

## **Keith Sonnier**

### **Catching the Light: Sending and Receiving**

#### **Early Sculptures and Videos**

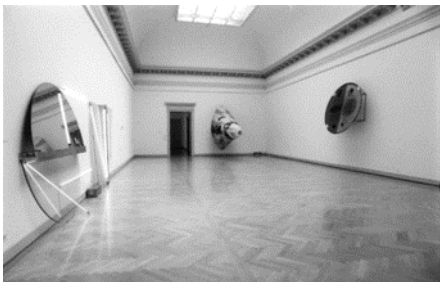
6. April – 20. Oktober 2019 | Kunstmuseum St. Gallen

*Wenn man etwas wahrnimmt, wird man davon vollkommen umfassen.  
Es gibt eine emotionale Reaktion, die uns unserer fünf Sinne bewusst werden lässt.  
Ich möchte, dass meine Kunst genau dies hat. Ich möchte, dass man von ihr erfüllt wird.*

Keith Sonnier, 2017

Keith Sonnier, 1941 in Mamou, Louisiana, im tiefen Süden der USA geboren, ist ein Meister des Mediums Neon. Sein Schaffen zeichnet sich jedoch durch eine viel breitere Materialwahl und vielfältige Ausdrucksformen aus, die sich zu einem konzisen Ganzen zusammenfügen.

Das Kunstmuseum St.Gallen konnte bereits 1994 eine erste retrospektive Ausstellung mit Keith Sonnier realisieren. In der aktuellen Präsentation *Catching the Light: Sending and Receiving* wird sein skulpturales Schaffen der 1960er und 1970er Jahre parallel zu den frühen Film- und Videoarbeiten gezeigt.

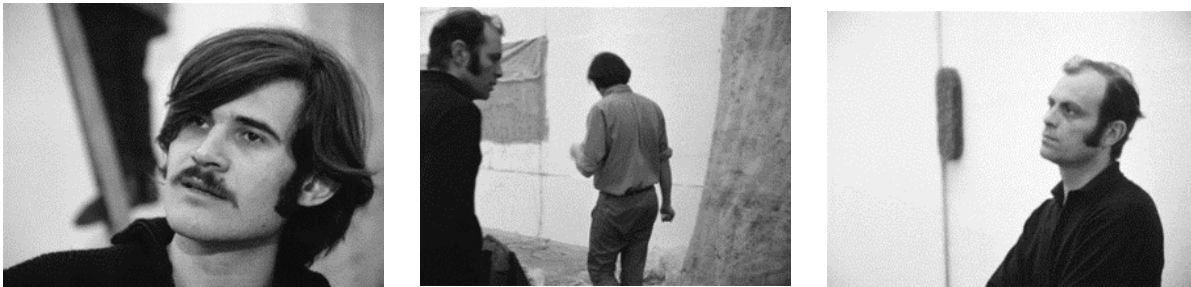


Keith Sonnier, Kunstmuseum St.Gallen, 4. Juni – 28. August 1994, Foto: Stefan Rohner, St.Gallen

Sonnier reiste unmittelbar nach seinem Abschluss als Bachelor of Arts an der University of Southwestern Louisiana in Lafayette 1963/64 nach Frankreich, um anschliessend, 1965/66, das Douglass College, Rutgers University, in New Brunswick, N.J., zu besuchen, wo er seinen Master of Fine Arts erhielt. Danach zog er nach New York und gehörte zusammen mit Eva Hesse, Mary Heilmann, Barry Le Va, Bruce Nauman, Richard Serra, Richard Tuttle und Jackie Winsor zu den Wegbereitern der sogenannten «New Sculpture», die eine prozessuale Kunst mit industriellen und ephemeren Materialien begründete.

Sonnier verbildlicht in seinem Schaffen Prozesse der Wahrnehmung, die nahe am Menschen und seinem Masstab bleiben. In seinen lichtdurchfluteten Werken spielen Netzgitter und transparente Stoffe, die er als Lichtfänger einsetzt, eine entscheidende Rolle. Selbstleuchtendes Neon und fluoreszierendes Licht sind die konsequente Erweiterung seines künstlerischen Vokabulars, mit dem er Ende der Sechzigerjahre unterschiedliche Lichtquellen auf ihre spezifischen Qualitäten untersuchte und sie zu anderen Werkstoffen wie Glas, Latex, Kunststoff-Flock oder Aluminium in Bezug setzte. Mit diesen sehr sinnlich wirkenden Objekten wurde er auch international früh wahrgenommen.

Der wegweisende Galerist Rolf Ricke zeigte die erste Einzelausstellung von Keith Sonnier bereits im September und Oktober 1968 in seiner Galerie in Köln. Aus dieser engen Bindung ergaben sich weitere Anknüpfungspunkte, so dass Sonnier auch in der wegweisenden Ausstellung von Wim Beeren *Op Losse Schroeven. Situaties en Cryptostructuren* (Gelockerte Schrauben. Situationen und Kryptostrukturen) im Stedelijk Museum Amsterdam, 15. März – 27. April 1969, und in Harald Szeemanns inzwischen legendärer Präsentation in der Kunsthalle Bern *Live in Your Head: When Attitudes Become Form*, 22. März – 23. April 1969, zu sehen war.



Keith Sonnier und Rolf Ricke beim Aufbau in der Kunsthalle Bern, 1969  
Filmstill aus dem Beitrag des Schweizer Fernsehens RTS.

Die Berner Ausstellung reiste anschliessend ins Museum Haus Lange in Krefeld und ins Institute of Contemporary Arts in London. Im Hinblick auf Sonniers Schaffen und die «New Sculpture» fällt auf, dass sie beide gleichzeitig in Amerika und Europa wahrgenommen wurden. 1970 hatte Sonnier seine ersten Einzelausstellungen bei Leo Castelli in New York, 7.–28. März 1970, und in der Ace Gallery in Los Angeles, July – August 1970. Im selben Jahr erschien ein erster Katalog in Europa anlässlich seiner Ausstellung im Stedelijk van Abbemuseum in Eindhoven, 4. September – 4. Oktober 1970, und Rolf Ricke zeigte in seiner Kölner Galerie *Keith Sonnier: Dis-Play*, 12. Oktober – 9. November 1970, mit täglichen abendlichen Filmvorführungen von *Negative-Positive* oder *Rub-Down*.

Die Ausstellung im Kunstmuseum St.Gallen beleuchtet den spannenden Diskurs dieser Zeit zwischen frühen Film- und Videoarbeiten und Skulpturen von Keith Sonnier, die im Umfeld des künstlerischen Aufbruchs der sechziger Jahre alle bisherigen Vorstellungen von plastischer Gestaltung radikal in Frage stellten. Kein Sockel, kein Eisen, keine Bronze, kein Marmor oder Stein, nichts im traditionellen Sinn Geformtes.

Keith Sonnier sagt zur Materialwahl in einem Interview 1969 mit dem Fernsehen der französischen Schweiz (RTS), das anlässlich der Installation Ausstellung *Live in Your Head: When Attitudes Become Form* in der Berner Kunsthalle aufgenommen wurde:

*Ich habe mit allen möglichen Materialien gearbeitet, die nicht als künstlerische Materialien gelten. Ich habe Werke geschaffen, die damit zu tun haben, wie etwas aussieht, wie sich etwas anfühlt oder wie etwas riecht. Die fünf Sinne haben mich von Anfang an interessiert.*

In den Reflexionen in Glasscheiben und Spiegeln in Sonniers Werken erweitert sich der Raum der Skulptur in den Umraum. Neon ist dabei ein Licht, mit dem man zeichnen kann, ein ikonisches Zeichen setzt und im gleichen Augenblick durch das Leuchten des Objekts wieder aufhebt. Die Formen der technisch-industriellen Herstellung werden in autonome künstlerische Form transformiert. Die Leichtigkeit, mit der sich Keith Sonnier unterschiedlichster Werkstoffe und Medien bedient und zu komplexen Werkansätzen verbindet, nimmt die in der Kultur der achtziger und neunziger Jahre weitverbreitete Strategie des Cross-Over vorweg. Vernetzung, Entgrenzung und Beziehungen über das eigene Schaffen hinaus verbindet Keith Sonnier mit der einzigartigen sinnlichen Qualität seiner Werke.

## Werkliste



Keith Sonnier (\*1941 Mamou, Louisiana USA)  
*Made*, 1983  
Bambus, Ölfarbe  
125 x 78 x 46 cm  
Kunstmuseum St.Gallen  
Schenkung des Künstlers an die  
Marie Müller-Guarnieri-Stiftung 1994



*Neon Wrapping Neon and  
Incandescent Bulbs*, 1969  
Kopfspiegelglühbirnen mit Porzellanhalterungen,  
2 Neonröhren, 1 Argonröhre, Aluminiumfarbe,  
Draht, Transformer  
175.3 x 125.7 x 20.3 cm  
Courtesy der Künstler und Häusler Contemporary  
München Zürich



*Neon Wrapping Lightbulbs, 1967*

Neonröhre, zwei Porzellanfassungen mit  
Kopfspiegelglühlampen, Elektrokabel,  
Transformator

167,5 x 201,5 x 16 cm

Kunstmuseum St. Gallen

Ehemalige Sammlung Rolf Ricke im  
Kunstmuseum St.Gallen, Kunstmuseum  
Liechtenstein, Vaduz, MMK Museum für  
Moderne Kunst Frankfurt am Main,  
erworben 2006



*Papa Joe, 1994*

1 Neonröhre, diverse Materialien

99 x 33 x 38 cm

Kunstmuseum St.Gallen

Schenkung des Künstlers an die  
Marie Müller-Guarnieri-Stiftung 1996



*Dis-Play, 1967-1968*

3 Neonröhren, 1 Argonröhren, Elektrokabel  
und Transformer

170 x 183 x 177 cm

Ausstellungsexemplar

Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz

Ehemalige Sammlung Rolf Ricke im  
Kunstmuseum St.Gallen, Kunstmuseum  
Liechtenstein, Vaduz, MMK Museum für  
Moderne Kunst Frankfurt am Main,  
erworben 2006

## Videos 1



### **Mat Key and Radio Track, 1972, color, sound, 10 min.**

«Mat Key and Radio Track», gefilmt mit zwei Kameras und unter Zuhilfenahme eines Spezialeffektgenerators, weitet Sonniers Beschäftigung mit einer direkten und unmittelbaren Videosituation aus. Personen performen aus dem Stegreif mit einer Reihe von Objekten wie Glühbirnen, Handschuhen, Farbe und Stoff. Das unabhängige Farbenspiel mittels Color Keying

ermöglicht sowohl eine technologische als auch eine physikalische Aktivität. Dieses Tape nutzt auch binäre Systeme wie Positiv-Negativ-Bilder und An-Aus (die Metapher der Glühbirne) sowohl durch Spezialeffekte als auch durch tatsächliche Handlung.

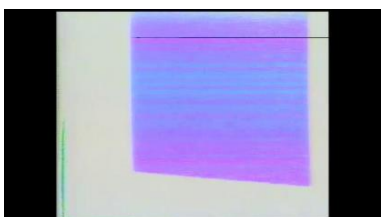
Der Soundtrack besteht aus Auszügen von Radiosendern, zwischen denen ständig umgeschaltet wird, sowie aus dem Dialog zwischen den Performerinnen, der oft in keinem Zusammenhang zu den beobachtbaren Ereignissen steht. Die Interaktion zwischen den beiden Performerinnen (Tina Girouard und Suzanne Harris) verursacht eine gewisse psychologische Spannung. Der Kontext bleibt unbekannt, verstärkt aber zusammen mit dem spontanen Humor der Radiospur die Aktionen des Tapes in unbearbeiteter Videozeit. Das Gefühl für die Zeit wird klar anhand von Kommentaren, die im Video gemacht werden, z. B.: «... hol die grüne Glühbirne ... du hast nur eine Minute Zeit dafür», was sich fast nach dem Kommentar eines Sportreporters anhört.



### **Animation I, 1973, color, sound, 14 min.**

«Animation I» wurde mithilfe eines Computers («Scanimate») produziert, der in der Lage ist, die Scanzeilen eines Fernsehers zu kontrollieren und Informationen in bestimmte Zeilen einzufügen. Der Computer ist für drei unabhängige visuelle Transformationen oder Kanäle programmiert, ähnlich wie «Audiotracks». Ein Programm des Tapes ist «off-air» und verwendet Fernsehbilder,

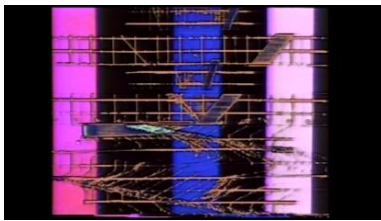
hauptsächlich die Befragung von Bob Haldeman, Stabschef des Weissen Hauses unter Präsident Richard Nixon, durch Sam Dash im Zusammenhang mit der Watergate-Affäre, mit dem dazugehörigen Soundtrack. Ein zweiter Track wurde mit «Kodaliths» erstellt, ähnlich wie Filmnegative. Diese wurden vor einen beleuchteten Screen gesetzt und mit einem Film aufgenommen, mit dem man negative Aufnahmen machen konnte. Der dritte Track umfasst Zahlen und Buchstaben (1, 2, 3, 4 und A, B, C, D), die im ganzen Tape Informationen hinterlassen. Diese als Bilder zu zeigen, ist daher wie die Umrisse eines Skripts zu präsentieren; jede Zahl steht für einen bestimmten Teil. Das Playback auf der Maschine basiert auf Moves, die jeweils in 5 Teile aufgeteilt werden können. Jeder davon kann auf unterschiedliche Weise animiert werden. Da «Scanimate» keine Informationen speichern oder mit mehr als einem Teil gleichzeitig spielen kann, muss es, anders als bei «Animation II», drei separate Schritte durchlaufen. Der Soundtrack umfasst Texte aus Zeitungen und Magazinen aus dem Juli 1973, darunter die Geschichte des Todes von Robert Smithson durch einen Flugzeugabsturz im texanischen Amarillo und verschiedene kleinere Texte von «menschlichem Interesse». Diese werden unterbrochen von Werbespots und elektronischen Interferenzen. Insgesamt vermittelt das Tape eine politische Stimmung aufgrund seines Inhalts, aber auch weil es sich der Massenmedien wie Zeitungen und Fernsehen bedient.



### **Color Wipe, 1973, color, sound, 30 min.**

In «Color Wipe» werden zwei verschiedene Studiokameras von Tina Girouard und Suzanne Harris abwechselnd eingesetzt und dabei fast wie Maschinengewehre gehandhabt. Sonnier befindet sich im anderen Raum und gibt Anweisungen. Er kann sehen, was beide Kameras aufnehmen, und immer wieder zwischen

beiden Bildern wechseln. Harris und Girouard hingegen sehen nur, was ihre eigene Kamera einfängt, und nicht die Kombination aus beidem. Die Studiokulisse besteht aus Farbblöcken – eine ganze Wand ist mit Farbe bedeckt, angeordnet in Bezug auf die Farbumschalter im Kontrollraum. Das Ergebnis ist nahezu die Umkehrung dessen, was an der Wand zu sehen ist. Sonnier spielt mit elektronischen und echten Umschaltungen und Verwischungen – von Zeit zu Zeit wird ein echter Farbblock über den technologischen Farbbereich geschaltet. Die Blöcke werden auch eingesetzt, um echte Verwischungen zu erzielen, während der Spezialeffektgenerator auf elektronische Weise vertikale und horizontale Verwischungen ermöglicht. Es herrscht ein starkes Bewusstsein für die Studiosituation. Ich stand mir, so Suzanne Harris, manchmal selbst im Weg. Sonnier gibt die Anweisung: Versuch, in der nächsten Runde den Bildschirm und die Kamera einzufangen. In einer Einstellung stehen sich die Kameras direkt gegen-über, Linse auf Linse gerichtet, während Harris und Girouard ihre Positionen finden und in der jeweils anderen Position aufgenommen werden.



**Animation II, 1974, color, sound, 25 min.**

«Animation II», aufgenommen bei Computer Image in Denver, Colorado, entstand auf elektronische Weise auf einem Computer namens «Caesar», mit dem hauptsächlich Cartoons und Schriften animiert werden. Sonniers Tape erforscht die Möglichkeiten der Computerkonfiguration: Der Computer-Frame wird in sieben Teile aufgeteilt, jeder mit eigenem Input, einer Achse, die

gedreht werden kann, und einem unabhängigen Track. Diese Teile können in beliebiger Zahl eliminiert werden; sie können aber auch alle unterteilt, überlagert oder topologisch verdreht werden. Sonnier hat in seiner «Animation II» alle sieben Tracks verwendet. Die Informationsgrenzen bestimmen die Parameter dessen, was die Computertechniker als «Artwork» bezeichnen. Die Teile der Konfiguration sind nach Nummern gelistet und erfasst. Separate Bilder enthalten Strukturen, Farbbalken, Gitter und das radarähnliche Gesicht des Computers. Soundtrack ist der Dialog zwischen Sonnier und den Technikern; er gibt ihnen Anweisungen zur Manipulation der Elemente, verlangt hin und wieder «anzuhalten und zurückzugehen» oder das gesamte «Artwork» anzuzeigen. Es gibt keine vorherbestimmten Sequenzen für diese Animationsbewegungen, die spontan ausgewählt werden. Während die Erzählung in normaler Videozeit abläuft, ergibt sich durch die Benutzung des Computers eine andere Art von Zeit. Anstelle eines Kontinuums ist es dem Computer möglich, Informationen zu animieren und zu speichern, die dann erneut aufgerufen und an jeder beliebigen Stelle eingefügt werden können, als wären diese Daten in Loops gespeichert. Das ist anders als bei der normalen Bandbearbeitung, denn es erfordert längere Zeitspannen, als man beim Ansehen des tatsächlichen Tapes erlebt.



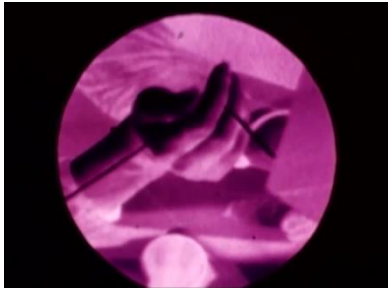
**Send/Receive Satellite Network: Phase I, 1977, color, sound, 25 min.**

Das Projekt «Send/Receive» befasste sich erstmals mit dem Thema Satellitensysteme und mit der Kritik an Medien als Ware, indem es Fragen rund um die Rechte der Menschen auf Nutzung der Satellitentechnologie stellte. Ziel von «Send/Receive» war es insbesondere, Gruppen von Künstlern an der Ost- und Westküste

Nordamerikas über einen öffentlichen Satelliten zu verbinden. Es war das erste von einem Künstler initiierte Projekt dieser Art. Teil I stellt eine umfassende Studie der politischen Auswirkungen und Möglichkeiten des Einsatzes von Satellitennetzwerken für den Aufbau eines Zweiwege-Kommunikationssystems zur Nutzung durch die Öffentlichkeit dar, im Gegensatz zur Nutzung durch Industrie, Militär und Massenmedien, auf die der Einsatz von Satelliten bisher beschränkt ist. Teil 2 umfasst einen Live-Satelliten-Feed zwischen New York City und San Francisco. Liza Béar arbeitete zusammen mit Keith Sonnier am bahnbrechenden Medienprojekt «Send/Receive Satellite Network: Phase I» und «Send/Receive Satellite Network: Phase II», 1977, das ein NASA-System nutzte, um die Möglichkeit aufzuzeigen, ein Zweiwege-Kommunikationssystem für die Öffentlichkeit aufzubauen und sich der Kontrolle des öffentlichen Zugangs zu Informationen durch



Regierungen und Militär zu widersetzen. Phase II umfasste einen Live-Satelliten-Feed zwischen Gruppen von Künstlern in New York City und San Francisco.



**T-Hybrid-V-II, 1971, color, b&w, sound, 1971**

Das Werk «T-Hybrid-V-II», das 1971 entstand, zeigt eine in monochromem grellem Lila eingefärbte Video-Szene, die durch einen kreisrunden Ausschnitt charakterisiert ist. Die Hände mehrerer Darstellender platzieren eine Schnur in einer Vertiefung und fädeln sie ein, wobei nur ein kleiner Ausschnitt der gesamten Szene gezeigt wird. In einer Art «Behind-the-Scenes»-Modus wird der Zuschauer auf die Produktionsbedingungen von TV- und Videoaufnahmen hingewiesen. Aus dem Off folgen

zudem schwer verständliche Stimmen sowie Geräusche, die an Regieanweisungen erinnern. Die Darstellerinnen ziehen die Schnur mithilfe ihrer Münder wieder aus der Vertiefung heraus und das Bild wird immer wieder durch Gegenstände verdeckt oder per komplett schwarzem Bildschirm ausgesetzt. Auch das Mikrophon spielt als Referenz auf das Medium des Fernsehens im zweiten Teil des Videos eine zentrale Rolle, wenn einerseits das Rauschen des technischen Aufzeichnungsgeräts provoziert und andererseits dessen Vermittlungs- und Mediencharakter thematisiert wird. In der Tonspur tauchen immer wieder Stimmen im Hintergrund auf, vereinzeltes Gelächter und Husten, und im weiteren Verlauf werden diese von komplettem Bild- und Tonrauschen überlagert. Durch die Beeinflussung von Elementen wie Farbe, Form, Bewegung und Raumillusion wird die Reflexion über die Filmtechnik und deren Voraussetzungen und Implikationen ermöglicht.

**Videos 2**



**T-Hybrid-V-I, 1971, color, b&w, sound, Kinescope, 12 min.**

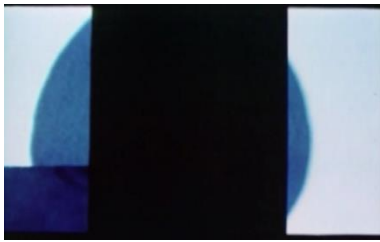
Die Kinescope-Serie «Hybrid» leitet ihren Titel vom Nebeneinander von Inhalten aus Werbefilmen und Filmmaterial aus situativen, narrativen Aufnahmen ab. «T-Hybrid-V-I» ist ein Split-Screen-Kinescope, in dem Inhalte aus sechs oder sieben verschiedenen Studioaufnahmen in Schwarz-Weiss mit dreiminütigen Sequenzen aus dem Fernseh-Tagesprogramm

zusammengeschnitten wurden. Diese wurden von der einen Hälfte eines TV-Bildschirms abgefilmt, während die andere Hälfte abgedeckt war. In den freien Bereich wurde dann situatives Original-Material hineingeschnitten. Dann wurde der Film zurückgedreht und die Prozedur mit der anderen Hälfte des Bildschirms wiederholt. Die narrative Struktur des situativen Tapes bildet eine Zählsequenz: Zunächst zählt ein Mann auf Spanisch, dann eine Frau auf Chinesisch und anschließend wieder ein Mann auf Englisch. Während auf der einen Hälfte des Bildschirms gezählt wird, sind auf der anderen Seite Filmausschnitte aus dem TV-Tagesprogramm zu sehen. Auf diese Weise wird eine dramatische Spannung zwischen den beiden visuellen Inhalten erzeugt. Diese Spannung wird noch betont durch den Soundtrack, der immer wieder von einer Hälfte des Bildschirms zur anderen umschaltet und damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers permanent von einer Seite zur anderen lenkt. Die Schwarz-Weiss-Ausschnitte des Original-Tapes wurden an manchen Stellen mithilfe von farbigen Korrekturlinsen eingefärbt, die vor die Kinescope-Kamera gesetzt wurden, sodass die ursprüngliche Empfangsfarbe mit einfarbigen Tönungen kombiniert wird.



**Positive-Negative, 1970, b&w, sound, 12 min.** «Positive-Negative» entstand im Filmstudio des Medical Studio der University of California in San Diego und wurde dort im Art Department im Rahmen einer Live-Performance präsentiert. Es war das erste Tape, das Sonnier in einem Fernsehstudio mithilfe von Technikern und professionellem Misch-Equipment aufnahm. Es wurden zwei grosse Studiokameras und 1-Zoll-Tape, ein professionelles Studio-Magnetband, verwendet und die vorhandene Beleuchtungs- und Technikausstattung machten

Gegenstände überflüssig, die in der früheren situativen Aufnahme als Lichtformer oder Requisiten eingesetzt worden waren. Statt einer festen Kamera und einer einzigen Kameraeinstellung für die Handlung bleibt jetzt das Set fest stehen, und die sorgfältig miteinander abgestimmten Kameras wechseln sich in der Szenenansicht ständig ab. In «Positive-Negative» fangen die beiden Kameras den Kopf der Performerin in einer vollständigen Kreisbewegung ein, sodass unterschiedliche Ansichten davon auf den beiden Hälften des geteilten Screens gleichzeitig zu sehen sind, eine als Positiv und eine als Negativ. Während sich die Performerin dreht, nehmen die Kameras unabhängig voneinander ihr Gesicht und den Hinterkopf oder ihr linkes oder rechtes Profil auf, sodass immer eine binäre Beziehung aufrechterhalten wird. Kamera-Solarisation (die eine Auflösung des Bildes verursacht), Verwischungen, Überblendungen und am Ende der Kinescope-Überlagerungen verändern das Verhältnis zwischen Figur und Untergrund.



**T-Hybrid-V-III, 1971, color, b&w, sound, 12 min.**

In «T-Hybrid-V-III» aus dem Jahre 1971 wird – wie in den anderen Werken der Serie – wiederum eine Beschäftigung mit Formen, Farben und Entstehungsprozessen von Filmaufnahmen vorangetrieben. Der durch einen vertikalen schwarzen Streifen geteilte Bildschirm stellt verschiedene Kamera-Perspektiven gegenüber und kombiniert so mehrere Ebenen zu einer stark

improvisiert wirkenden, aber hochkomplexen visuellen Struktur. Minimale Formensprache und der Einbezug grosser Zahlentafeln zur scheinbaren Strukturierung der sequenziellen Abfolgen sprechen für eine Thematisierung von szenografischen Überlegungen generell und für eine Beschäftigung mit Farbgebung und Bildabfolgen im Speziellen. Dabei erscheint die Abfolge der Nummern jedoch komplett willkürlich und ungeordnet und die angedeutete ordnende Funktion der Zahlentafeln wird dabei ad absurdum geführt. Die monochrome Farbüberlagerung wechselt mehrmals von Blau zu Grün, wieder zu Blau, um dann erneut ins Grüne umzuschwenken. Zwischendurch erfolgt ein Kamera-Schwenk durch das gesamte Studio, bei dem Sonnier erneut die Entstehungsbedingungen des Videos mit ins Werk holt und einen Blick «Hinter die Kulissen» gewährt. Durch vielseitige Reflexionen des Mediums Film und Fernsehen wird eine gezielte Abgrenzung, Imitation, Unterwanderung, Manipulation, Inbesitznahme, Zerstörung oder Verfremdung vorangetrieben und damit der Kommunikationsprozess selbst hinterfragt.



**Light Bulb and Fire, 1970, b&w, sound, 20 min.**

«Light Bulb and Fire» ist ein direkt aufgenommenes Situationsvideo, statisch bis auf den Bewegungsradius und die Nahaufnahmen. Innerhalb eines beschränkten Bereichs mit Requisiten wie einer Trick-Glühbirne (die ohne Stromquelle oder Kabel leuchtet), Sprühfarbe, Zündpulver und Papierblättern werden verschiedene Aktivitäten ausgeführt. Während die

Kontinuität des Themas Licht das gesamte Tape hindurch mithilfe von Glühbirne und Feuer erhalten bleibt, sind die Aktivitäten improvisiert. Hände und Füße bewegen die Gegenstände – der Zuschauer sieht nicht mehr als diese Gliedmassen, die wie Werkzeuge fungieren, mit denen die Requisiten bewegt werden. Die Aktivitäten sind eher improvisiert als choreografiert, auch wenn einige davon von den Bewegungen aus dem statischen Werk Sonniers abgeleitet wurden. Sie



vermitteln den Eindruck einer aufgaben- und objektorientierten Performance. Die Situation, in der sie stattfinden, ist die von Raum und Zeit – ein uneditierter Zeitblock, den Sonnen als eine Einheit erhalten hat. Er betont die Ambiguität von Bildern im Video im Gegensatz zum echten Leben. So erscheint beispielsweise von Zeit zu Zeit auf dem Screen ein schwarzes «Loch» oder eine schwarze Einstellung. Erst später erkennt der Zuschauer, dass dies durch die Trick-Glühbirne hervorgerufen wird, die an- und ausgeht. Die Ambiguität der auf dem Monitor sichtbaren Informationen wird verstärkt durch seine Nutzung von Verwischungen und Umkehrungen der Bilder vom Positiven ins Negative mithilfe eines Spezialeffektgenerators.



**Painted Foot: Black Light, 1970, b&w, sound, 15 min.**

«Painted Foot: Black Light» von 1970 zeigt den Künstler am Boden liegend beim Justieren und Umherschwenken eines Holzklotzes von einer am Boden kauern Person. Der Darsteller hantiert mit einem kleinen Farbtiegel, indem er die unter UV-Licht fluoreszierende Flüssigkeit in kreisenden Bewegungen mit dem Finger auf dem Holz verstreicht. Dann

wird, in Aufsicht, der bespielte Raum gezeigt, in dem der Künstler seine Requisiten arrangiert: der eigene Fuss als «Hauptdarsteller», die Hand als weiterhin ausführende und Farbe auftragende Instanz, den Tiegel mit leuchtender Farbe und das Holzstück, ungefähr in der Länge seines Fusses. In Vollansicht wird der Fuss dabei gefilmt, wie er mit der flüssigen, tropfenden Farbe gänzlich eingerieben wird. In einer abschliessenden Sequenz werden die beiden ersten Handlungen kombiniert und der «Painted Foot» zuerst rechts und links neben dem Holzblock platziert, dann auf diesen aufgesetzt. Diese Bewegung wird mehrmals wiederholt und beschleunigt, während der Fuss sowie das Holzstück verschiedene Abdrücke auf dem Untergrund hinterlassen. In der dichotomen schwarz-weissen Ästhetik wird das Körperteil wie selbst zum Akteur und das Licht respektive die Farbverteilung als Medium zum Thema der konzeptionellen Video-Studie. An Röntgen-Aufnahmen oder ritualisierte Abläufe erinnernd, wirkt das Werk assoziativ und endet mit einem «Fussabdruck».



**Rubdown, 1970, b&w, sound, 11 min.**

«Rubdown» wurde, genau wie «Positive-Negative», in einem Fernsehstudio der University of California in San Diego aufgezeichnet, als Grossprojektion in einer Performance verwendet und ursprünglich mithilfe von zwei Kameras auf 1 Zoll produziert. Mit Kinescope, der Aufnahme eines Fernsehprogramms auf fotografischem Film durch eine Linse,

die auf den Bildschirm eines Videomonitors fokussiert wird, wurde das Material weiterbearbeitet. Das Kinescope verwendet dabei eher Überblendungen und Verwischungen als einen vertikal geteilten Screen wie in «Negative». Eine Hälfte des Frames wird ausgefüllt von einem männlichen Torso, der auf dem Rücken liegt. In der anderen Hälfte reibt eine Hand über eine Schaumgummimatte. Mikrofone im Off werden eingesetzt, um die Wirkung der Bewegung auf dem Schaumgummi zu verstärken. Weitere Requisiten sind Holzblöcke, die rund um den Performer und auf ihm verteilt sind. Der Torso bleibt während des gesamten Films regungslos. Die beiden Kameras beleuchten unterschiedliche Aspekte der offensichtlich sinnlichen Aktivität. Diese Perspektivwechsel verändern den Fokus des Zuschauers auf die Aktivität so, dass die Szenenwechsel durch Überblendung und Verwischung sowie negative und positive Abbildung dazu führen, dass die erotischen Konnotationen der Aktivität abgeschwächt und auf abstraktere Weise neu definiert werden.



**Dis-Play, 1969, b&w, sound, 11 min.**

«Display» wurde ursprünglich als Halbzoll-Videotape im Studio des Künstlers produziert; später wurde dann aus Teilen daraus ein Kinescope angefertigt. Das Tape enthielt verschiedene Elemente, die im späteren Video ausgearbeitet wurden.

Das Set bestand aus zwei 1,80 m x 1,80 m grossen Spiegeln, die an zwei sich gegenüberstehenden Wänden aufgestellt wurden,

sodass die Performer in Echtzeit auf das reagieren konnten, was sie gerade taten. Ein Diaprojektor war auf die Wand neben einem der Spiegel gerichtet und projizierte in Abständen von einer halben Sekunde weisses Licht auf die Wand. Von Zeit zu Zeit wurden auch Dias von Aktivitäten aus früheren Videosessions eingelegt. Von der Decke hing zwischen Projektionswand und Projektor eine lange Bahn Gazestoff, wie er auf Theaterbühnen verwendet wird. Auf diese Weise entstand eine schwebende Leinwand. Der visuelle Effekt dieses Elements war es, der Sonnier auf die Idee grossformatiger Videoprojektionen brachte.

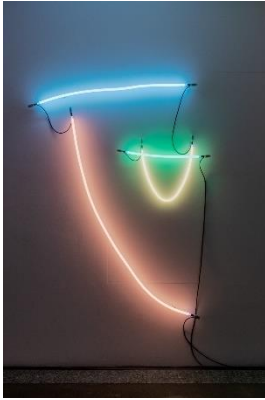
Im Kinescope fungiert der Stoff als Lichtblende, die sich öffnet und schliesst, wenn die Performer ihn auf und ab bewegen. Die Performer stimmen ihre Aktivität auf ihr Bild im Spiegel oder ihre vergrösserten Schatten auf dem Stoff ab. Die Kombination von Leinwand und projiziertem weissem Licht erinnert an andere räumliche Dimensionen, und das Kinescope, das verschiedene Zeitsequenzen aus dem Videotape kombiniert, spielt mit der Ambiguität von Bild und Ton, die durch die verschiedenen Ebenen von Reflexion und Projektion entsteht. Die Stimmung wechselt: In manchen Sequenzen sind die Bilder hell und verschwommen; die dunkleren Spannen enthalten Nahaufnahmen von stärker fokussierten Bewegungen. Der Soundtrack (in der Regel Musik oder sprechende Stimmen über dem Klangteppich des Equipments) folgt der jeweiligen Stimmung der Handlung.



**Blow, 1969, color, sound, 10 min.**

Verschwommene Farben und Geräusche sowie unscharfe Bewegungen zeichnen die Videoarbeit «Blow» aus dem Jahr 1969 als formale Licht-, Sound- und Farbstudie aus. Anfangs läuft das Video in der Art einer Diashow ab, worauf eine Serie von verschiedenen Perspektiven und Ansichten einzelner Personen folgt, die an eine Aufnahme einer Wärmebildkamera

erinnert und Pust- und Blas-Geräusche sowie Kopf- und Mundbewegungen einfängt. Die Abläufe werden durch die technische Ausführung verzerrt und verschwimmen in ihren Formelementen und Farbschattierungen, sodass die gezeigten Darsteller und deren Umrisse unscharf und verzerrt erscheinen. Die einerseits visuelle, andererseits akustische Verzerrung gleicht einer detaillierten Studie von alltäglichen, oftmals übersehenen oder von uns nicht genauer beachteten oder analysierten Geräuschphänomenen. Auch Lachen und Sprachfetzen können gegen Ende des Videos wahrgenommen werden. Trotz alledem entsteht ein permanentes Nicht-Erkennen-Können der gesamten «realen», dem Film zugrundeliegenden Situation, respektive des Produktionsprozesses, der allerdings beabsichtigt verschleiert wird, was zu einer selbstreferenziellen Perspektive beiträgt und die Beschäftigung Sonniers mit dem Medium Film als solches hervorhebt.



*SEL II, LILL*, 1978  
 4 Argonröhren in den Farben eisblau (1),  
 intensivgrün (1), gelb (1), orange (1), Elektrokabel  
 und Transformator  
 208 x 144 cm  
 Leihgabe aus Privatbesitz



*Sel*, 1979  
 2 Neonröhren, 3 Argonröhren, Elektrokabel und  
 Transformator  
 240 x 135 x 17 cm  
 Kunstmuseum St. Gallen  
 Ehemalige Sammlung Rolf Ricke im  
 Kunstmuseum St.Gallen, Kunstmuseum  
 Liechtenstein, Vaduz, MMK Museum für  
 Moderne Kunst Frankfurt am Main,  
 erworben 2006



*Momus*, 1978/2004  
 2 Neonröhren, 5 Argonröhren, Transformer  
 210 x 85 x 8 cm  
 Courtesy der Künstler und Häusler Contemporary  
 München Zürich



*New York, Hook Up*, 1970  
 Beschallungsanlage  
 2 konische Lautsprecher, 2 Mikrofone, Verstärker  
 und Mischpult  
 Dimension variabel  
 Sammlung des Künstlers  
 Courtesy Castelli Gallery

Keith Sonniers *New York, Hook-Up*, 1970, besteht aus zwei Mikrofönen, zwei Lautsprechern und einem Verstärker, die wie das Equipment eines Rock-and-Roll-Musikers oder eines Beschallungssystems angeordnet sind.

Die Installation ist eine Klanginstallation, die von den frühen Experimenten von Guglielmo Marconi (1874-1937) inspiriert wurde. *New York, Hook Up* erzeugt eine Klanglandschaft, die sich selbst spielt: Die Mikrofone in unmittelbarer Nähe der Lautsprecher erzeugen eine Audio-Rückkopplungsschleife, d. h. die Erzeugung einer unendlichen Schallwelle. Wenn ein Besucher den Raum betritt und sich dann zwischen den Lautsprechern und dem Mikrofon befindet, verändert der Körper den Hörinhalt, indem er die Schallwellen schiebt, wodurch sich die Art des Klangs ändert und sich mit dem Klang vermischt, der das Klangerlebnis verändert.

Die Arbeit wurde erstmals im Whitney Museum 1970 in der Jahresausstellung gezeigt. *New York, Hook Up* ist eines der ersten Kunstwerke des Post-Minimal, das Klang zu einem Kunstwerk macht, und es ist einzigartig in seiner Art.

### Im Obergeschoss



*In Between II*, 1969  
Glas, Latex, Kabel, Glühlampen, Zeitschalter  
232,5 x 175 x 15 cm  
Kunstmuseum St.Gallen  
Erworben von der  
Marie Müller-Guarnieri-Stiftung 1994



*Wall Slant*, 1968  
Aluminiumgeflecht, Messinggeflecht, Holz,  
grüne Acrylfarbe  
177,8 x 91,5 x 7,5 cm  
Kunstmuseum St.Gallen  
Erworben von der  
Marie Müller-Guarnieri-Stiftung 1996



*Taff and Tuck II*, 1968/89  
Aluminiumgeflecht, Maschendraht, Holz  
101 x 74 x 7,5 cm  
Kunstmuseum St.Gallen  
Schenkung Rolf Ricke und  
Alexandra Hagen-Freusberg 2016



*Roman Trough*, 1966  
Holz, Seil, Mulltuch  
20.3 x 243.8 x 22.9 cm  
Courtesy der Künstler und Häusler Contemporary  
München Zürich