



Louisianas samling

Videokunst

Videokunst

S K O L E T J E N E S T E N L O U I S I A N A

Videokunst

PÅ LOUISIANA

Videoen er en af de nyeste udviklinger i den visuelle teknologis historie. En udvikling, der begynder med brillen og kikkerten, løber videre over fotokameraet til filmen, fjernsynet og computeren. Det meste af denne synsteknologi tager vi i dag for givet, den indgår glat og effektivt i vores daglige omgang med tingene. Endda på en så omfattende måde at teknologien fungerer som en slags natur nummer to. Den er blevet naturaliseret og inkorporeret som synsprotoser, kunstige forbedringer, der forlænger vores naturlige sanser, så vi kan se mere præcist, længere, hurtigere, mindre, og så vi kan se, hvad andre har set.

Da Sony lancerede det første transportable optageudstyr i 1968, indvarslede det nye muligheder for at producere og udbrede billeder. Sony's Portapak var begyndelsen til en slags demokratisering af billedverden. Det relativt billige udstyr lettede adgangen til et nyt medie, og video blev en alternativ billedkilde til tv og film, idet ikke-professionelle selv kunne skabe visuel information og bestemme over distributionskanalerne (som blev endnu billigere og vidt forgrenede, da videokassetten kom på markedet i 1973). Portapak'en og de senere forbedringer, der ledte frem til camcorderen i 1981 ("camera-recorder", der integrerede båndmaskine og kamera), pirkede til tv-selskabernes og Hollywoods herredømme. De små, håndterlige apparater fungerede som ventiler, der kunne pifte medieindustriens kontrol og sprede en anden type elektroniske billeder: personlige, uventede og provokerende, et *low-fi* alternativ til de kommercielle produkters manisk-perfekte finish.

Et af de første chok var Nam June Paiks *Global Groove*, transmitteret 1973 fra en tv-station i Boston. Med sin videosynthesizer havde Paik manipuleret og forvrænget billedsiden. Han havde *samplet* forvirrende mange tv-billeder og sendt dem ind gennem sin elektroniske centrifuge, synthesizeren, der kunne spalte og sammenføje op til syv videosignaler. Resultatet er en flippet billedstrøm, hvor psykedeliske farver flyder rundt, og realoptagelser ekkses til syntetiske kompositioner. "Det er et glimt af morgendagens videolandskab, hvor du vil være i stand til at skifte mellem enhver tv-station på kloden, og hvor TV-Guide vil være så tyk som Manhattans telefonbog", lyder den profetiske indledning til videoen, der ser zapperiet som en slags global nutid: du kan nå jorden rundt i fire klip.

ARBEJDSSPØRGSMÅL:

Ville "Global Groove" chokere i dag, hvis den blev sendt på dansk tv?

Hvordan kan man ellers underminere det pæne tv-billedes autoritet?

Hvilke andre konsekvenser har tv-zapperiet fået i dag, udover at vi har alverdens billeder inden for fjernbetjeningens rækkevidde?

Har tv-mediet udviklet sig i mere demokratisk retning efter videoens indtog?

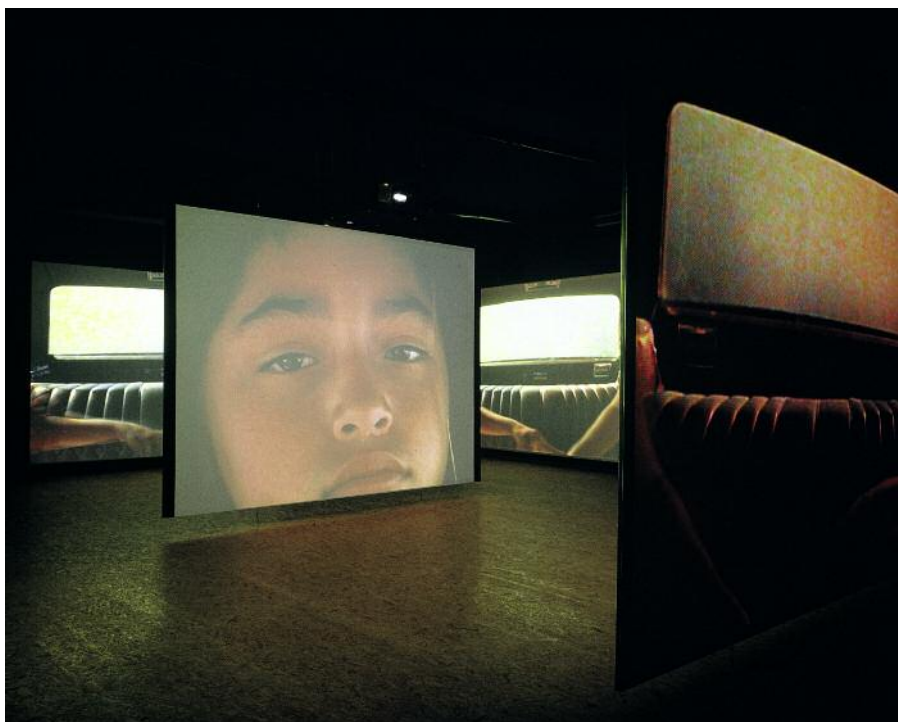


Nam June Paik (f.1932), *Global Groove*, 1973, 28 min.

Video er længe blevet set som en mærkelig hybrid: den kan både være anti-tv og filmens billige lillebror. Pipilotti Rist, en yngre videokunstner, formulerer det på denne måde: "Video often plays the role of the not yet blessed bastard. It's slick, it's cheap, it's fast and above all, it's common."

Fra én monitor til videoinstallationen

I løbet af 1970'erne bliver videomediet koblet sammen med skulpturelle eksperimenter, der prøver at integrere elektroniske billeder og kropslige sansninger. Fra den flade tv-skærm rykkes billederne ud i rummet. De spredes ud som flere projektioner og bliver til et interiør, et tredimensionalt rum af lyd og billeder. Hvis fjernsynet kan sammenlignes med et akvarium, virker videoinstallationen nærmest som en swimmingpool, hvor man bader i et audiovisuelt bassin, frem for kun at stå foran og se på en billedskærm. Som rumlig totalitet omslutter videoinstallationen os, den indhyller os i en fortættet atmosfære, hvor tid og rum flyder i andre rytmer. For når væggene bliver store billeder, en pulserende membran mere end solid arkitektur, ændres vores orienteringsevne, som skulper rundt i et teknologisk miljø med flere skærme, der ofte er større end vores synsfelt og dermed går bag om ryggen og påvirker os kropsligt. Intensiteten og den forståelsesmæssige udfordring øges i den tredimensionale samtidighed, hvor billeder, lyd, rum, øjne og krop synkroniseres.



Bøjet Hollywood

Modsat biografens statiske arrangement – faste stolerækker foran én stor skærm – komplicerer videoinstallation vores oplevelse og forståelse. Der er ikke længere ét privilegeret sted, hvor alle informationer kommer fra. Denne fremvisningsmåde med flere skærme trækker de velkendte fortælleskabeloner i nye retninger. Det bliver mere usikkert – åbent – hvad vi skal se, hvornår. Rækkefølgen af billederne skal til dels koordineres af os. Klipningen kræver pludselig en mere aktiv deltagelse fra beskuerens side, og fordi installationen fortætter sanseindtrykkene, kan denne medklipping frustrere eller pirre vores, næsten instinktive, sult efter sammenhæng, pointer og mening.

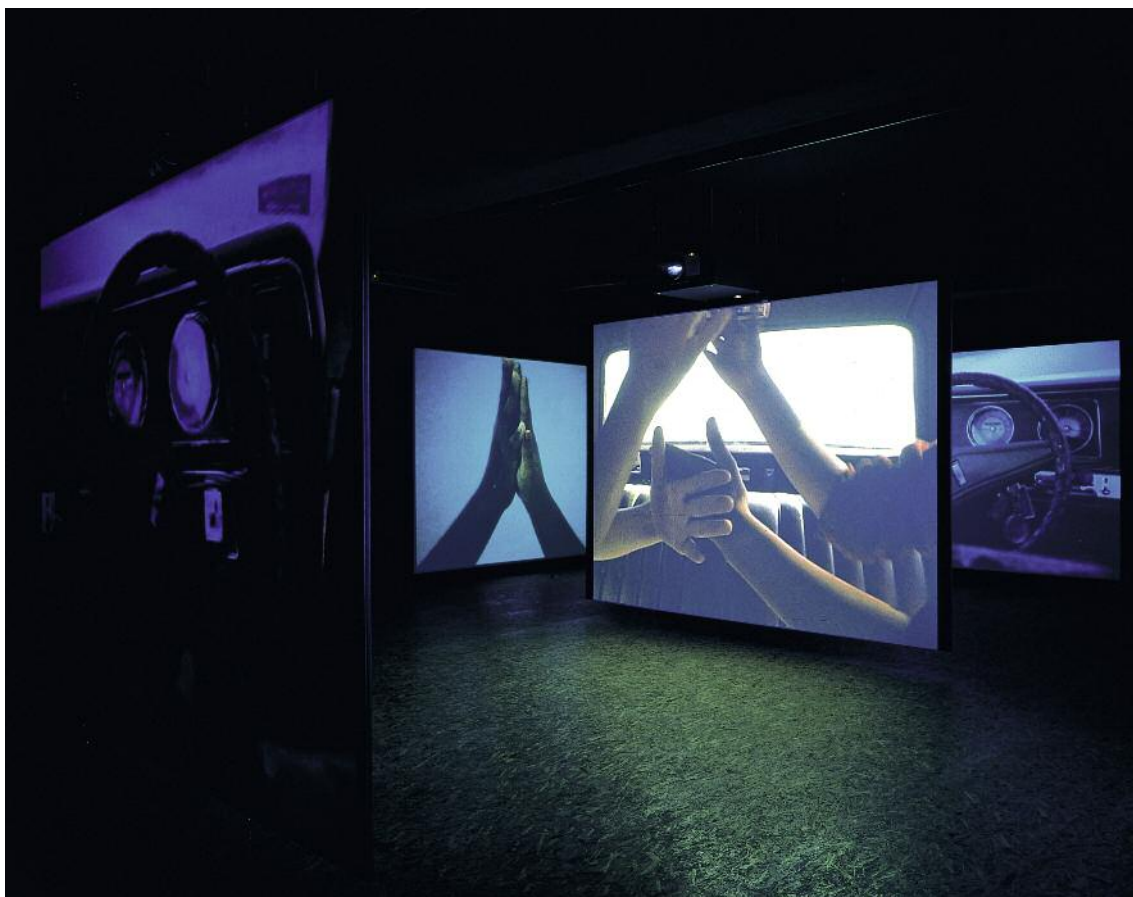
Nogle af de klassiske fortællekonventioner bliver udfordret af videokunsten. Kravet om tidens, stedets og handlingens enhed blødes op, når kronologien knækker eller forgrener sig; der springes mellem lokaliteter, så handlingens dele kan være svære at kæde sammen. En anden tung regel om, at fortællingen skal have en start, midte og slutning, kæntrer også til fordel for uafsluttede handlinger, plotløse sekvenser og spændingskurver, der punkteres. I blandingen af sabotage og forførelse ryster videokunsten vores indlærte tv- og film-vaner ud af kurs. Den gør sig både i indlevelse og fremmedgørelse; men det er netop i denne friktion, at videokunsten også demonstrerer, hvor selvsikkert, og naivt, de fleste tv-serier og Hollywoodfilm fortæller deres historier.

ARBEJDSSPØRGSMÅL:

Hvilke elementer hører med til en "standard" Hollywoodfilm?

Hvad skal man fjerne, eller nedtone, før en filmhandling ikke hænger sammen?

Doug Aitken (f. 1968), *i am in you*, 2000, videoinstallation, 5 skærme, 12 min.



Doug Aitken (f. 1968), *i am in you*, 2000, videoinstallation, 5 skærme, 12 min.

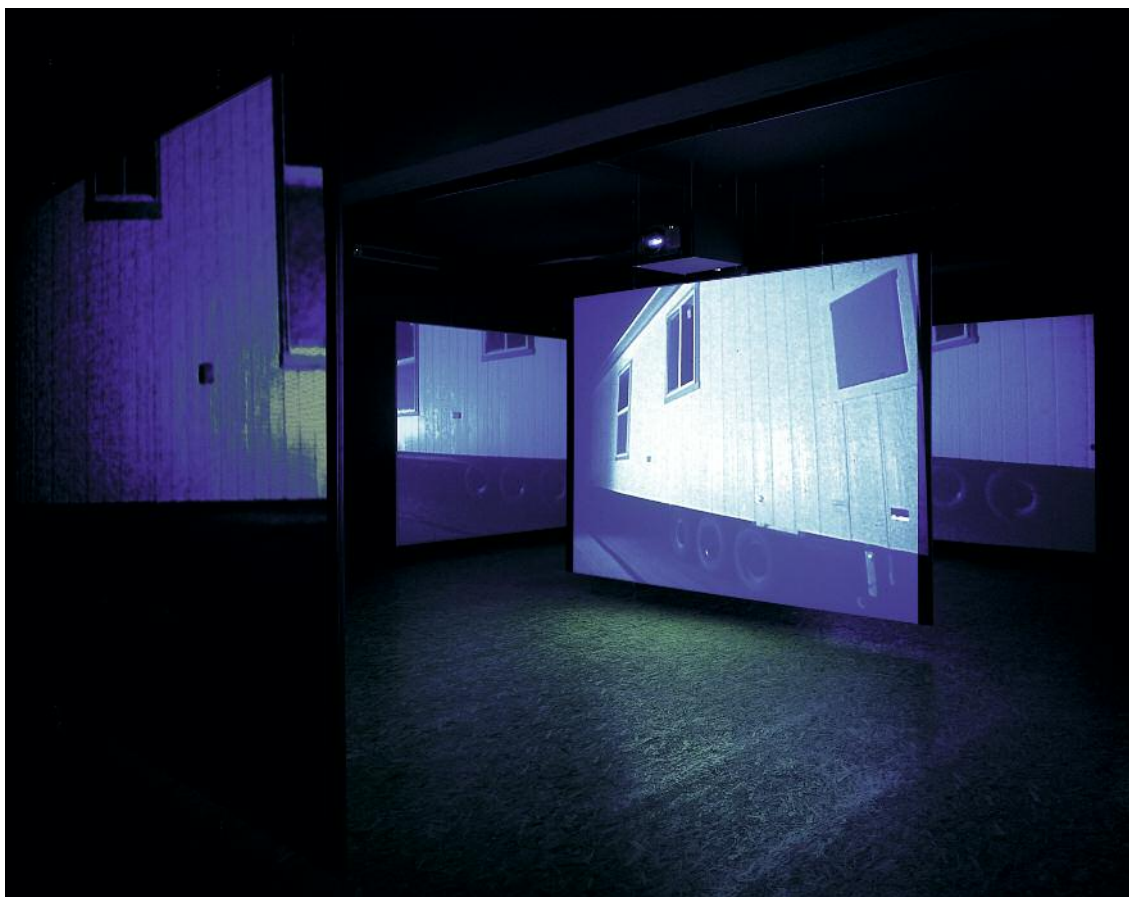
Til videoværket er der bygget et helt rum med bestemte mål, så Aitken præcist kan styre fremvisningen. Et 150 kvm. stort rum i rummet, som vi træder ind i for at blive opslugt af videomørket.

Indenfor viser fem projektionsskærme et billedforløb, der virker mere musikalsk end kronologisk fortællende. Sekvenserne følger ikke hinanden på en logisk eller selvfølgelig måde, hvorved handlingens tid og sted synes uklare. Vi glider mellem abstrakte rum til natstemninger, fra detaljer til overbliksbilleder. En blød rytme skaber et langsommere tempo, som pludseligt kan accelerere, når lynhurtige indklip rykker handlingen løs ved at kile uventede billeder ind. Denne uro får kontinuiteten til at flakke, så handlingen mangler forankring. Ligesom væggene, der opløses i det sorte udstillingsrum, og som derfor virker både kompakte og uendelige. Som om installationen er en nat, der viser en drøm.

Men der er en række ledemotiver, hvor de samme sekvenser dukker op på flere skærme samtidigt, gentaget, varieret, så de cirkler rundt i synsfeltet. Først og fremmest er der en gennemgående person, en pige, som vi gør til hovedpersonen. Hun bliver den centrale figur, som vi får alle billeder til at kredse

om. En magnet, der forhåbentlig tiltrækker mening og kan holde den fast, når vores orienteringsevne begynder at fare vild.

Vi ser pigen i forskellige former for leg, som får en næsten rituel karakter. Hun tegner indviklede geometriske figurer; hun klapper og laver mønstre med snore; vi ser hendes øje, mens hun spiller playstation. Disse ledemotiver, leg, rytme og mønsterdannelse, bliver vigtige dele i det drømmeagtige flow, hvor vi føres med, mens vi selv prøver at danne forståelsesmæssige mønstre. For det virker som et af videoens temaer: De skift, hvor bevidstheden glider mellem vågen tilstand, sansning, erindring, drøm, søvn og de flydende grænser mellem inde og ude. Den mentale arbejdsproces, der skal transformere det daglige bombardement af sansedata til mønster, struktur og orden. På et tidspunkt ser vi pigen sove, men hendes øjne pulserer under de lukkede øjenlåg. Hun processerer konstant; som vi også gør det. "You can't stop", hvisker hendes stemme flere gange, næsten som et mantra til sig selv og beskueren. Mens hun sover, bliver hun kørt af sted ud i natten, transporteret i et *mobile home*, så den uophørlige bevægelighed fortsætter på flere planer, mentalt, fysisk og geografisk.



ARBEJDSPØRGSMAÅL:

Hvilken forskel gør det, at der er fem skærme i stedet for én, som vi er vant til fra biografen og tv?

Hvornår er billederne "realistiske", og hvornår er de "psykologiske"?

Hvordan passer handling og skærmenes placering til hinanden?

Hvad er pointen med, at Aitken bruger flere skærme?

Hvornår får man fornemmelsen af mønstre og orden i billedsekvenser og i hverdagsindtryk?

Hvordan danner man struktur i sansningen?

Titlen *in am in you* spiller på den mærkværdige grænse-tilstand, hvor jeg og du kan bytte plads. Vi træder ind i et teknologisk interiør, der lader bevidstheden flyde i andre tempi og giver rum til, at grænserne kan løses op, så "jeg er i dig" kan både være pigen, som er i dig, og det kan være beskueren, som er et jeg i videoinstallationen. For hun kommer dig i møde, suger dig ind i hendes tilstande, idet videoinstallationen både åbner sit fysiske rum op og lukker dig ind i sin billedverden.

For at skabe virkningen af flydende grænser, på kanterne mellem ude og inde, arbejder videoen med en elastisk klipning, hvor sekvenserne er arrangeret, så de mimer bevidsthedens spring og foldninger. Videoen har vredet sine tidsforløb, nuanceret dem

for at nærme sig disse flygtige sindstilstande. Aitken formulerer det således: "Med værket søger jeg for alvor at udvide og sammentrække tiden, sådan som jeg tror, hjernen gør det."

Tiden kan strækkes eller kondenseres. Den mekaniske tid kan gøres blød, psykologisk, personlig. Flere af videoværkerne i dette materiale arbejder med en rig mangfoldighed af tidsopfattelser, hvor forløb og sekvenser er mere end en lige linie fra a til b. Med forskellige midler prøver kunstnerne at få tiden til at bugte sig, slå folder, gå i loop, skifte tempo og spalte sig op i flere forløb, der er parallelle eller forgrenede. Men derudover kan installationen folde klipningen ud rumligt, så billederne ikke kun følger efter hinanden i tidslig rækkefølge, men også vises samtidigt på flere skærme, som beskueren krydsklipper mellem. Denne syntese af simultanitet og synkronisering giver installationen nye muligheder.

ARBEJDSPØRGSMAÅL:

Hvilken tidsopfattelse synes du præger værket? Beskriv, hvordan videoen viser og udfolder tid!

Kunne man lave en kronologisk rækkefølge og flytte billederne rundt til en lineær historie?

Hvilke fordele kan videoinstallationen udvinde ved samtidighed og synkronisering?

Rist: "We can no longer look at technology innocently and see it as miraculous; it has become too ordinary."

I det mørklagte rum gløder to projek- tioner. De blålige, flydende billeder slår hul i udstillingsrummet, hvis kubus – lige linier, rette vinkler, stram og enkel geometri – blødes op af de skvulpende undervandsoptagelser. Hjørneprojek- tionerne udvider rummet; eller som Pipilotti Rist formulerer det: "When you project an image, the wall dissol- ves and the images becomes the architecture". Hendes videoinstal- lation bliver en visuel niche, et sæt vinduer, hvor vi på illusionistisk vis ser gennem arkitekturen. For idet vi kig- ger på videobillederne, kigger vi sam- tidig igennem de fysiske rammer. Væg- gene bærer billederne og går i opløs- ning på samme tid.

Nip af mit hav luller beskueren ind i en hypnotisk stemning. Langt det meste af videoen foregår i denne nedsunkne blå verden, hvor kameraet fejer hen- over koraller på havbunden, zoomer slingrende ind på en kvindekrop i bikini (Rist selv) og følger kopper, vaser, kan- der, der glider ned gennem vandet. I stedet for at fortælle en skematisk stram historie prøver Rist at vugge vores sanser i andre rytmer, langsom- mere, ned i tempo, så vi synker hen i et roligere bevidsthedsleje. Hun klipper mere på emotionelle virkninger end narrativ logik, så der udbredes en blød atmosfære mere end plotlinier og ud- vikling.

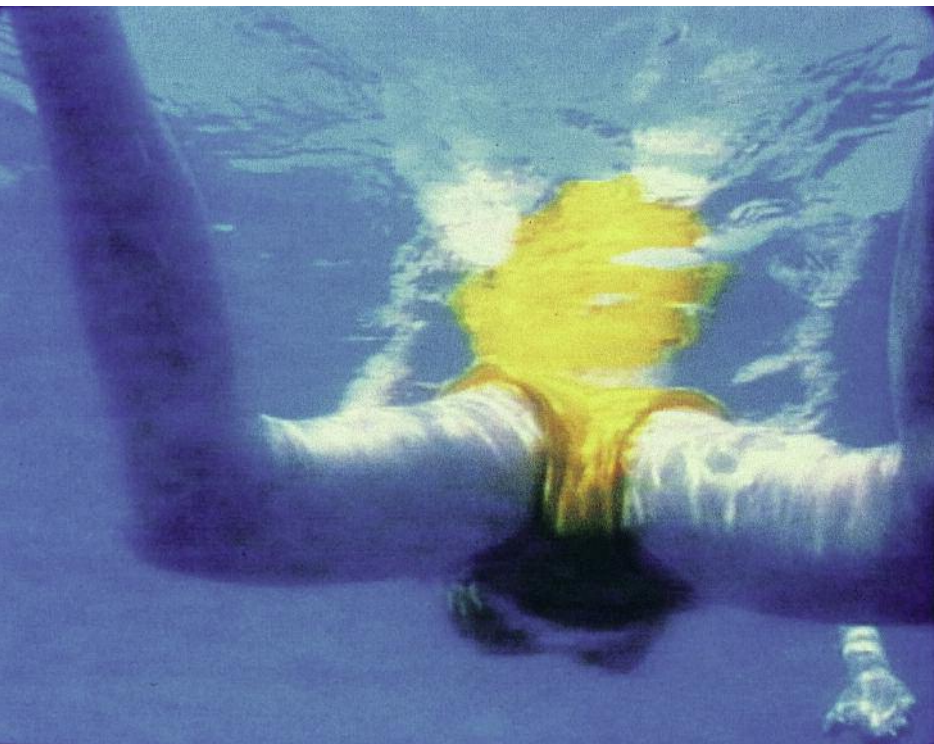
Hendes installatoriske greb består i at fordoble projektionsbilledet og spejl- vende det omkring hjørnet i udstil- lingsrummet. De to projektioner mødes og berører lige præcis hinanden dér i hjørnet, som bliver til en lodret for- svindingsrevne snarere end et forsvin- dingspunkt. Hjørnet er det sted, hvor de to symmetriske billeder forsvinder, og det er det sted, hvor blikket ikke kan komme længere eller se mere. Bil- ledprojektioner blafrer bagud i en illu- sionistisk tredje dimension, som vi kan bade i. Men hjørnet trækker denne dybde tilbage til de konkrete tre dimensioner i udstillingsrummet. Pa- radokset bliver, at hjørnet forankrer og binder billedsiden til vores rum i samme sekund, som billedet forsvinder, opløst af væggenes revne.



Pipilotti Rist (f. 1962), *Sip my ocean*, 1996, to-skærms videoinstallation, 34 min.



Rist: "I do not want to copy reality in my work. Reality is always much sharper and more contrasted than everything that can be created with video. Video has its particular qualities, its own lousy, nervous, inner world quality, and I work with that."



ARBEJDSSPØRGSMÅL:

Hvilken virkning har det, at billedet er fordoblet og spejlvendt?

Har placeringen i hjørnet nogen betydning for videoens mening?

Lav en skitse over, hvordan projektionerne ellers kunne arrangeres i rummet!

Hvordan ville det ændre oplevelsen og betydningen af videoværket?

Hvad lægger titlen op til?

Kunne videoen også laves i en mande-version, hvor vi betragtede en mandekrop, der svømmede rundt? Skulle projektionerne placeres anderledes?

I hovedparten af videoen forstærker lydsiden den generelle stemning. Rist spiller og synger selv den smægtende-melankolske *Wicked game*, som Chris Isaak i slutningen af 80'erne gjorde til et pophit. Men der er øjeblikke, hvor hendes sang bliver til skrig, så stemmen virker følelsesmæssigt ude af synkronisering. Som en musikvideo i konflikt med sig selv. Den sprøde guitar, der korresponderer med den bølgede vuggen, som projektionerne forplanter i vores krop og sind, saboteres af hendes skrig, "I don't want to fall in love". Det bliver en dissonans, der river den bløde atmosfære op, en fremmedgørende vrede der skurrer og ridser.

ARBEJDSSPØRGSMÅL:

Hvad er pointen med forvrængende dissonanser mellem projektionerne og musikken?

Ligger det inden for MTV's repertoire at sende musikvideoer, hvor lyd og billede er i konflikt?

Hvilke fremmedgørende elementer udsættes vi for i Aitkens værk?

Sammenlign de måder, hvorpå Aitken og Rist etablerer stemning, rytme og tempo! Hos dem begge suges vi ind og omslutes. Hvordan bliver vi det?

Hvad i videoernes indhold understøtter disse virkemidler?

Rist: "I want people to pay attention to technology, to register its limits and its potential for deceit."



Sam Taylor-Wood (f. 1967) *Atlantic*, 1997, videoinstallation med tre skærme, 10 min.

Sam Taylor-Wood bruger også installationens muligheder for at bøje den visuelle fortælling. Hun har arrangeret sit handlingsfragment i et bredformat, der knækker, en tredimensional *widescreen* med 90 graders vinkler: Tre projektioner, en på hver væg i et mørkt firkantet rum. Den fjerde væg bliver beskuerens baggrund, vores "skærm" at optræde på.

Som hos Aitken folder installationen klipningen ud rumligt. Det midterste billede af restauranten virker som *establishing shot*, det billede der viser os, hvor den efterfølgende handling skal foregå. Et billede, der hurtigt etablerer stedet for handlingen. Mange film og tv-serier har kun brug for et sekund til at give os dét overblik, som virker beroligende. Men Taylor-Wood klipper hårdt til de to nærbilleder, der flankerer restaurant-scenen. Vi springer fra overblik til *close-up*, lige så hurtigt som vores øjne kan registrere det. Mere traditionelt ville man have klippet et par mellembilleder ind, for at sikre at alle kunne følge med. Her veksler vi mellem et spændingstomt centralbillede, som er for diffust til, at vi kan engagere os, og et kvindeansigt, der kigger

over på et par nervøse hænder. Hendes blikretning og tale ansporer os til at mene, at hun henvender sig til hænderne. På den måde får Taylor-Wood os til at krydsklippe på tværs af restaurant-projektionen og på tværs af det fysiske rum, vi selv befinder os i.

ARBEJDSSPØRSMÅL:

Hvilken en af skærmene tiltrækker mest interesse?

Hvordan virker det, at restaurant-scenen er mellem nærbillederne? Får det andre funktioner end blot at være etableringsbillede?

Skifter det betydning, jo længere tid man bliver i installationen?

Hvad opnår Taylor-Wood ved at lade os klippe mellem billederne?

Taylor-Wood viser os en privat situation og et offentligt, socialt rum samtidigt, og denne samtidighed kan bringe os i en beklemmt position. Vi veksler mellem *close-up* og overblik, intimitet og distance, men der er aldrig nogen befriende klip, som løfter den anspændte situation videre, tættere på en forløsning eller afklaring. I det de tre skærme udelukkende fastholder den samme relation – restaurant, kvindeansigt, mande-



hænder – tvinges vi til at blive dér i skudlinien. Dét ændrer beskuerens rolle: Fra en gæst, der lister ind i mørket, til en voyeur, der ønsker at se mere. For når vi træder ind i installationen, ramler vi også ind i en sårbar situation uden at ville det. Men vi bliver stående, og vi bliver ved med at kigge. Nysgerrigheden stiger; vi er blevet tilskuere til et privat drama, hvis årsager vi ikke kender (og aldrig kommer til at vide), men som vi prøver at afkode. Videoen foregår evindeligt *in medias res* – “midt i begivenhederne” – hvilket pirrer vores lyst til at følge med og forstå. Men fordi handlingen ikke udvikler sig, frustreres vores afkodning, som begynder at slå over i monoton og uforløst spænding. Vores nysgerrighed ebber ud, efterhånden som vi fornemmer, at årsagerne er skjult, og slutningen udebliver. Modsat Hollywoodfilmen, der sjældent betvivler sine evner til at fortælle letfatteligt om komplicerede emner, er denne video lidt mere besværlig, mere svækket i sin kommunikation, hvor selv kvindens ord drukner i baggrundsstøjen fra restauranten. Det installatoriske greb med at isolere personerne, så de er sammen, hver for sig, fungerer dermed både

som en indholdsmæssig pointe og som en måde at involvere beskueren aktivt i forståelsesprocessen. Taylor-Wood prøver at lave en motiveret forbindelse mellem fremvisningsmåde og videoens indhold, sådan at installationen underbygger og forstærker handlingssiden. Hun tillader ikke, at vi bare læner os tilbage, dovent, for at få serveret. I stedet forsøger hun at dissekere vores sociale adfærd ved netop at afmontere de velkendte fortællevaner, som billedindustrien plejer at forfalde til. Fortælle lidt mere kompliceret om komplicerede forhold.

ARBEJDSSPØRGSMÅL:

*Kan du identificere dig med en af parterne?
Skifter din sympati undervejs i videoens forløb?
Titlen **Atlantic** henviser til restaurantens navn. Har det nogen betydning?
Hvilken titel ville du give værket?
Hvordan kunne videoen slutte?
Lav en synopsis til en video, der også udspiller sig i skruetvingen mellem privat og offentlig!
På hvilke måder skabes der indlevelse/fremmedgørelse i de fem videoer, som præsenteres i dette materiale?*



Grimonprez: "The TV-set has swallowed the world."

Johan Grimonprez (f. 1962), *Dial H-I-S-T-O-R-Y*, 1995-97, 68 min.

Grimonprez holder sig til én skærm i tv-format. Det er en bevidst grum pointe, at han bruger tv-mediet og udstiller det som en manipulator af historiske begivenheder. Tv opfattes både som formidler og medskyldig i de 68 minutter, hvor flykapringens historie præsenteres som et tv-show med indlagte reklamepauser. Vi følger højdepunkter i et kronologisk ridt, der løber fra august 1969, hvor Leila Khaled, medlem af den palæstinensiske befrielsesorganisation, PFLP, som den første kaprer et kommercielt passagerfly, til tjetjenske *hijackers* 25 år senere, der udånder for åben skærm. Indimellem klippes reklamespots, brudstykker fra science-fiction film, nyhedsreportager, sådan at montagen genererer nogle betydningsmæssige sammenstød, som både virker absurde og kyniske. Grimonprez bruger zapperiet i sin montage som en narrativ metode, hvor det ubesværede tryk på en knap springer mellem terrorisme, gidsler, storpolitik og bleer.

Videoen radikaliserer den tendens, at generne i tv er begyndt at smelte sammen. En lettere hypnotisk fikcionalisering lister sig ind og bedøver forskellene på autenticitet og opspind, således at fjernsynet bliver et limbo, hvor billedets sandhedsværdi vakler. Kunstneren har ikke mange illusioner om denne udvikling: "Soon we will mistake hard reality for a commercial break." Og han hævder, at med reportage/reklamehybriden "har nyhedsindustrien forvandlet sig til en surrealistisk shopping zone". Hvor vi konsumerer katastrofer som visuel fast-food, for vi er sultne, og vi fortærer andres ulykke.

ARBEJDSSPØRSMÅL:

*Hvilken virkning har det, at flykapring og burgere væves sammen?
Er der billeder, som ikke bør klippes sammen?
Er der en grænse, ikke teknologisk, men moralsk, for montagen?*

Grimonprez: "How do people's perception of time and space interlock with technologies of media?"



Grimonprez: "The popularization of videocameras, with the consequent multiplier effect on the sources available for television. A tragic news item becomes banal screen spectacle, informing of events but at the same time causing them."

Sammenlign Nam June Paiks opfattelse af zapperi med Grimonprez!
Hvilke andre genrehybrider er dukket op de seneste år, og hvad er deres komponenter?
Hvilke behov prøver man at dække/skabe ved at konstruere disse sammenblandinger?
Overdriver Grimonprez, når han kæder nyheder og forbrug sammen?

Forholdet mellem tv og terrorisme får i videoens udlægning et præg af gensidig afhængighed. At kapre fly fungerer som en pr-strategi, en måde at fange mediernes opmærksomhed på, så de kan erobre verdens opmærksomhed. Flyet er et middel til at nå et andet middel, tv, aviser, internet, som kan vække opsigt. På det niveau synes der ikke at være den store forskel mellem en politisk sag og et produkt: et budskab skal markedsføres på den mest effektive facon.

Dette har medført en acceleration og en selvforstærkende spiral: stadig større midler må tages i brug for overhovedet at fange mediernes opmærksomhed; og endnu voldsommere midler for at fastholde den. I denne nådesløse logik kværner effektjageriet rundt, mens terrorister og mediefolk spekulerer i chokværdi og seertal.

ARBEJDSSPØRGSMÅL:

Hvorfor virker fly så symbolsk tiltrækkende for terrorister?

Hvordan ville du fortælle flykapringens historie?

Hvad kan fremtidens terrorister tænkes at angribe? Er der symboler og teknologier, som åbner op for nye muligheder/risici?

Hvad mener Grimonprez, når han hævder, at "enhver teknologi opfinder sine egne katastrofer"?

Hvordan kan tv-mediet både være formidler og årsag til begivenheder?



Paul McCarthy (f. 1945), *Family Tyranny*, 8 min.; *Cultural Soup*, 7 min. Begge er lavet i 1987.

McCarthy: "You may understand my actions as vented culture. You may understand my actions as vented fear."

Paul McCarthy repræsenterer en mere dokumentaristisk tradition, der underspiller de tekniske og installatoriske sider. Her er ingen funky montager eller flydende tidsforømmelse. Her er kun én monitor i en konfrontation, der udnytter den mærkelige "intime distance", enhver skærm udspænder i forhold til beskueren. McCartlys to videoer er filmet performance, iscenesat og udført til ære for kameraet. To foruroligende skuespil, hvor kunstneren har klædt sig ud og påtaget sig en rolle, som køres ud over grænsen af passende opførsel og genremæssig anstændighed.

Både *Familie tyranni* og *Kulturel suppe* foregår i nogle tarvelige kulisser fra en sitcom tv-serie, hvor McCarthy giver den som en far, der demonstrerer opdragelsesmetoder. Mens han presser en tragt ind i ansigtet på en dukke for at tvangsfodre den, forklarer han, hvordan og hvorfor han gør det lige på denne måde: "Work it in, let them feel it. They'll remember it. They'll use it." Eller han vasker en barbiedukke i mayonnaise, klemmer og vrider den i sine store behårede mandehænder, mens beskueren instrueres: "Mold them. Work with them, teach them. Blend them into the soup".

McCarthy trækker nogle af de velkendte tv-programmer i en perverteret retning. Madlavningsprogrammet er degraderet til en kvabset tv-kok i alpehue og shorts, der fedter rundt med dukker og hvide sekreter. Den frejdige instruktionsgenre – "sådan-laver-du-din-egen-carport" – er blevet til en opvisning i vold, faderlig autoritet og afstraffelse, der går i arv. Alt sammen udspiller sig i resterne fra en formiddagskomedie, idet McCarthy har købt kulisserne af et tv-selskab.

ARBEJDSSPØRSMÅL:

Hvad synes du om farens holdning til børneopdragelse: "Se nu godt efter! Alle kan gøre det her. Min far gjorde det ved mig, og nu gør jeg det ved min søn"?

Hvad kunne McCarthy mene med titlen **Cultural Soup**?

Har det nogen betydning, at videoen vises på et kunstmuseum?

Hvordan ville den virke, hvis den blev sendt på tv?

Sammenlign holdningen til børn hos Aitken og McCarthy!

Udover at videokunsten ofte bryder velkendte genrer, kan man så beskrive videokunsten som genre? Er der nogle gennemgående træk, som karakteriserer denne type video?