauch vorzustellen oder eines, das dich in die Fersen piekst. In SYSTEM FOR DRAMATIC FEEDBACK (1994) wurde ein wirklicher, erigierender und wieder abschlaffender Penis auf die Puppe projiziert. Aber ich stellte fest, dass es den Leuten viel schwerer fällt, eine Beziehung zur Puppe herzustellen, sobald es nicht mehr um den Kopf geht.

LN: Das projizierte Glied erscheint hier eher pornographisch; nicht weil es ein Genital ist, sondern weil der Körper auf gesichtslose Teile reduziert ist.

TO: Ich fragte mich nun, was geschähe, wenn die Körper ganz verschwinden würden. Ich glaube, auf diesem Weg kam ich auf SUBMERGED (1996), das völlig körperlos ist. Als ich an den Sachen mit den Augen arbeitete, dachte ich, ich würde dieselbe emotionale Wirkung erreichen wie vorher. Aber ich entdeckte, dass das Auge ein reptilähnliches Organ ist: Es ist das Gesicht – die Haut um die Augen herum, der Mund, die Kopfform –, das Gefühle hervorruft. Sobald man die Augen isoliert und auf jene Kugeln projiziert, sind sie völlig emotionslos. Zunächst war das irritierend, aber dann gefiel es mir sehr, denn es versetzte die Objekte in einen unbewussten Dämmerzustand. Sie wurden zu blossen lichtmessenden Organen in rein peristaltischer Bewegung.

LN: Dieser Gedanke der fortschreitenden Entkörperlichung in deiner Arbeit ist faszinierend. Im Erzählkino ist die Logik des Gefühls vom Körper und seinem psychologischen Umfeld abhängig, du aber entfernst den Körper und mit ihm auch das Umfeld und die Story. Wie weit kannst du das noch treiben, bevor sich alles zersetzt?

TO: In TALKING LIGHT (1996) ist die Präsenz auf eine einzige Lichtquelle reduziert, die via Tonspur gesteuert wird. Und nun arbeite ich an einer grösseren Sache für das *San Diego Museum of Contemporary Art,* einem Glasraum mit einer einzigen Lichtquelle darin und einem Tonband ausserhalb. Es wird Tag und Nacht laufen.

LN: O Gott. – Tracy, wenn Tony Regie führt, weisst du, was du tust?

Tracy Leipold: Meistens nicht. Ich mache es einfach irgendwie, immer einen Schritt jenseits meiner selbst, so läuft es jedenfalls, wenn's klappt.

LN: Gehen die Aufnahmen schnell?

TL: Normalerweise ja. Es sind fortlaufende Aufnahmen von etwa zehn Minuten, deren Höhepunkt jeweils in der Mitte liegt; dieser Bogen ist für mich ein natürlicher Rhythmus.

LN: Ist es eine Art methodischer Schauspielkunst, in der du eingeübte Emotionen durchspielst? Mir scheint, du musst über gewisse Formeln verfügen, sonst wäre die Form nicht so entwickelt, so vollkommen im Gleichgewicht.

TL: Ich beginne langsam, dann steigert es sich immer mehr, und schliesslich lasse ich es fallen; ich glaube, das hat auch mit dem Text zu tun. Je länger, je mehr werden die Intensität und die Höhepunkte durch den Text und meine Interpretationsweise bestimmt. Bei den Arbeiten, in denen es um verschiedene Gefühle ging, besprachen Tony und ich, wie «lang» jedes Gefühl dauern sollte und wo die Grenze liegen sollte, zum Beispiel zwischen erotischem und zornigem Erregtsein. Während der Aufnahme begann ich hin und her zu pendeln zwischen zwei Gefühlen, und Tony gab mir ein Handzeichen, wann ich den Wechsel vollziehen sollte. So lag die Dynamik der Aufnahme weitgehend in seiner Hand.

LN: Tony, sind deine Entscheidungen intuitiv, hast du eine Art Lichtmesser oder Aufbauschema im Kopf?

TO: Da ich selbst Schauspieler bin, weiss ich, dass man neben all dem technischen Zeugs auch das Ziel nie aus den Augen verlieren darf. Manchmal ist das schlicht zu viel verlangt, und ein direktes Feedback, wie Tracy und ich das praktizieren, ist ein weiteres Kontrollwerkzeug, das Freiheit ermöglicht.

LN: Und eine Frage der Disziplin, wenn man alles in einer Aufnahme reinbringen muss. Ohne zweite Chance, aus finanziellen Gründen.

TO: Das ist der Unterschied zwischen der Installation und dem Film. Nach und nach wurde mir klar, dass wir viel flexibler waren, als wir zunächst dachten. Die Kamera dehnt und erweitert die Zeit und die Gegenwart der Zeit. Also neigen die Leute

dazu, ihr Denken zu beschleunigen. Kino heisst Verdichtung, weil es unterhalten will. Kino ist eine Verdichtung von Tausenden von Arbeitsstunden einer Menge von Mitwirkenden – Regisseur, Drehbuchautor, Schauspieler, Kulissenschieber usw. – zu anderthalb Stunden. Deshalb ist es so aufregend für die Zuschauer. Dagegen sind meine Arbeiten, da sie nicht unterhalten oder eine Hyperzeit wiedergeben wollen, in gewissem Sinn «unbelebt».

LN: Man könnte sagen, du arbeitest eher mit dramatischen «Frequenzen» als mit dramatischen Begebenheiten. Und zur inneren Struktur deiner Skulpturen gehört Tracys Projektion jener hohen Frequenzen, die eine kathartische Wirkung haben.

TO: Manchmal zwinge ich Tracy dazu, mit demselben immer weiter fortzufahren.

TL: Manchmal, wenn der Ball ins Rollen kommt, rollt und rollt er, und plötzlich ist Schluss.

TO: Manche dieser Ausdrucksformen erreichst du, indem du dir vorstellst, es passiere dir oder jemand anderem etwas Furchtbares, und dann reagierst du darauf. Und wenn du den Ton herauslässt, hörst du ihn selbst, und das steigert dein Gefühl noch mehr. So läuft ein Prozess in deinem Inneren ab.

TL: Ich glaube nicht, dass ich je von Anfang an versucht habe mir etwas vorzustellen, aber wenn ich meine Stimme höre, tauchen die Bilder auf. Wenn man sich selbst schreien hört, ist das nichts Körperliches.

TO: Also spaltest du dich auf! Genau wie ich vermutet habe.

TL: Alles entsteht durch Feedback.

LN: Es gibt überall Entsprechungen in deinem Werk: den visuellen Aspekt, den akustischen Aspekt, die Vermischung dieser beiden mit einem dritten, während ein zeitliches, in Punkte aufgerastertes Bild mit einem festen Körper in Verbindung gebracht wird. Alles ist verschlungen und vermischt in diesem dichten Produktionsnetz. Und wenn du einen Fehler machst, fällt die Konstruktion und damit die ganze Form auseinander.

TO: Genau. Es ist das absolute Minimum, das nötig ist, um die Form zusammenzuhalten.

LN: Diese formale Spannung ist fast immateriell.

TO: Ich halte diese Arbeiten für immateriell. Zunächst war ich betroffen, dass es schien, als hätte die Figur ihren Kopf irgendwie in eine andere Dimension hinüber gestreckt, und trotzdem war sie noch hier. Wir konnten sie sehen, aber sie konnte uns nicht sehen. Sie erlebte gewisse Dinge und setzte uns ihnen aus, aber wir bleiben blind für die Ursache dieser Erlebnisse. Hier kommt für mich Tracys Arbeit herein. Es entsteht ein Raum, in den kein anderer eindringen kann, weil sich alles innerhalb des eigenen Kopfes abspielt.

LN: Wenn man es zu berühren versucht, löst es sich auf. Versuchen die Leute eigentlich deine Arbeiten zu berühren?

TO: Ja.

TL: Ja, natürlich.

LN: Das gefällt mir an FLOCK: Es ist so real. Kinder glauben an Märchen und möchten, dass ihre Puppen sprechen. Und hier tun sie's!

TO: Ich würde gern eine Puppenserie für Kinder machen. Aber wegen der teuren Technologie würde sie unerschwinglich.

LN: In einigen Jahren wird es wahrscheinlich Projektionsapparate geben, die so klein sein werden, dass sie in die Köpfe hineinpassen. Aber heute verkörpert die Gegenwart des Projektors noch deine Präsenz als Regisseur und Filmer und den Akt deiner Aufnahme von Tracys Performance.

TO: Kommt hinzu, dass das Ganze ohne die Projektoren auf einer neuen Ebene des Magischen spielen würde, statt auf der der Performance. Zu Beginn hatte ich damit zu kämpfen, mit diesem ganzen technischen Aufwand. Aber es ist wie im Kabuki-Theater, wo drei oder vier Typen eine Blume, einen Schmetterling oder eine Wolke darstellen; zuerst ist es irritierend, aber allmählich beachtet man sie nicht mehr, und die Konstruktion der Szene wird unsichtbar. So war es mit den Augen-Arbeiten. Das Auge ist ein Mechanismus, der ähnlich funktioniert wie ein kleines Theater oder eine Kamera, was auf dasselbe herauskommt – es ist nur eine Frage der Richtung des Lichtstrahls.

LN: Du hast gesagt, dass das, was Tracy und du zuerst zusammen machten, «vorsprachlich» gewesen sei, sehr gefühlsbezogen und nur lose im Drehbuch angedeutet. Erst im Lauf der Zeit seien die Drehbücher ausführlicher geworden. Warum?

TO: Als Anfang unserer Zusammenarbeit gefiel

mir das Resultat nicht, weil ich den Text schrieb und Tracy das Gefühl beisteuerte. Deshalb begannen wir, beliebige Sätze in das Gemisch der emotionalen Texte und Aussagen einzustreuen. Tracy sagte etwa «God dammit» oder «Get outta my face!», oder sie begann zu lachen und brachte so einen Rhythmus ins Ganze. Eine meiner Lieblingsfiguren war ein total sarkastischer Gangster. Ich erinnere mich an zwei Kinder, die sich das ansahen. Tracy sagte, «Fuck off! ba-da-bing, ba-da-boom!» und die beiden fanden es prima. Tracy, wie haben wir das damals bloss gemacht?

TL: Du hast zugehört, und wenn dir etwas in den Sinn kam, hast du es mir zugeflüstert. Es waren nur wenige Zeilen Text, und dazwischen wurde irgendein emotionaler Prozess angedeutet.

TO: Es war sehr spontan, weil die Mikrophone, die wir hatten, derart mies waren, dass ich dir die nächsten Brocken jeweils wirklich gleich zuflüstern konnte. Es ging darum, was man tun konnte, ohne wirklich Sprache zu gebrauchen, einfach eine Reihe von Ausdrücken, die hin und wieder durch ein Lachen oder Knurren akzentuiert wurden. Das war wirklich wichtig für unsere Entwicklung, denn wie bei der Live-Montage machten wir Dinge, die gewöhnlich nicht zusammengehen.

LN: Wie seid ihr von der Idee des Vorsprachlichen zur Untersuchung der multiplen Persönlichkeit gekommen?

TO: 1994 arbeiteten wir an JUDY. Tracy wurde dabei mehrfach auf ein Environment aus verschiedenen Gegenständen projiziert, als veränderliche Person, die sich aufspaltete und mit sich selbst ein Gespräch führte. Damit war die Idee, eine Gestalt für mehrere verschiedene Personen einzusetzen, geboren. Alle Drehbücher danach bestanden aus Fragmenten, also erfand Tracy auf meine Bitte hin diese verschiedenen Stimmen. Sie begann mit der höchstmöglichen Stimme und fuhr dann mit der tiefsten weiter, die irgendwie androgyn wirkte. Während die Texte vorher durch das Geräusch eines Kusses oder eines Lachers durchbrochen wurden, geschah das jetzt durch die unterschiedlichen Charaktere. Da war also die hohe Stimme, die tiefe Stimme...

TL: ... die langsame Stimme, die gehetzte Stimme.

TO: Dann bat ich dich zu versuchen, ob du mit herausgestreckter Zunge sprechen kannst, und das ergab die lallende Stimme. Die Glossolalie kam etwa zur gleichen Zeit wie die Tierstimmen.

LN: Dich fasziniert also das Kanalisieren oder «Dirigieren des Unbewussten», wie du es nennst?

TO: Ich finde es interessant, dass das mehrfach gespaltene Bewusstsein mehrere Personen erzeugt, um die zentrale Identität zu sichern, dass es versucht, das eigene Leben zu entwerfen und zu kontrollieren, und nicht an irgendwelchen Freudschen oder Jungschen Marionettenfäden hängt. Es ist ein Modell für ein neues Bewusstsein.

LN: Du untersuchst also diesen Gedanken mit Tracy im sicheren Rahmen einer ästhetischen Reflexion über diese verrückten Extremsituationen. Aber was sagst du dazu, dass Tracy behauptet, sie wisse nicht, woher diese Stimmen kämen, und dass sie sehr zwiespältige Gefühle habe angesichts der verschiedenen Versionen ihrer selbst dort draussen im Raum?

TO: Tracy, weisst du, woher die automatischen Stimmen kommen, oder nicht?

TL: Wie sollte ich das wissen. Ich bin es, es passiert einfach. Es ist eine Nachahmung von etwas, was ich gehört habe, meine Vorstellung davon, wie es sein könnte, einfach ein Spiel. Viele der Stimmen, die ich imitiere, habe ich im Fernsehen gehört.

LN: Aber hast du – wie Tony das offensichtlich getan hat – dich über Glossolalie informiert?

TL: Es gab da ein Ereignis in meiner Kindheit in einer Baptistenkirche. Es ging um meine Schwester. Ich erinnere mich, dass ich plötzlich von Leuten umgeben war, und sie war weg. Ich sah nach oben, und da sass sie, in einem weissen Kleid, im Begriff, ins Wasser getaucht zu werden. Ich konnte nichts von dem hören, was sie sagte, aber ich sah, dass ihre Lippen sich bewegten, und die Leute sagten, sie rede in Zungen. Sie sah etwas seltsam aus. Ich glaube, ich hatte nie eine Imitation des Sprechens in Zungen gehört und auch keine echte Aufzeichnung davon. Ich wusste nur, dass es verzerrt tönt. Also bin ich wohl das Medium meiner Schwester.

(Übersetzung: Wilma Parker)

TONY OURSLER, SKETCHYBLUE, 1996, 2 videoprojectors, 2 tapes, sound, approx. 96 x 108 x 60", performance by Tracy Leipold / FLÜCHTIGES BLAU, Videoprojektion mit 2 Projektoren und Ton, ca. 244 x 275 x 152 cm, Performance: Tracy Leipold.

Excerpt from Soundtrack / Textbeispiel aus SKETCHYBLUE:

HEY. SKETCHY. RED LIGHT. BLUE LIGHT. I CAN'T TELL THE DIFFERENCE... STOP (INHALE) SMELL THE FLOWERS. INFORMATION IS SKETCHY. THE SOUND IS DEAFENING...GRIEF, ANGER, LOSS, OHIO, TEXAS, UTAH. HOO, HOO, HOO. YOU KNOW...LIFE IS A JOURNEY...PLUG IN, GLUG GIN, RIG CHIN, 605GK24, 9:30, 1984...TAKE IT OR LEAVE IT. WHO CARES? I DO. NO, INFORMATION IS SKETCHY. MY CLOTHES ARE ON INSIDE OUT. STOP STEALING MY MEMORIES. STOP STEALING...MY MEMORIES. I CAN HEAR THEM BUT I CAN'T UNDERSTAND WHAT THEY ARE SAYING. WACKO. WACKO. WACKO. THIS IS NOT HAPPENING...THIS IS NOT HAPPENING...WHAT ROLE DID YOU PLAY? DARKER GOOD... YOU NEVER SAW THIS, IT NEVER HAPPENED.

HE. FLÜCHTIG. ROTES LICHT. BLAUES LICHT. ICH KANN'S NICHT UNTERSCHEIDEN... HALT (ATME EIN). RIECH MAL, DIE BLUMEN. DIE INFORMATION IST FLÜCHTIG. DER TON IST OHRENBETÄUBEND... KUMMER, WUT, VERLUST, OHIO, TEXAS, UTAH. HUU, HUU, HUU. WEISST DU ... DAS LEBEN IST EINE REISE ... STECK DEN STÖPSEL REIN, SCHLUCK GIN, STRECK DAS KINN. 605GK24, 9 UHR 30, 1984 ... NIMM, ODER LASS ES BLEIBEN. WEN KÜMMERT'S? MICH. NEIN, INFORMATION IST FLÜCHTIG. ICH TRAGE MEINE KLEIDER VERKEHRTHERUM. HÖR AUF, MIR MEINE ERINNERUNGEN ZU STEHLEN. HÖR AUF ZU STEHLEN ... MEINE ERINNERUNGEN. ICH KANN SIE HÖREN, ABER ICH KANN NICHT VERSTEHEN, WAS SIE SAGEN. BÄNG. BÄNG. BÄNG. DAS GESCHIEHT NICHT WIRKLICH ... DAS GESCHIEHT NICHT ... WELCHE ROLLE HAST DU GESPIELT? DUNKLER GUT ... DU HAST DAS NIE GESEHEN, ES IST NIE GESCHEHEN.